

1. ຈົ່ງອະທິບາຍຄວາມໝາຍຂອງຄຳວ່າ: ປັນຍາປະດິດ? (artificial intelligence)
2. ລັກສະນະທີ່ເອີ້ນວ່າ" ຄວາມຮູ້" ໃນທາງປັນຍາປະດິດເປັນແນວໃດ?
3. ຈົ່ງຍົກຕົວຢ່າງປັນຍາປະດິດທີ່ທ່ານເຄີຍພົບເຫັນໃນຊີວິດປະຈຳວັນມາຈັກ 3 ລະບົບພ້ອມອະທິບາຍໂດຍຫຍໍ້ ?
4. ໃນການສ້າງຄອມພິວເຕີໃຫ້ສາມາດແກ້ໄຂປັນຫາໄດ້ ຈະຕ້ອງມີການພັດທະນາຫຍັງແດ່?
5. ການນິຍາມປັນຫາໃຫ້ຊັດເຈນປະກອບດ້ວຍຈັກປະການ ຄືປະການໃດແດ່?
6. ຈົ່ງອະທິບາຍການຄົ້ນຫາແບບສຸ່ມ ຫຼື ແບບບອດ (Blind Search) ພ້ອມກັບຍົກຕົວຢ່າງປະກອບ?
7. ຈົ່ງອະທິບາຍການຄົ້ນຫາແບບ ຮິວຮິສຕິກ. (Heuristic Search) ພ້ອມກັບຍົກຕົວຢ່າງປະກອບ?
8. ຈົ່ງປຽບທຽບຂໍ້ດີ ຂໍ້ເສຍ ແລະ ຂໍ້ແຕກຕ່າງຂອງການຄົ້ນຫາ ແບບສຸ່ມ(Blind search) ແລະ ແບບ ຮິວຮິສຕິກ (Heuristic Search)?.
9. ໂລກຂອງກ່ອງ (World Box) ການກຳນົດຄ່າໃຫ້ກັບຟັງຊັນຮິວຮິສຕິກ?.
10. ປັນຫາຂອງເກມ 8 ປິດສໜາ (8 puzzle game)?
11. ຈົ່ງຈຳແນກຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງ ການຄົ້ນຫາ ແບບທາງນອນ (Breadth First Search) ແລະ ແບບລົງທາງເລິກ (Dept First Search)
12. ຈົ່ງອະທິບາຍວິທີການຄົ້ນຫາແບບ MINIMAX ພ້ອມກັບຍົກຕົວຢ່າງມາປະກອບ?
13. ຈົ່ງອະທິບາຍວິທີການຄົ້ນຫາແບບ Alpha-Beta Prunning ພ້ອມກັບຍົກຕົວຢ່າງມາປະກອບ?
14. ຈົ່ງປຽບທຽບຂໍ້ດີແລະຂໍ້ແຕກຕ່າງຂອງການຄົ້ນຫາແບບ MINIMAX ແລະແບບ Alpha-Beta Prunning?
15. ການຮຽນຮູ້ ຂອງເຄື່ອນຍ້າຍປະສາດທຽມ (artificial neural networks) Perceptron ແລະ ຂັ້ນຕອນວິທີ (Algorithm) ຂອງມັນ?
16. ການອອກແບບ ການນຳຂໍ້ມູນເຂົ້າ ແບບ Single layer ແລະ Multilayer?
17. ຄິດໄລ່ຫາຄ່າ Actual output, error ແລະ ຄ່າ ນ້ຳໜັກສຸດທ້າຍ Final weight

18. ຈົ່ງໃຫ້ນິຍາມຄໍາລຸ່ມນີ້:

- State
- State space
- Search tree
- Search node
- Goal

19. Domain of AI ມີຫຍັງແດ່?

20. ຂະບວນການຄິດຂອງມະນຸດແມ່ນຫຍັງ?

21. ອົງປະກອບຂອງການຄິດຂອງມະນຸດມີຫຍັງແດ່ ຈົ່ງອະທິບາຍແຕ່ລະອົງປະກອບ?

22. ເປັນຫຍັງເກມຈຶ່ງຖືກນຳມາທົດສອບທາງ AI?

23. ບັນຫາທີ່ຈັດຢູ່ໃນ Domain Formal Task ຄວນມີລັກສະນະໃດແດ່?

24. ຈົ່ງບອກວິທີການແກ້ບັນຫາແບບຫ້ວງສະຖານະ (State space search)

25. ຈົ່ງບອກຂັ້ນຕອນການແກ້ບັນຫາແບບຫ້ວງສະຖານະ (State space search)

26. ຈົ່ງບອກອົງປະກອບຂອງການແກ້ບັນຫາ ດ້ວຍວິທີການຄົ້ນຫາແບບຫ້ວງສະຖານະ

27. ນິຍາມ ການສະແດງຄວາມຮູ້ແບບ Semantic network

28. Node ໝາຍເຖິງຫຍັງ

29. Arc ໝາຍເຖິງຫຍັງ

30. ຈົ່ງບອກການອະນຸມານຄວາມຮູ້ໃນ semantic network

31. ຈົ່ງອະທິບາຍການຄົ້ນຫາແບບ intersection search

32. ນິຍາມ ການສະແດງຄວາມຮູ້ແບບ Frame

33. ນິຍາມ ການເພິງພາເຊິ່ງມະໂນພາບ (Conceptual Dependency)

34. ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງ semantic network ແລະ (Conceptual Dependency)

35. ACT ຊະນິດຕ່າງໆໃນ CD

36. ກາລະຕ່າງໆ ໃນ CD

37. ຈົ່ງບອກຄວາມໝາຍ Monotonic ແລະ Non-monotonic ພ້ອມທັງຍົກຕົວຢ່າງ

38. ຈົ່ງບອກສາເຫດທີ່ເຮັດໃຫ້ເກີດ Non-monotonic

39. ການຫາເຫດຜົນໂດຍອາໄສຄວາມນ່າຈະເປັນ (Probabilistic Reasoning) ມີຈັກແບບ ແບບໃດແດ່?

40. Certainty Factor ແມ່ນຫຍັງ

41. ນິຍາມ ຂອງລະບົບຜູ້ຊ່ຽວຊານ
42. ເປັນຫຍັງຕ້ອງມີລະບົບຜູ້ຊ່ຽວ-ຊານ
43. ຄວາມແຕກຕ່າງ ລະຫວ່າງ Conventional program VS. Expert system
44. ເທກນິກຕ່າງໆໃນການສະແດງຄວາມຮູ້ໃນລະບົບຜູ້ຊ່ຽວ-ຊານ
45. ຈົ່ງອະທິບາຍ ການສະແດງຄວາມຮູ້ (Knowledge Representation)
46. ວິທີການສະແດງຄວາມຮູ້ທີ່ດີຄວນມີລັກສະນະໃດແດ່?
47. ຂໍ້ດີ ແລະ ຂໍ້ເສຍ ຂອງວິທີການສະແດງຄວາມຮູ້ດ້ວຍກົດ
48. ຈົ່ງອະທິບາຍ ການອະນຸມານແບບຍ້ອນຫລັງ (Backward chaining)
49. ຈົ່ງອະທິບາຍ ການອະນຸມານແບບໄປໜ້າ (Forward chaining)
50. ລະບົບຜູ້ຊ່ຽວຊານມີຈັກຊະນິດ? ຊະນິດໃດແດ່
51. ຈົ່ງບອກຂັ້ນຕອນການພັດທະນາລະບົບຜູ້ຊ່ຽວ-ຊານຂະໜາດນ້ອຍ
52. ຈົ່ງບອກຂັ້ນຕອນການພັດທະນາລະບົບຜູ້ຊ່ຽວ-ຊານຂະໜາດໃຫຍ່
53. M.1 ແມ່ນຫຍັງ