

Bases de l'intelligence artificielle

INTRODUCTION

Alain Mille

Master Informatique M1

1

Histoire en cours d'écriture...

- Acte de naissance : 1956, Dartmouth College (New Hampshire, USA)
 - John McCarthy (tenant de la logique)
 - Marvin Minsky (tenant d'une approche par schémas)
- Genèse autour de la notion de « machines à penser »
- Comparaison du cerveau avec les premiers ordinateurs

Master Informatique M1

2

Les grands inspireurs

- Mc Culloch et Pitts : réseaux neuronaux artificiels (approche physiologique)
- Wiener : cybernétique
- Shannon : théorie de l'information
- Von Neumann : architecture d'un calculateur
- Turing : théorisation des fonctions calculables par machine

Master Informatique M1

3

Les premiers programmes d'IA

- Newell, Simon et Shaw proposent un premier programme de démonstration de théorèmes en logique (1956!)
- Ils généralisent en proposant le General Problem Solver qui progresse dans la résolution en évaluant la différence entre la situation du solveur et le but à atteindre.

Premiers défis...

- Programmes capables de jouer aux échecs (premières idées en 1950 par Shannon!) -> première victoire sur un maître en 1997 Deep Blue bat Kasparov (wikipedia)
- Test « d'intelligence » (Evans 1963) : trouver la suite d'une série de figures.
- Résolution de problèmes par propagation de contraintes (Waltz 1975)
- Dialogue en « langage naturel » (Eliza, Weizenbaum 1965) (Système SHRDLU, Winograd 1971)

L'ère des « systèmes experts »

- Les années 70 et 80 virent un véritable engouement pour les systèmes experts:
 - DENDRAL (en chimie)
 - MYCIN (en médecine)
 - Hersay II (en compréhension de la parole)
 - Prospector (en géologie)
- Générateurs de systèmes experts
 - GURU
 - CLIPS

Langages de programmation pour l'IA ?

- LISP (origine américaine)
- PROLOG (France ! Colmerauer)
- SmallTalk (Langage objet)
- Les langages de Frame
 - YAFOOL (Yet Another Frame based Object Oriented Language)
 - KL-ONE (Knowledge Language)
- Langage de logique de description

Le projet de Doug Lenat

- Doug Lenat imagine un système capable d'apprendre continuellement... toutes les connaissances que l'on peut lui fournir !
- Le serveur de connaissances CYC = une encyclopédie « intelligente » (à visiter!)
 - Ce n'est pas le rêve de Doug Lenat qui imaginait vraiment stocker les connaissances.
 - C'est une encyclopédie anglosaxonne avec pas mal de possibilités -> produit semi-commercial

Nouvelles questions de l'IA

- L'informatique c'est maintenant le WEB ! L'IA l'habite déjà et en façonne le futur → WWW conférences
 - S'adapter à des situations dynamiques, changeantes, singulières...
 - Assister l'apprentissage humain !
 - Gérer des dialogues entre « agents » hétérogènes
 - Voir la cognition comme une émergence dans l'interaction avec l'environnement
 - > Concevoir une nouvelle génération de systèmes informatiques
 - > Imaginer des systèmes qui sont conçus dans la continuité sur la base des usages
 - > Cognition située, distribuée, émergente ...

Multiples facettes de l'IA

- Facette des mathématiques
 - formalisation du raisonnement mathématique (logique)
 - Contribution à de nouveaux champs (logiques modales -> logique possibiliste)
- Facette informatique
 - Nouveau « paradigmes » de programmation
 - Programmation logique
 - Programmation objet
 - Programmation fonctionnelle
 - Nouvelles façons de voir les systèmes d'information
 - Gestion de la connaissance
 - Indexation WEB (semantic web)
 - Description des documents numériques
 - Applications nombreuses
 - Aide à la décision
 - Aide au diagnostic
 - Aide à la planification
 - Aide au traitement automatique de la langue
 - Aide à la conception
 - Omniprésence dans les Systèmes de Traitement de l'Information et de la Communication (STIC)

Alors, que faut-il apprendre ?

(Equipe pédagogique : Nadia Kabachi, Alain Mille, Frank Nack, Bertrand Richard)

- Les bases de l'IA sont les bases historiques
 - Modèle symbolique
 - Raisonnement logique
 - Résolution automatique de problème
 - Programmation logique

Alors nous allons commencer par ...

Résolution automatique de problème (Alain Mille)

- Recherche de solution dans un espace d'états
- Améliorations « heuristiques »
 - Algorithme A*
 - Le cas particulier des graphes « et-ou » (hypergraphe pour certains)
 - (plus tard) programmation de ces algorithmes

Méthodes de calcul en logique (Alain Mille)

- Où comment on peut construire un raisonnement par reformulations successives
- Les questions de complétude, de formalisation et d'applicabilité

PROLOG (Nadia Kabachi)

- Un langage de programmation logique
 - Principe
 - Syntaxe
 - Sémantique
 - Mise en œuvre
- > programmation des autres aspects vus en cours

Systèmes à bases de connaissances (Alain Mille)

- Nom moderne pour des systèmes experts « ouverts »
 - Réalisés pour une expertise particulière
 - Prévus pour répondre à une classe de problèmes
 - Ouverts malgré tout, car toutes les questions ne sont pas posées à l'avance...
- > principe de fonctionnement, exemples, initiation à la question de l'ingénierie des connaissances

Qu'êtes-vous supposés savoir et savoir faire ?

- Avoir un discours « juste » sur l'intelligence artificielle
- Etre capable de présenter convenablement le principe et les problèmes de la résolution de problème
- Savoir définir une « heuristique »
- Etre capable d'expliquer le principe du calcul en logique
- Etre capable d'écrire un programme de résolution de problème en Prolog
- Savoir définir un système à base de connaissances et décrire un domaine de connaissances simple
