جمهورية العراق
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جهاز الاشراف التقويم العلمي

أسم الجامعه: الجامعة التكنولوجية
أسم الكليه: //
أسم القسم: علوم الحاسبات
أسم المحاضر:سرى محمود عبدالله
اللقب العلمي: مدرس
المؤهل العلمي: ماجستير
مكان العمل: قسم علوم الحاسوب

((الخطة التدريسية والاسئلة الامتحانية للفصل الثاني على وفق مخرجات الطلبة A-K))

اسم التدريسي:	سرى محمود عبدالله احمد
البريد الالكتروني:	110050@uotechnology.edu.iq
اسم المادة:	تقنيات البحث الذكية/المرحلة الثالثة/ فرع ادارة الشبكات
مقرر الفصل:	نظام الكورسات/ الكورس الثاني
اهداف المادة:	جعل الطالب يتعلم برمجة متقدمة في لغة برولوك وفهم بعض الطرق والستراتيجيات المهمة في حقل الذكاء الاصطناعي وكيفية برمجتها و تعلم اساسيات النظام الخبير.
التفاصيل الاساسيه للمادة:	اهداف الذكاء الاصطناعي (تقليص المشكلة وضمان ايجاد الحلول) . دراسة فضاءات البحث المعقدة وايجاد خوارزميات بحث ذكية كالبحث الاعمى (البحث بالعمق والبحث بالعرض) والبحث الموجه (دوال التوجه، تسلق التل، البحث عن الافضل، خوارزمية A وخوارزمية *A) وكذلك مشاكل فضاء البحث لعدد من العاب الذكاء الاصطناعي واستخدام التوجه في الالعاب . وايضا دراسة خوارزميات الاقل-الاكبر والالفا-بيتا ومخطط الاند-اور و فهم طرق السيطرة الاستراتيجية و تعلم اساسيات النظام الخبير.
الكتب المنهجية:	1. Elian Rich, “Artificial Intelligence”,1991. 2. Luger E.George,”Artificial Intelligence Structures and Strategies ”, 2005
المصادر الخارجية:	1. Stwart Russel and Peter Norvig , "Artificial Intelligent ,a Modern Approach" ,2003. 2. Amit Konar, " Artificial Intelligence and Soft Computing , Behavior and Cognitive Modeling of the Human Brain ", CRC press ,1991. 3. Dimitris Varkas and Ioannis Pl. Vlashavos, " Artificial Intelligence for 4. Advanced Problem Solving Technique", published in the USA by Information science reference (an imprint of "IGI" Global),2008.

تقديرات الفصل:	الفصل الدراسي	امتحان منتصف الفصل	تقييم	المختبرات	الامتحان النهائي
	الثاني	%20	%10	%10	%60
معلومات اضافية:					

جمهورية العراق
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جهاز الاشراف التقويم العلمي

أسم الجامعه: الجامعة التكنولوجية
أسم الكليه: //
أسم القسم: علوم الحاسبات
أسم المحاضر:سرى محمود عبدالله
اللقب العلمي: مدرس
المؤهل العلمي: ماجستير
مكان العمل: قسم علوم الحاسوب

جدول الدروس الاسبوعي - الفصل الدراسي الثاني

الاسبوع	التاريخ	الماده النظرية	الماده العملية
1		Intelligent search strategies (problem state space, Explain Salesman problem and how to solving it)	General review for Prolog (Lists and Strings)
2		Blind search (Depth First Search Algorithm)	Execution of compound objects examples
3		Blind search (Breadth First Search Algorithm)	Execution of Depth First Search Algorithm
4		Heuristic search (Hill Climbing Algorithm)	Execution of Breadth First Search Algorithm
5		Heuristic search (Best First Search Algorithm)	Execution of Hill Climbing Algorithm
6		Heuristic search (A Search Algorithm)	Execution of Best First Search Algorithm
7		Heuristic search (A* Search Algorithm)	Execution of A Search Algorithm
8		Using Heuristics in Games (8-puzzle game)	Execution of A* Search Algorithm
9		Using Heuristics in Games (Tic-Tac- Toe game)	Execution of 8-puzzle game
10		Adversarial search in game playing (Min-max Algorithm).	More examples about 8-puzzle game
11		Adversarial search in game playing (Alpha – Beta Algorithm)	Execution of Tic-Tac- Toe game
12		Adversarial search in game playing (And / Or graph.)	More examples about Tic-Tac- Toe game
13		Control strategy / backward and forward chaining	Execution of Min-max Algorithm
14		Control strategy / rule cycle	Execution of Alpha– Beta Algorithm
15		Expert system	More examples about Min-max and Alpha–Beta Algorithms

توقيع الاستاذ:م. سرى محمود عبدالله

توقيع العميد:

أسم الجامعه: الجامعة التكنولوجية
أسم الكليه: //
أسم القسم: علوم الحاسبات
أسم المحاضر:سرى محمود عبدالله
اللقب العلمي: مدرس
المؤهل العلمي: ماجستير
مكان العمل: قسم علوم الحاسوب

الاسبوع	التاريخ	الماده النظرية	الماده العملية
1		Introduction About Search	General review for Prolog (Lists and Strings)
2		Travelling Salesman problem and explain how to solving it	Execution of compound objects examples
3		Blind search (Depth First Search Algorithm)	Execution of Depth First Search Algorithm
4		Blind search (Breadth First Search Algorithm)	Execution of Breadth First Search Algorithm
5		Heuristic search (Hill Climbing Algorithm)	Execution of Hill Climbing Algorithm
6		Heuristic search (Best First Search Algorithm)	Execution of Best First Search Algorithm
7		Heuristic search (A Search Algorithm)	Execution of A Search Algorithm
8		Heuristic search (A* Search Algorithm)	Execution of A* Search Algorithm
9		Properties of A* Search Algorithm	Execution of 8-puzzle game
10		Using Heuristics in Games (8-puzzle game, Tic-Tac- Toe game)	More examples about 8-puzzle game
11		Using Heuristics in Games (Min-max Algorithm).	Execution of Tic-Tac- Toe game
12		Using Heuristics in Games (Alpha – Beta Algorithm).	More examples about Tic-Tac- Toe game
13		Using Heuristics in Games (And / Or graph).	Execution of Min-max Algorithm
14		Control strategy	Execution of Alpha– Beta Algorithm
15		Expert system	More examples about Min-max and Alpha–Beta Algorithms