

Enc. AI – opdr. 2

0440949 Andreas van Cranenburgh
0000000 Jesse Mak

1956 - 1965

- Dartmouth conference
 - geboorte AI
 - oa. taalherkenning, leren en creativiteit worden besproken
- LISP
 - eerste hoge programmeertaal, onafhankelijk van type processor
 - `if-then-else` concept is geboren

1966 - 1975

- 1973: e-mail op ARPAnet (voorloper internet)
 - begin spamprobleem
- uitvinding Prolog
 - vooral buiten VS populair
- “A framework for representing knowledge”
 - invloedrijk artikel van Minsky
 - legt basis voor kennissystemen

1976 - 1985

- “Chinese Room” experiment
 - invloedrijk artikel van Searle tegen Strong AI
 - volgens hem begrijpen computers niet wat ze doen
- Neurale netwerken
 - Hopfield toont aan dat een neuraal netwerk kan leren.

1986 - 1995

- Polly:
 - reactieve robot: geen wereldmodel
 - 1 meter per seconde
 - ontwijkt objecten
- TD-Gammon:
 - een neuraal netwerk
 - speelt backgammon op wereldklasse
 - leert door tegen zichzelf te spelen

1996 - nu

- Deep Blue
 - schaakcomputer die Kasparov uiteindelijk versloeg met 3,5 - 2,5
 - speciaal geprogrammeerd om van Kasparov te kunnen winnen
- Google
 - zoekmachines indexeren gedeelte van web
 - aantal links naar een pagina bepaalt score