

1.1 Předmluva

8 Nové trendy

1.1.1 Úvod 5
 1.1.2 Získávání znalostí z textů 101
 1.1.3 Získávání znalostí z dat 103
 1.1.3.1 Knowledge EXplorer 117
 1.1.3.2 Porovnání vybraných systémů 137

Obsah

Praktickým produktem této etapy výzkumu se staly experimenty s programy simulující rozhodovací činnost lidského mozku 5

0.1 Předmluva 5

1 Úvod 7

1.1 Umělá inteligence 8

1.2 Prohledávání stavového prostoru 11

1.3 Expertní systémy 16

2 Data a znalosti 21

3 Programové nástroje 25

3.1 Programovací jazyky 26

3.1.1 LISP 26

3.1.2 PROLOG 30

3.1.3 OPS5 34

3.2 Prázdné expertní systémy 37

3.2.1 Přehled vybraných systémů 37

3.2.2 Výběr expertního systému 46

3.2.3 Tuzemské expertní systémy 50

3.2.4 Porovnání vybraných systémů 56

3.3 Dedikované expertní systémy 65

4 Znalostní inženýrství 77

4.1 Získávání znalostí od expertů 78

4.2 Validace a verifikace 85

5 Automatizované získávání znalostí 91

5.1 Automatizované získávání znalostí od expertů 92

5.2 Získávání znalostí z textů 101

5.3 Získávání znalostí z dat 103

5.3.1 Knowledge EXplorer 117

5.3.2 Porovnání vybraných systémů 137

6	Nové trendy	155
6.1	Case Based Reasoning	156
6.2	Neuronové sítě	161
7	Závěr	173
A	Seznam produktů	183

8	0.1 Předmluva	8
7	1 Úvod	7
8	1.1 Umělá inteligence	8
11	1.2 Profilování stavového prostoru	11
16	1.3 Expertní systémy	16
21	2 Data a znalosti	21
25	3 Programové nástroje	25
26	3.1 Programovací jazyky	26
26	3.1.1 LISP	26
28	3.1.2 PROLOG	28
34	3.1.3 OPS5	34
37	3.2 Práce expertní systémy	37
37	3.2.1 Přechod výtvarych systémů	37
46	3.2.2 Výběr expertního systému	46
50	3.2.3 Tuzemské expertní systémy	50
56	3.2.4 Porovnání výtvarych systémů	56
65	3.3 Dobývání expertní systémy	65
77	4 Znalostní inženýrství	77
78	4.1 Získání znalostí od expertů	78
86	4.2 Validace a verifikace	86
91	5 Automatizované získání znalostí	91
92	5.1 Automatizované získání znalostí od expertů	92
101	5.2 Získání znalostí z textů	101
103	5.3 Získání znalostí z dat	103
117	5.3.1 Knowledge Explorer	117
127	5.3.2 Porovnání výtvarych systémů	127