# خوارزميات Podcast

***الحلقة الثالثة: الذكاء الصنعي (3)***

## ❖ ما هو خوارزميات Podcast؟

خوارزميات Podcast هو عبارة عن برنامج أسبوعي بصيغة Podcast. في هذا الـ Podcast سنتحدث في كل حلقة عن خوارزمية برمجية جديدة، سنتحدث عن هذه الخوارزمية بشكل منطقي وتحليلي.

يمكنك التسجيل في هذا الـ Podcast ومتابعة حلقاته عن طريق برامج متعددة مثل برنامج Apple iTunes وهو برنامج مجاني، لمزيد من المعلومات عن كيفية التسجيل يمكنك الدخول الى: http://khawarzmeat.wordpress.com.

لأي إقتراح لهذا الـ Podcast أو لأي تعليق الرجاء المراسلة على: Khawarzmeat@gmail.com.

## ❖ هذه الحلقة؟

في هذه الحلقة سنتابع بسلسلة الذكاء الصنعي Artificial Intelligence التي كنا قد بدأناها، سنتحدث في هذه الحلقة عن التعلم في الذكاء الصنعي، وسيشاركنا في هذ الحوار محمد صالح كيالي محرر في مجلة F1 الحاسوبية التعليمية المعروفة.

## ❖ ما هو التعلم في الذكاء الصنعي؟

برنامج الـ Eliza المشهور في مجال الحوار مع الكومبيوتر يتواجد (كما نعلم) على الحاسب الشخصي PC، وهناك نسخة منه لأجهزة الـ Palm (نظام Palm OS).

الفكرة الأساسية للتعلم في الذكاء الصنعي هي أن تصبح تصرفات الآلة (أو البرنامج) أقرب الى تصرفات الإنسان من جهة الأمور التي لا يعرفها، أو لم يسبق له التعامل معها (أو لم تتم برمجة الآلة للتعامل معها)، وهذا بالطبع إذا تم إنجازه بشكل دقيق وصحيح فسيسفر عن أنظمة بذكاء قريب من ذكاء الإنسان.

أكثر ما يتميز به التعلم البرمجي بشكل عام هو تشعبه، أي مدى المجالات التي يدخل فيها والتي من الممكن أن يكون له تأثيراً مفيداً عليها، فمن الرجال الآلية Robots الى ألعاب الفيديو Video Games وبرامج الحاسوب بشكل عام (برامج التسلية، والبرامج الخدمية)، فالبرنامج الذي يستطيع أن يتعلم الخصائص التي يرتاح بها المستخدم ويقوم بتطبيقها أثناء عمله، واللعبة التي يستطيع فيها الخصم الحاسوبي أن يتعلم من أداء المستخدم (اللاعب) لكي يحسن من أداءه ومواجهته له مثلاً، تعد أفضل من غيرها في ذات المجال.

وحتى أننا نجد موضوع التعلم يتدخل في مواقع الإنترنت Web Sites كمحركات البحث مثلاً (عربي من مكتوب، Google، وغيرها) وكل ذلك يساعد على رفع مستوى الأداء طبعاً.

## ❖ لغات برمجة؟

حتى أن لغات البرمجة التي تم تخصيصها للذكاء الصنعي (Lisp, Prolog, etc...) نلاحظ أننا عندما نقوم بالبرمجة باستخدامها فإننا نقوم بعمل أشبه بتعليمها برمجياً.

## ❖ مثال هذه الحلقة

في مثال هذه الحلقة ستجد أنه برنامج بسيط (بلغة Visual Basic)، يقوم هذا المثال بتوضيح الفكرة الأساسية (أو فكرة بسيطة) عن التعلم. يسألك البرنامج عن اسم حيوان فإذا كان هذا الحيوان معروف بالنسبة له فسيذكر البرنامج صفة من صفات هذا الحيوان، أما إذا كان لا يعرفه فسوف يسألك عن إحدا صفاته ومن ثم يقوم بتعلمها.

COMPLETED

*نهاية الحلقة الثالثة*
*بشر كيالي*