**ວິຊາ: ປັນຍາປະດິດ (Artificial Intelligence)**

1. ປັນຍາປະດິດແມ່ນຫຍັງ?
   * ມີຄໍານິຍາມຂອງປັນຍາປະດິດຫລວງຫລາຍ ເຊິ່ງສາມາດຈັດແບ່ງອອກເປັນ 4 ປະເພດໂດຍເບິ່ງໃນ 2 ມິຕິໄດ້ແກ່: ລະຫວ່າງນິຍາມທີ່ເນັ້ນລະບົບທີ່ຮຽນແບບມະນຸດກັບນິຍາມທີ່ເນັູ້ນລະບົບທີເປັນລະບົບທີ່ມີເຫດຜົນ (ແຕ່ບໍ່ຈໍາເປັນຕ້ອງເໝືອນມະນຸດ), ລະຫວ່າງນິຍາມທີ່ເນັ້ນຄວາມຄິດເປັນຫລັກກັບນິຍາມທີ່ເນັ້ນການກະທໍາເປັນຫລັກ
   * ປັດຈຸບັນງານວິໄຈຫລັກໆຂອງ AI ຈະມີແນວຄິດໃນຮູບທີ່ເນັ້ນເຫດຜົນເປັນຫລັກເນື່ອງຈາກການນໍາ AI ໄປປະຍຸກໃຊ້ແກ້ບັນຫາບໍ່ຈໍາເປັນຕ້ອງອາໄສອາລົມ ຫລື ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງມະນຸດຢ່າງໃດກໍຕາມນິຍາມທັງ 4 ບໍ່ໄດູ້ຕ່າງກັນໂດຍສົມບູນນິຍາມທັງ 4 ຕ່າງກໍມີສ່ວນຮວມທີກ່ຽວກັນຢູ່
     + ລະບົບທີ່ຄິດເໝືອນມະນຸດ (Systems that think like humans) AI ຄືຄວາມພະຍາຍາມໃໝ່ອັນໜ້າຕື່ນເຕັ້ນທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ຄອມພິວເຕີຄິດໄດ້ຄືກັບມະນຸດ ສາມາດຮຽນຮູ້, ແກ້ໄຂປັນຫາ ຫຼື ຕັດສິນໃຈໃນເລື່ອງນັ້ນໆໄດ້ຄືກັບມະນຸດ
     + ລະບົບທີກະທໍາເໝືອນມະນຸດ (Systems that act like humans) AI ຄືສິນລະປະແຫ່ງການສ້າງເຄື່ອງຈັກທີ່ເຮັດໜ້າທີ່ທີ່ຕ້ອງໃຊ້ປັນຍາເມື່ອກະທຳໂດຍມະນຸດ
     + ລະບົບທີ່ຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນ (Systems that think rationally) AI ຄືການສຶກສາຄວາມສາມາດໃນດ້ານສະຕິປັນຍາໂດຍການໃຊ້ໂມເດວການຄິດໄລ່
     + ລະບົບທີກະທໍາຢ່າງມີເຫດຜົນ (Systems that act rationally) AI ຄືການສຶກສາເພື່ອອອກແບບຕົວກະທຳທີ່ມີປັນຍາ
2. ການປະຍຸກໃຊ້ AI ໃນປັດຈຸບັນມີຄືແນວໃດ?
   * ປະຈຸບັນງານວິໄຈທາງດ້ານປັນຍາປະດິດໄດ້ມີການນໍາໄປປະຍຸກໃຊ້ໃນການແກ້ໄຂບັນຫາຕ່າງໆຢ່າງກວ້າງຂວາງໃນຫລາຍໆສາຂາ ແຕ່ວຽກງານສ່ວນໃຫຍ່ຈະເນັ້ນໜັກໄປໃນຮູບແບບທີໃຊ້ເຫດຜົນເປັນຫຼັກເນື່ອງຈາກສາຂາທີ່ມີການນຳປັນຍາປະດິດໄປປະຍຸກໃຊ້ແກ້ໄຂບັນຫາບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງອາໄສອາລົມ ຫຼື ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງມະນຸດ.
3. AI ມີຜົນຫຍັງກັບ big data?
   * ລະບົຄວາມຮູ້ ຫຼື AI ເມືອນຳມາໃຊ້ກັບຊຸດຂໍ້ມູນຂະໜາດໃຫຍ່ແລ້ວຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສາມາດດຶງຂໍ້ມູນທີ່ເປັນປະໂຫຍດຈາກການນຳເຂົ້າຂອງຂໍ້ມູນຂະໜາດໃຫຍ່ ແລະ ດຶງຂໍ້ມູນທີ່ບໍ່ຄົບຖ້ວນອອກມາໄດ້.
4. ຂອບເຂດຂອງປັນຫາ (STATE SPACE)
   * ປັນຫາພືົ້ນຖານໃນການພັດທະນາລະບົບປັນຍາປະດິດກໍຄືຜູ້ພັດທະນາຈະຕ້ອງເຂົົ້າໃຈໃນເຕັກນິກຂອງການສ້າງໂປຣແກຣມ ເພືື່ອຈະເຮັດໃຫ້ຄອມພິວເຕີສາມາດປະມວນຜົນໄດ້, ນັກວິໄຈທາງດ້ານປັນຍາປະດິດໃນຍຸກທຳອິດພະຍາຍາມຫາຄຳຕອບນີົ້ ແລະ ຄົົ້ນພົບວ່າລັກສະນະຢ່າງໜຶ່ງຂອງການນຳໃຊ້ໂປຣແກຣມຄອມພິວເຕີສາມາດເຮັດສິ່ງດັັ່ງກ່າວໄດ້ກໍຄືລະບົບປັນຍາປະດິດ ຈະຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ ແລະ ມີລະບົບການຫາຂໍໍ້ສະຫຼຸບຄວາມຮູ້ນັ້ນໄດ້, ລະບົບນີ້ກໍຈະສາມາດແກ້ປັນຫາບາງຢ່າງໄດ້ຄືກັນກັບມະນຸດ.
5. ກຣາບ (GRAPH)
   * ຄືໂຄງສ້າງຂໍໍ້ມູນແບບບໍໍ່ເປັນເສັົ້ນຊືື່ (Non-Linear) ທີປະກອບມີໂນດ (Node) ຫຼື ສະຖານະ ແລະ ເສັ້ນເຊືື່ອມ (Edge ຫຼື Link), ເຊິ່ງໂນດໝາຍເຖິງສິ່ງທີື່ສາມາດກຳນົດຊືື່ ແລະ ເກັບຂໍໍ້ມູນໄດ້, ສຳລັບເສັ້ນເຊືື່ອມແມ່ນເສັ້ນທີ່ເຊືື່ອມກັນລະວ່າງໂນດ.
6. ການກຳນົດທາງໄປຈາກໂນດໜຶ່ງໄປຫາອີກໂນດໜຶ່ງໂດຍທີເສັ້ນທາງຈະບໍໍ່ຊ້ຳກັນໃນໂຄງສ້າງກຣາບຈະເອີ້ນວ່າ:
   * ເສັ້ນທາງ (Path)
7. ກຣາບໜຶ່ງຈະມີໂນດພິເສດເອີ້ນວ່າ:
   * ຮາກ (Root)
8. ຖ້າຫາກວ່າເສັ້ນທາງຈາກໂນດຮາກໄປຫາທຸກໂນດໃນກຣາບມີພຽງເສັ້ນທາງດຽວ ຈະເອີ້ນກຣາບນັ້ນວ່າ:
   * ຕົົ້ນໄມ້ (Tree)
9. ຖ້າມີເສັ້ນທາງຈາກຮາກໄປຍັງໂນດອືື່ນຫຼາຍກ່ວາໜຶ່ງເສັ້ນທາງຈະເອີ້ນໂຄງສ້າງນີ້ວ່າ:
   * ກຣາບ (Graph)
10. ໂນດທີ່ຢູ່ເທິງຂື້ນໄປ 1 ໂນດ ໂນດນັ້ນເອີ້ນວ່າ:
    * ໂນດແມ່ (Parent Node)
11. ໂນດທີ່ຢູ່ລຸ່ມເອີ້ນວ່າ:
    * ໂນດລູກ (Child Node)
12. ໂນດທັງໝົດທີ່ແຕກອອກມາຈາກໂນດແມ່ດຽວກັນເອີ້ນວ່າ:
    * ໂນດພີນ້ອງ (Sibling Node)
13. ເຄືື່ອງສະຖານະຈຳກັດ (FINITE STATE MACHINE)
    * ເປັນວິທີການອະທິບາຍຮູບແບບຂອງພຶດຕິກຳເຊັັ່ນ: ການປິດ-ເປີດປະຕູລິບ ແລະ ການເຮັດວຽກຂອງໂຕແບ່ງສ່ວນ (Parser) ເປັນຕົົ້ນ, ທີ່ຂຽນແທນດ້ວຍກຣາບເຊືື່ອມຕໍໍ່ຊະນິດກຣາບມີທິດ
14. ເຄືື່ອງສະຖານະຈຳກັດມີຈັກອົງປະກອບ?
    * ມີອົງປະກອບ 3 ຢ່າງຄື: ຊຸດຂອງສະຖານະ ຫຼື ໂນດ, ຊຸດຂອງຄ່ານຳເຂົົ້າ (Input Values) ແລະ ຟັງຊັນການປ່ຽນສະຖານະ (State Transition Function)
15. ເຄືື່ອງສະຖານະຈຳກັດຊະນິດຕົວຮັບ (Acceptor) ແມ່ນຫຍັງ?
    * ເປັນເຄືື່ອງສະຖານະຈຳກັດແບບງ່າຍຊະນິດໜຶ່ງ, ທີ່ຕອບຮັບ ຫຼື ປະຕິເສດຕໍໍ່ຄ່ານຳເຂົ້າເທົ່ານັ້ນ, ຖ້າຄ່ານຳເຂົ້າທັງໝົດທີ່ມີຕໍໍ່ສະຖານະປັດຈຸປັນໄດ້ຮັບການຕອບຮັບ, ຄ່ານຳເຂົ້າກໍ່ຈະໄດ້ຮັບການຍອມຮັບ ແລະ ຈະປ່ຽນສະຖານະປັດຈຸປັນໄປຢູ່ສະຖານະຖັດໄປ. ຖ້າສະຖານະປັດຈຸປັນຕອບປະຕິເສດ, ຄ່ານຳເຂົ້ານັ້ນກໍ່ຈະຖືກປະຕິເສດຄືກັນ. ຕົວຢ່າງຂອງເຄື່ອງສະຖານະຈຳກັດຊະນິດຕົວຮັບທີ່ມີການຄົ້ນຫາຕົວອັກສອນໃນຄຳ, ຖ້າເຮົາຈະຫາຕົວອັກສອນວ່າ “CH” ຈາກຄຳ “MACHINE”
16. ເຄື່ອງສະຖານະຈຳກັດຊະນິດຕົວຮັບມີສັນຍາລັກຈັກຕົວ? ຄືຕົວໃດແດ່?
    * 4 ຕົວຄື: (Σ, 𝑆, 𝑆0, Δ)
17. ການກຳນົດນິຍາມໃຫ້ກັບປັນຫາມີຄວາມໝາຍວ່າແນວໃດ?
    * ຄືການອະທິບາຍລັກສະນະບັນຫາເພື່ອທີ່ຈະຫາວິທີການແກ້ໄຂ
18. ຂະບວນການໃນການເລືອກກົດເກນມີຈັກວິທີ? ຄືວິທີໃດແດ່?
    * ມີຢູ່ 2 ວິທີຄື: ການເຮັດດັດສະນີ (Indexing) ແລະ ການຈັບຄູ່ກັບຕົວປ່ຽນ (Matching with variable)
19. ການຄົົ້ນຫາແບບງົມມືດ (Blind search) ແມ່ນຫຍັງ?
    * ເປັນການຄົ້ນຫາແບບທີ່ເດີນທາງຈາກໂນດໜຶ່ງໄປຍັງອີກໂນດໜ່ຶງໂດຍອາໄສທິດທາງເປັນຕົວກຳານົດການຄົ້ນຫາບໍ່ຕ້ອງມີຂໍ້ມູນຫຍັງມາຊ່ວຍໃນການຕັດສິນໃຈວ່າຈະເດີນທາງຕໍ່ໄປແບບໃດ ຫຼື ເວົ້າອີກແບບໜ່ຶງຄືການຈະເລືອກເອົາຂໍ້ມູນໃດມາຊ່ວຍໃນການຄົ້ນຫາຕໍ່ໄປບໍ່ຕ້ອງອາໄສຂໍ້ມູນໃດໆທັງໝົດ.
20. ຕົວຢ່າງຂອງການຄົ້ນຫາຂໍ້ມູນແບບງົມມືດ (Blind search) ມີຈັກແບບ?
    * ມີ 2 ແບບຄື: ການຄົ້ນຫາແບບເລິກກ່ອນ (Depth First Search) ແລະ ການຄົ້ນຫາແບບກວ້າງກອນ (Breadth First Search)
21. Semantic Network ແມ່ນຫຍັງ?
    * ເປັນຮູບແບບການສະແດງຄວາມຮູ້ໂດຍໃຊ້ກຣາບມາຊ່ວຍໃນການສີຄວາມໝາຍ
22. ເປັນຫຍັງຕ້ອງ Semantic Network?
    * ພາບອະທິບາຍສິ່ງຕ່າງໆ​ໄດ້ດີກວ່າຕົວອັກສອນ
    * ມະນຸດໃຊ້ການເຊື່ອມຕໍ່ສິ່ງຕ່າງໆຊຶ່ງຊ່ວຍໃຫ້ເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈໄດ້ງ່າຍ
    * ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ຊ່ວຍໃນການເຊື່ອມຕໍ່ພາບມີຫຼາຍແບບ
    * Semantic Network ເປັນສິ່ງໜຶ່ງີ່ໃຊ້ເຊື່ອມຕໍ່ສິ່ງຕ່າງໆຕາມຄວາມສຳພັນ
    * Semantic Network ສ້າງຂື້ນໂດຍ Quilian ໃນປີ 1968
23. ການຫາເຫດຜົນໃນ Semantic Network
    * ແມ່ນອາໃສຫຼັການພື້ນຖານຂອງການປຽບທຽບຮູບແບບ (Pattern Matching) ແລະ ການຖ່າຍທອດຄຸນສົມບັດ (Property Inheritance)
24. Frame ແມ່ນຫຍັງ?
    * ເປັນວິທີການສະແດງຄວາມຮູ້ອີກແບບໜຶ່ງທີ່ຂະຫຍາຍມາຈາກ Semantic Network ໂດຍການເພີ່ມຂ່າວສານຂອງໂນດໃຫ້ສາມາດບັນຈຸຂໍ້ຄວາມໄດ້ຂາຍຂື້ນແທນທີ່ຈະມີພຽງອອບເຈັກເທົ່ານັ້ນ, ໂດຍການສະແດງຄວາມຮູ້ແບບນີ້ໃຊ້ເຟຣມໃນການອະທິບາຍເຫດການ, ການເຮັດວຽກ ແລະ ສະຖານະຂອງວັດຖຸ.
    * ຖືກພັດທະນາໂດຍ (Minsky, 1975)
25. ການເພິງພາເຊີງມະໂນພາບ (Conceptual Dependency) ຫຼື CD ແມ່ນຫຍັງ?
    * ເປັນທິດສະດີຂອງການສະແດງຄວາມຮູ້ທີ່ມີລາດັບເຫດການຕ່າງໆທີ່ເກີດຂື້ນໃນປະໂຫຍກທຳມະຊາດ (Natural Language Sentence) ແລະ ການປະມວນຜົນພາສາທຳມະຊາດ (Natural Language Processing)
    * ພັດທະນາໂດຍ Roger Schank ໃນປີ 1973 ແລະ (Schank, 1972)
26. ຄວາມບໍ່ແນ່ນອນ (Uncertainty) ແມ່ນຫຍັງ?
    * ໝາຍເຖີງສະຖານະການຄວາມລັງເລ, ສົງໃສ, ບໍ່ແນ່ໃຈ ຫຼື ບໍ່ໝັ້ນໃຈ ສົ່ງຜົນໃຫ້ສະຖານະການເກີດຄວາມບໍ່ໝັ້ນຄົງ ແລະ ຜົນຮັບບໍ່ໄດ້ຄວາມແນ່ນອນ ເນື່ອງຈາກຂາດປັດໃຈທີ່ຈະຮັບປະກັນຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ສົົມບູນ
27. Non-monotonic ມີຈັກແບບ?
    * ມີ 2 ແບບຄື: ຄວາມຮູ້ທີ່ເປັນຈິງບາງຊົວຂະນະ ແລະ ຄວາມຮູ້ທີ່ອາດຈະເປັນຈິງ
28. ສາເຫດທີ່ເຮັດໃຫ້ເກີດ Non-monotonic ມີຈັກສາເຫດ?
    * ມີ 4 ສາເຫດຄື:
      + Uncertain knowledge (ຄວາມຮູ້ທີ່ບໍ່ແນ່ນອນ) ເກີດຈາກການຄາດເດົາຢ່າງມີຫຼັກການ (Heuristic)
      + Uncertain data (ຂໍ້ມູນທີ່ບໍ່ແນ່ນອນ) ຂໍ້ມູນທີ່ນຳມາໃຊ້ອາດບໍ່ຖືກຕ້ອງແນ່ນອນ ກໍ່ເປັນໄດ້ ເຊັນ ຊໍ້ມູນເກີດຈາກການທົດລອງເຊີ່ງມີການຄາດເຄືອນໄດ້
      + Incomplete information (ຂ່າວສານທີ່ບໍ່ສົມບູນ) ເຮົາຮູ້ພຽງຂໍ້ມູນບາງສ່ວນ
      + Randomness (ການສຸ່ມ) ຂໍ້ມູນຫຼາຍເກີນໄປຈຶງໃຊ້ການສຸ່ມເລືອກເອົາບາງສ່ວນ
29. Certainty Factor ແມ່ນຫຍັງ?
    * CF ເປັນ​ວິທີ​ທີ່​ບໍ່​ເປັນ​ທາງ​ການ ແຕ່​ກໍ​ນິຍົມ​ໃຊ້​ກັນ​ເພາະ​ສອດ​ຄ້ອງ​ກັບ​ຄວາມ​ຕ້ອງ​ການ​ຂອງ​ຜູ້​ຊ່ຽວ-ຊານ ເນື່ອງ​ຈາກ​ບາງເທື່ອ​ຄ່າ​ເຫລົ່າ​ນີ້​ໄດ້​ມາ​ຈາກ​ປະສົບການ ແລະ ໃຊ້​ສະແດງ​ຄວາມ​ໜ້າ​ເຊື່ອ​ຖື​ຂອງ​ຖານ​ຄວາມ​ຮູ້​ໃນ​ລະບົບ​ຜູ້​ຊ່ຽວ-ຊານ
30. ການຮຽນຮູ້ໂດຍທົ່ວໄປແບ່ງອອກເປັນຈັກຊະນິດ?
    * ເເບ່ງອອກເປັນ 2 ຊະນິດຄື: Deductive ແລະ Inductive
31. Deductive ເປັນການຮຽນຮູ້ແນວໃດ?
    * ເປັນການຮຽນຮູ້ໂດຍອາໄສຄວາມຮູ້ທີ່ເປັນຈິງຢູ່ແລ້ວ ມີຄວາມຈິງເປັນສາກົນເຊິ່ງທຸກຄົນໄດ້ຍອມຮັບໂດຍສາມາດຄາດການໄດ້ວ່າເຫດການດັ່ງກ່າວຈະເກີດຂື້ນແນ່ນອນຕາມຮູບແບບຂອງສິ່ງແວດລ້ອມ
32. Inductive ເປັນການຮຽນຮູ້ແນວໃດ?
    * ເປັນການຮຽນຮູ້ຈາກເຫດການ ຫຼື ສິ່ງທີ່ສົນໃຈໂດຍຮູ້ຂໍ້ມູນ ຫຼື ຄ່າຄວາມຈິງພຽງບາງສ່ວນ, ເຊິ່ງຈະເອົາມາໃຊ້ເປັນຂໍ້ມູນໃນການສຶກສາ ແລະ ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈ ເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຄວາມຈິງຂອງຂໍ້ມູນສ່ວນອື່ນໆທັງໝົດ ຈົນເປັນຄວາມຈິງສາກົນທີ່ຄົນສ່ວນຫຼາຍຍອມຮັບ
33. ຂັ້ນຕອນວິທີໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເຄື່ອງຈັກມີຈັກຊະນິດ?
    * ມີຢູ່ຫຼາຍຊະນິດເຊັ່ນ: Supervised Learning ແລະ Unsupervised Learning
34. Supervised Learning ເປັນການຮຽນຮູ້ແນວໃດ?
    * ເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ສາມາດນໍາສະເໜີ ແລະ ຈໍາແນກຂໍ້ມູນພາຍໃນຊຸດຂໍ້ມູນວ່າມີຜົນຮັບທີ່ຖືກ ຫຼື ຜິດໄດ້, ເຊິ່ງໃນຊຸດຂໍ້ມູນດັ່ງກ່າວຈະປະກອບດ້ວຍຂໍ້ມູນເອກະລາດ ແລະ ຂໍ້ມູນທີ່ສົນໃຈ.
    * ຕົວຢ່າງເຕັກນິກທີ່ໃຊ້ໃນການຮຽນຮູ້ປະເພດນີ້ຄື: Decision Tree, Perceptron ແລະ Backpropagation ເປັນຕົ້ນ.
35. Unsupervised Learning ເປັນການຮຽນຮູ້ແນວໃດ?
    * ເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ບໍ່ມີການກໍານົດຂໍ້ມູນທີ່ສົນໃຈພາຍໃນຊຸດຂໍ້ມູນ, ຈຶ່ງບໍ່ມີການຈໍາແນກຂໍ້ມູນວ່າມີຜົນຮັບເປັນແນວໃດ, ແຕ່ຈະເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບຄວາມສໍາພັນຂອງຂໍ້ມູນ ເຊິ່ງຈະນໍາໄປໃຊ້ໃນການຈໍາແນກ ແລະ ແຍກຂໍ້ມູນອອກເປັນກຸ່ມ.
    * ຕົວຢ່າງເຕັກນິກທີ່ໃຊ້ໃນການຮຽນຮູ້ປະເພດນີ້ຄື: Nearest Neighbor Classification ເປັນຕົ້ນ.
36. ການຕັດສິນໃຈແບບຕົ້ນໄມ້ (Decision Tree) ແມ່ນຫຍັງ?
    * ເປັນອີກເຕັກນິກໜຶ່ງຂອງການຮຽນຮູ້ຂອງເຄື່ອງຈັກທີ່ໃຊ້ໃນການພັດທະນາ ການຮຽນຮູ້ຂອງເຄື່ອງຈັກ ຫຼື ເຄື່ອງຄອມພິວເຕີ. ເຕັກນິກນີ້ຈັດເປັນ Supervised Learning, ເຊິ່ງເປັນແບບຈໍາລອງທີ່ໃຊ້ສໍາລັບຄາດຄະເນ ຫຼື ທໍານາຍເຫດການທີ່ຈະເກີດຂື້ນລວງໜ້າ, ເຊິ່ງເປັນຜົນໄດ້ຮັບທີ່ໄດ້ຈາກ ການຕັດສິນໃຈ
37. ການຮຽນຮູ້ດ້ວຍ Decision Tree ແມ່ນການຮຽນຮູ້ແນວໃດ?
    * ເປັນການຮຽນຮູ້ຈາກ ການຄາດຄະເນເຫດການ ຕ່າງໆທີ່ອາດເກີດຂື້ນ, ເຊິ່ງຈະອາໄສເງື່ອນໄຂເປັນຕົວຊ່ວຍການຕັດສິນໃຈວ່າ ເມື່ອເກີດເຫດການໃດໜຶ່ງຂື້ນຈະແດງອອກມາແນວໃດ. ໃນການຄາດຄະເນຈະຖືກນໍາສະເໜີ ດ້ວຍຮູບແບບການຕັດສິນໃຈທີ່ມີເງື່ອນໄຂເປັນ ” ຖ້າ...ແລ້ວ” (if/then/else) ເຮັດໃຫ້ສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ຕາມເງື່ອນໄຂທີ່ຈະເກີດຂື້ນໃນ ສະຖານະການທີ່ແຕກຕ່າງກັນ.