

Intelligente Agenten	Tiefenbegrenzte Tiefensuche	korrekt
idealer rationaler Agent	Suche mit iterativem Vertiefen	Programmiersprache
Agentenprogramm	Bidirektionale Suche	Natürliche Sprache
Architektur	Tail-Insert	Situationsbezogen
Effektoren	Vollständig	Kompositionalität
Lookup-Programm	Head-Insert	Inferenz
Autonomie	Speicherplatzaufwand	Schlußfolgerungsverfahren
Erfahrungsabhängigkeit	Zeitbedarf	Deduktion
Einfache Reaktive Agenten	Optimal	Gültig
Reflexive Agenten bezeichnet	heuristische Suchfunktionen	notwendig wahr
Agenten, die die Welt	Greedy Suche	Interpretation
Zielbasierte Agenten	A*-Suche	erfüllbar
Nutzenbasierte Agenten	Speicherbegrenzte Suche	unerfüllbar
Umgebung	iteratives Vertiefen	Formale Inferenz
Zugänglich	IDA*	Logik
Unzugänglich	Simply Memory-Bounded A*	Beweistheorie
Deterministisch	SMA*	Ableiten
indeterministisch	Evaluierungsfunktion	Aussagenlogik
Episodisch	Heuristikfunktion	Logik erster Ordnung
nicht episodisch	Überschätzt	Symbole
Statisch	Best-First-Suche	Objekte
dynamisch	monoton.	Prädikate
Diskret	Pfadmaximierungsgleichung	Junktoren
kontinuierlich	exponentiell	Quantoren
Umgebungsprogramme	kostenorientiert	Symbolvorrat
Problemformulierung	vergessene Knoten.	Konstanten
Problemtypen	Optimieren	Aussagensymbole
Problemlösende Agenten	Lösung	Klammern
Zielformulierung	Bergsteigen	Konjunktion
Weltzustand	Simuliertes Ausglühen	Konjunkte
Aktion	Genetische Algorithmen	Disjunktion
Explorations-Problem	Zufallsfunktion	Disjunkte
Ein-Zustands-Problem	Lokales Maximum	Implikation
Mehr-Zustands-Problem	Plateau	Prämisse
Schlußfolgern	Grat	Konklusion
Kontingenz-Problem	Temperatur	Äquivalenz
Baum	Evolutionstheorie	Negation
Zweig	Genome	Literal
Wurzel	Generation	atomar
Blatt	Selektion	Wahrheitstabellen.
Aktionsfolge	Kreuzung	Präzedenzregeln
kontingentes Ereignis	Mutation	Gültigkeit
Experimentieren	Fitneßfunktion	Modell
interne Repräsentation	Überlebensfunktion	Muster
Welt	Population	Inferenzklasse
Entscheidungsfindung	Phänotyp	Inferenzregeln
Ein-Zustand-Problems	Agenten	Modus ponens
Anfangszustand	logisch Schlußfolgern	Implikationsbeseitigung
Zielprädikat	Wissensbasierter Agent	Und-Beseitigung
Pfadkostenfunktion	Wissensbasis	Und-Einführung
Zustandsraum	Sätze	Oder-Einführung
Pfad im Zustandsraum	Wissensrepräsentationssprache	Beseitigung der doppelten
Datentyp „Problem“	TELL	Negation
Mehrzustandsproblem	ASK	Unit Resolution
Operator	Inferenzmaschine	Resolution
Ergebnismengenraum	Wissensebene	Transitivität
Performance	epistemologische Ebene	aussagenlogische Inferenz
Gesamtkosten	Logische Ebene	Monotonizität
Suchen	Implementationsebene	Horn-Sätze
Knoten	deklarativer Ansatz	Identität
Rand	autonom	Eigenschaften
Make-List	Wissensrepräsentation	Relationen
Empty	Syntax	Funktionen
Remove-Front	Semantik	Prädikatsymbol
Listing-FN	Logischer Konsequenz	funktionale Ausdrücke
allgemeiner Suchalgorithmus	Folgerung	Variablen
blinde Suchverfahren	Fakten	Konstantensymbole
Breitensuche	Repräsentation	Prädikatsymbole
Kostengesteuerte Breitensuche	Knowledge Base	Funktionssymbole
Tiefensuche	Inferenzprozedur	Terme

Atomare Sätze	Repräsentation	induktive Inferenz
Zusammengesetzte Sätze	Aktionen	Induktion
Quantoren	Zustände	Hypothese
Universelle Quantifizierung mit dem Allquantor	Ziele	Bias
Existentielle Quantifizierung	Wünschbarkeit	Lernalgorithmen
Geschachtelte Quantoren	Pläne	lernender Agent
Negation	Schlüsseldien	REFLEX-PERFORMANCE-ELEMENT
Gleichheit	STRIPS	REFLEX-LEARNUNG-ELEMENT
Grundterm	Zustände	Entscheidungsbäume
Zusammengesetzte Sätze	Aktionsbeschreibung	Versionsraum-Ansatz
komplexe Sätze	Vorbedingung	Nichtlineare numerische Funktion
Quantorenarten	Wirkung	neuronalen Netze
Universelle Quantifizierung	Situationsraum	Komplexität
Allquantor	Vorwärtsplaner	Induktion aus Beispielen
Existentielle Quantifizierung	Rückwärtsplaner	Klassifikation des Beispiels
De Morganschen Regeln	Teilziel	Trainingsmenge
Verwandtschaftsdomäne	Planraum	Ockhams Rasiermesser
Mengendomäne	Constraints	DECISION-TREE-LEARNING
Diachronische Regeln	Kausale Kanten	Informationstheorie
Situationskalkül	Zweck	Informationsgewinn
Schnappschuß	Situationswechsel	CHOOSE-ATTRIBUTE
Ergebnis	Planungsalgorithmus	unnütze Attribute
Axiom	Demotion	Information
Frameaxiom	Promotion	Shannonschen Informationstheorie
Wirkungsaxiom	partiell instanzierter Operator	Bits
Ortsbestimmung	Gleichheitsconstraint	Gain
verborgene Eigenschaften	Ungleichheitsconstraint	Rauschen
Kausale Regeln	Auflösung	Overfitting
Diagnostische Regeln	Handeln	Pruning
Synchrone Regeln	Bedingtes Planen	Informationsgewinn
Aktions-Wert-Regeln	Ausführungsüberwachung	Signifikanztest
Suchen	Kontext	Nullhypothese
Best-First-Suche	Laufzeitvariable	Fehlende Daten
Planen	Planung	kontinuierliche Werte
Allquator-Beseitigung	Ausführung	
Existenzquantor-Beseitigung	Planungsagenten	
Existenzquantor-Einführung	Lebensplan	
verallgemeinerter Modus Ponens	Unsicherheit	
Unifikation	Qualifikationsproblem	
Prämisse	Faulheit	
Konklusion	Theoretische Unwissenheit	
Substitution	Praktische Unwissenheit	
kanonische Form	Grad an Überzeugung	
UNIFY	Fuzzy-Logik	
Vorwärtsverkettung	Evidenz	
Rückwärtsverkettung	a priori	
Antezedenzen	unbedingte Wahrscheinlichkeit	
Sukzedenz	post priori	
unifizierbar	bedingte Wahrscheinlichkeit	
Antezedenzen	Wahrscheinlichkeitsaxiome	
vollständige Inferenzprozedur	kombinierte	
Resolution	Wahrscheinlichkeitsverteilung	
Resolution-Regel	Bayessche Regel	
Beweissystem	Produktregel	
implikative Normalform	Lernen aus Beobachten	
Skolemisierung	Performanzelement	
Distributivgesetz	Lernelement	
Assoziativgesetz	Kritik	
Axiomisierung	Problemgenerator	
Äquivalenzrelation	Qualität	
Demodulation	Performanzstandard	
Resolution-	Action-Wert-Information	
Unit-Präferenz	Feedback	
Set of support	Bayessche Netze	
Input Resolution	Überwachendes Lernen	
Linear Resolution	Lernen durch Lehrer	
Subsumption	Reinforcement Learning	
Planen	Nicht überwachendes Lernen	
Problemlöser	Nutzenfunktion	
	induktives Lernen	