

ZUM WIEDERFINDEN

A

Abduktion 45
Alexa 106
Algorithmus 72
 Minimax 93
Artificial Intelligence 6

B

Baum 73
Bayes'sches Netz 47
Bedingte Anweisung 19
Brettspiel 87

C

Chatbot 120
Computerspiel 87, 89
 Angry Birds 87

D

Deduktion 43
Deep Blue 103
Deep Learning Network 64
Denken 30
 abduktiv 45
 deduktiv 43
 induktiv 46
 logisch 32

E

Ekman, Paul 123
ELIZA 108
Emotion 122
Entscheidungsbaum 69
 Blatt 73
 CAL2 76
 Kante 73
 Knoten 73
 Pfad 73

Erklärbare Künstliche Intelligenz 127
Explizites Lernen 69

F

for-Schleife 23
Fühlen 122
Funktion 24

G

Gefühl *siehe* Emotion
Gewicht 53
Graph 33
 Kante 33
 Knoten 33

H

Heuristik 102

I

IDLE 12
Implizites Lernen 69
Induktion 46
Intelligenz
 künstliche 6
 menschliche 6
Intention 125
Iteration 40

K

KI 6
Klasse 28
Konzept 52
Künstliche Intelligenz 6
 erklärbare 127

L

Lernen
 auswendig 70
 explizit 69

implizit 69
Konzept- 70
maschinelles 70
menschliches 49
Strategie- 70
Liste 17

M

Merkmal 50
Mimik 123
Modul 27
Mustererkennung 105

N

Netz
 Bayes'sches 47
 semantisches 33
Neuron 49

O

Objekt 28

P

Parameter 25
Perzeptron 52–53
 als Gerade 59
 Gewicht 53
 Verbindung 53
 Wichtigkeit 53
Psychologie 122
Python 12
 bedingte Anweisung 19
 Dokument erstellen 13
 for-Schleife 23
 Funktion 24
 IDLE 12
 Keras 83
 Klasse 28
 Kommentar 14
 Liste 17
 Modul 27
 Modulimport 27

range 23
Tupel 16
über mehrere Zeilen 21
Variable 16
while-Schleife 22

R

random 115
range 23
Rekursion 39
RoboCup 85
Roboter
 Haushalts- 126
 humanoid 126
 Pflege- 86
 R2D2 124
 Rettungs- 86
 Sophia 126

S

Satz
 Aussage- 105
 Frage- 109
Schach 88
Schiebepuzzle 101
Schleife 22
Schluss
 logisch 43
 transitiv 32
Semantik 33, 105
Semantische Analyse 106
Semantisches Netz 33
SHRDLU 107
Siri 106
Spiel
 Knobel- 101
 Strategie- 86
Spielen 85
 optimal 91
Sprache
 künstliche 104

natürliche 104
Programmier- 104
Sprachsteuerung 106
Stereotyp 82
String 15
Synapse 49
Syntax 104

T

Tic-Tac-Toe 88
Tiefe Netze 64
Tupel 16
Turing-Test 120
Turm von Hanoi 101

U

Übergeneralisieren 82

V

Variable 16
Verallgemeinerung 50

W

Wahrheitswert 15
Watson 108
Wertebereich 23
while-Schleife 22

Z

Zählervariable 23
Zauberwürfel 102
Zeichenkette 15
Zufall 115
Zuschreibung 123