

STŘEDA

Co je a není AI?

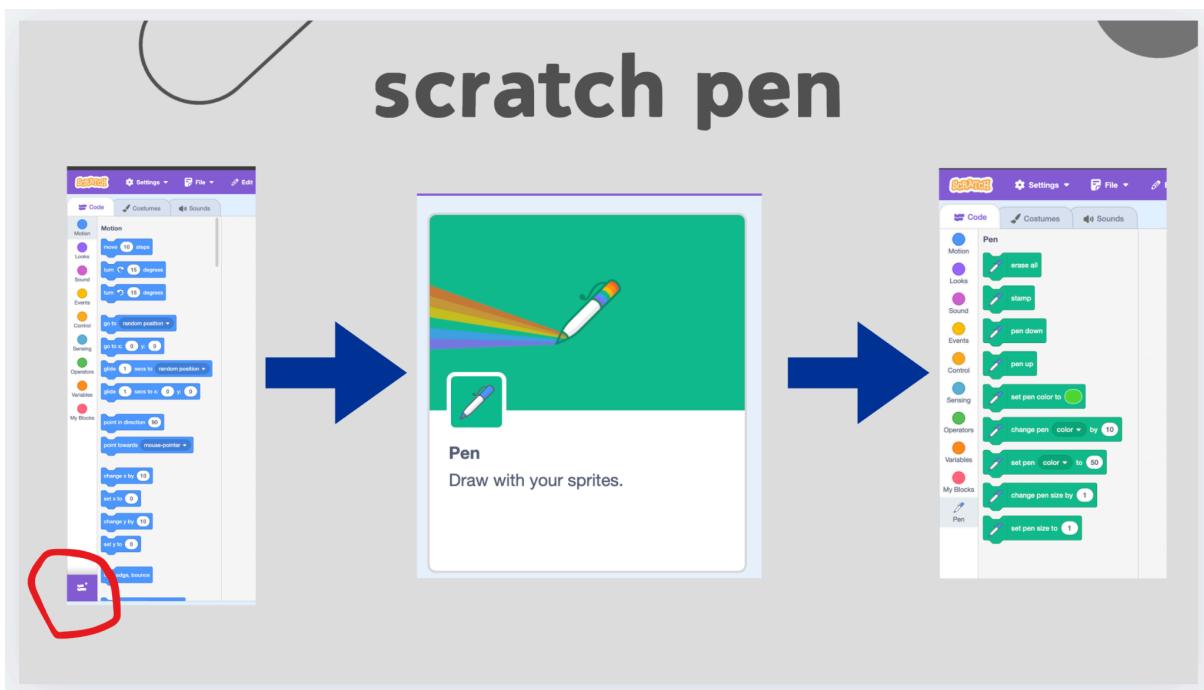
Diskuze na [menti](#) (klikni na menti)

Programování

- Programování je způsob, jak říct počítači, co má dělat. Díky tomu si můžeme vytvářet hry, aplikace nebo třeba robota, který nás poslouchá – místo toho, abychom jen používali to, co vymyslel někdo jiný.
- **Bez programování by nebyla ani umělá inteligence.** AI je jen chytrý program – když se naučíš programovat, pochopíš, jak se takové „myslící stroje“ tvoří, ale i mimo AI to znamená, že umíš řešit problémy a vymýšlet vlastní nápady.

Otevřete si editor [Scratch](#)

- Nakreslete pomocí blokových příkazů a knihovny pera čtverec.
- BONUS PRO POKROČILÉ: dokážete vytvořit funkci, která nám nakreslí libovolný n-úhelník podle toho, co zadáme za číslo?



Scratch s AI pluginem

- [Přejdeme na scratch Cognimates](#)
- !Nefunguje překládání, sémantická analýza jen v angličtině!
- Pokud vám angličtina dělá trochu problém, použijte překladač, jako třeba [DeepL](#)
- Udělejte robota, který se vás zeptá, jak se máte a bude reagovat podle toho, co odpovíte (dobře/špatně)

Rozhodovací strom pro NPC, projekt

- Už víme, že rozhodovací strom je nějaká imitace inteligence, tedy taky se dá nazvat AI
- Pokuste si nakreslit svůj vlastní rozhodovací strom, které poté implementujete do hry
- V projektu můžete použít vygenerované obrázky a assety jako jsme si ukazovali [včera](#)

Navíc/pokročilí

- Scratch s copilotem (pomáhá vám programovat)
 - [Stax.fun](#)
 - Můj kód: AmelieE11896
- Pokud je pro vás Scratch moc jednoduchý, zkuste si napsat jednoduché NPCčko/chatbota jako konzolovou aplikaci v libovolném programovacím jazyku (doporučuji Javascript/python) můžete použít LLM na pomoc s programováním.
- Další materiály/zdroje:
 - [Botpress](#)
 - [Thunkable](#) - vlastně složitější scratch, pokuste se vytvořit chatbot appku