

Inhoud

KUNSTMATIGE INTELLIGENTIE	1
INLEIDING	7
1. UW MOOISTE KLEUR (TUTORIAL)	9
2. SPELLEN	17
2.1 SCHAAR-STEEN-PAPIER	17
2.2 DE LAATSTE KIEZELSTEEN	23
3. EMERGENT GEDRAG	28
3.1 DE ELEKTRONISCHE WAVE	28
3.2 HET MIERENPAD	33
4. ROULETTEWIEL HERSENEN	41
4.1 NIETS TE ZIEN	44
5. NEURAAAL NETWERK	50
5.1 HOPFIELD 4 X 4 ZELFLEREND	55
5.2 CAENORHABDITIS ELEGANS	64
6. EVOLUTIE	74
6.1 EEN ROBOT KWEKEN	76
6.2 WILDEBEEEST SIMULATIE	89
6.3 LERAAR EN STUDENT	94
7. GENETISCH ALGORITME	103
7.1 DE LANGSTE WEG	113
7.2 OP ZOEK NAAR HET LICHT	121
8. EXPERTSYSTEEM	129
8.1 TIK TAK TOR OF NEEM VIJFTIEN	135
8.2 DE PROGRAMMEUR	145
9. CELLULAIRE AUTOMAAT	152
9.1 DE KUNSTENAAR	157
9.2 DE MUZIKANT	164

10. SUBSUMPTIEARCHITECTUUR	172
10.1 DE ZWERVER	177
10.2 DE BUITENMENS	188
10.3 DE JAGER	198
11. DIVERSEN	205
11.1 ROBOT MET EEN EIGEN WIL	205
11.2 RICOCHET ROBOT	211
11.3 MENACE TIK TAK TOR	216
12. APPENDIX	224
12.1 PROGRAMMER (WISP628)	224
12.2 RS232 PIC - PC VERBINDING	226
12.3 PROGRAMMER DONGLE	230
12.4 GESTABILISEERDE VOEDING	231
12.5 DE BOUW VAN DE ROBOT	232
12.6 DUAL DIFFERENTIAL DRIVE	238
12.7 JAL-OVERZICHT	241
12.8 SIMULATIE IN VISUAL BASIC	254
Index	259