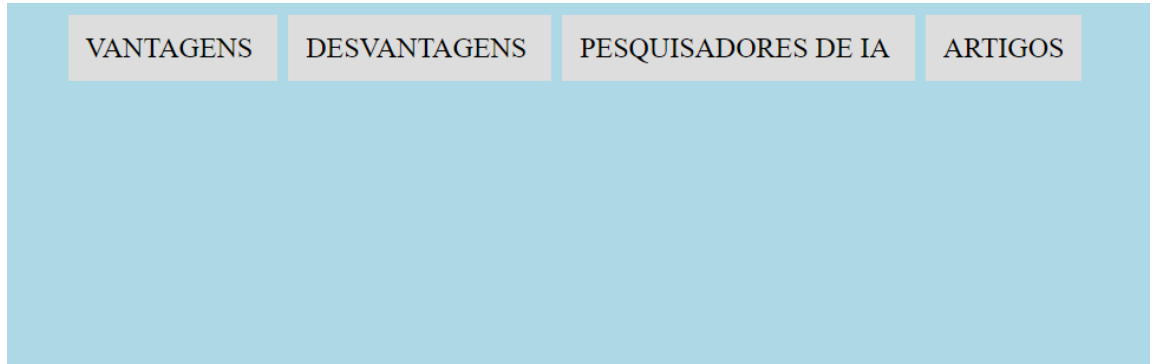


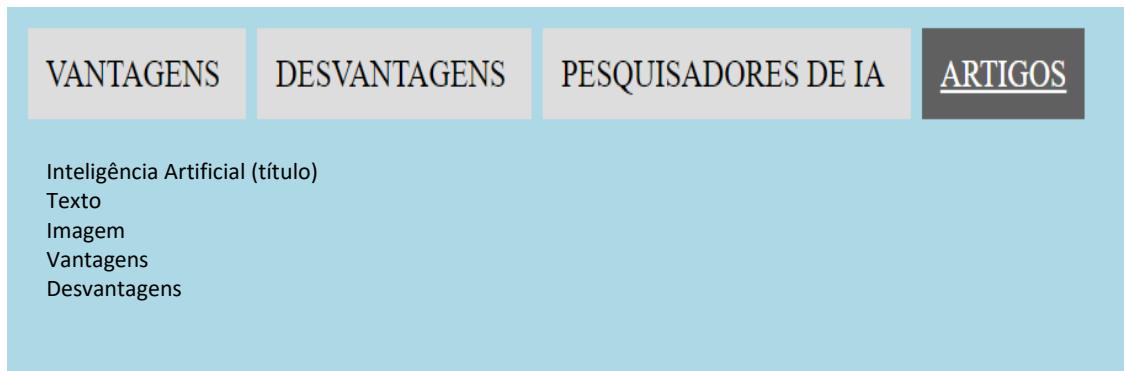
Atividade de Programação em Microinformática

Página 1: Fazer uma página que tenha o menu exibido abaixo e aplique os estilos determinados determinados.

1. Fazer o menu abaixo na página:



(Quando passar o mouse sobre o menu, deverá alterar a cor de fundo e cor da fonte)



Quando clicar em cada item do menu, redirecionar para o ponto específico da página.

- a) Inteligência Artificial (Título)

Quando o usuário selecionar o título, o background deverá ser alterado.

- b) Inteligência artificial (por vezes mencionada pela sigla em português IA ou pela sigla em inglês AI - *artificial intelligence*) é a inteligência similar à humana exibida por mecanismos ou software. Também é um campo de estudo acadêmico.

(Quando passar o mouse realizar alguma alteração).

- c) Inserir uma imagem, e “*quando passar o mouse deverá aparecer essa legenda*” “O principal objetivo dos sistemas de IA, é executar funções que, caso um ser humano fosse executar, seriam consideradas inteligentes”.

Página 2: Pesquisadores de IA

- d) Utilize **pseudo-elemento** para estilizar a primeira letra dos parágrafos .

Pesquisadores de IA

Alan Turing (1912-1954)

Foi um dos homens de maior importância não só para seu tempo, como para a atualidade. Com estudos que não só foram base para a existência da inteligência artificial, mas de quase todos os aparelhos eletrônicos já feitos. Criou seu famoso teste, o “Teste de Turing”, usado até hoje para descobrir o nível de inteligência de um programa de inteligência artificial. Esse teste não foi criado para analisar a capacidade de um computador de pensar por si mesmo, já que as máquinas são completamente incapazes disso, mas sim de identificar o quão bem ele pode imitar o cérebro humano.

John McCarthy (1927-2011)

Matemático, cientista, o criador do termo “inteligência artificial” e também o pai da linguagem de programação LISP. McCarthy foi considerado um dos primeiros homens a trabalhar no desenvolvimento da **inteligência artificial** e sempre disse que ela deveria interagir com o homem. Nascido na cidade de Boston, trabalhou na Universidade de Stanford e no Massachusetts Institute of Technology (MIT), além de ter vencido o prêmio Turing em 1972 e a Medalha Nacional de Ciência em 1991. Já a **programação LISP**, uma das maiores conquistas de McCarthy, surgiu em 1958 e serviu para facilitar o desenvolvimento da inteligência artificial. A linguagem é das mais antigas ainda em uso e foi usada pela primeira vez ao colocar um computador para jogar xadrez contra um adversário humano.

Marvin Minsky (1927-2016)

Natural de Nova Iorque, onde nasceu, o cientista recebeu diversos prêmios internacionais pelo seu trabalho pioneiro no campo da inteligência artificial, incluindo em 1969, o Prêmio Turing, o maior prêmio em ciência informática. O cientista explorou a forma de dotar as máquinas de percepção e inteligência semelhantes à humana, criou mãos robóticas com capacidade para manipular objetos, desenvolveu novos marcos de programação e escreveu sobre assuntos filosóficos relacionados com a inteligência artificial. Minsky estava convencido de que o homem, um dia, desenvolveria máquinas que competiriam com a sua inteligência e via o cérebro como uma máquina cujo funcionamento pode ser estudado e reproduzido num computador, o que poderia ajudar a compreender melhor o cérebro humano e as funções mentais superiores.