

dr inż. Adam Meissner

## Laboratorium sztucznej inteligencji

### Tematy zadań

1. Przeszukiwanie przestrzeni stanów – program w logice rozwiązujejący problem *kanibali i misjonarzy* (ang. *missionaries and cannibals problem*)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Missionaries\\_and\\_cannibals\\_problem](https://en.wikipedia.org/wiki/Missionaries_and_cannibals_problem)
2. Program w logice realizujący grę *Pretwa*  
[http://mkarasinski.pl/\\_cms/files/Adam\\_Kujawski\\_szachy.pdf](http://mkarasinski.pl/_cms/files/Adam_Kujawski_szachy.pdf)  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Pretwa>
3. Program w logice realizujący grę *Adugo*  
[http://mkarasinski.pl/\\_cms/files/Adam\\_Kujawski\\_szachy.pdf](http://mkarasinski.pl/_cms/files/Adam_Kujawski_szachy.pdf)  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Adugo>
4. Regułowy system doradczy, wspomagający wybór prezentu z uwzględnieniem upodobań oraz innych cech obdarowywanej osoby.  
<http://www.clipsrules.net/>  
[http://www.ii.uni.wroc.pl/~witold/ai/CLIPS\\_zadanie.html](http://www.ii.uni.wroc.pl/~witold/ai/CLIPS_zadanie.html) (autor: W. Paluszynski, PWr)
5. Program w logice realizujący algorytm C4.5 do konstruowania drzew decyzyjnych  
[https://en.wikipedia.org/wiki/C4.5\\_algorithm](https://en.wikipedia.org/wiki/C4.5_algorithm)  
<https://github.com/scottjulian/C4.5>  
<http://www2.cs.uregina.ca/~dbd/cs831/notes/ml/dtrees/c4.5/tutorial.html>
6. Symulator sztucznej sieci neuronowej Hopfielda  
[Kriesel D., A Brief Introduction to Neural Networks, University of Bonn, 2007](https://www.cs.uni-bonn.de/~kriesel/neuralnetworks/intro.html)  
[Kröse B., Van der Smagt P., An introduction to Neural Networks, University of Amsterdam, 1996](https://www.cs.vu.nl/~kröse/nn/introduction.html)  
[https://github.com/drussellmrichie/hopfield\\_network](https://github.com/drussellmrichie/hopfield_network)