

Sommaire

1. **Introduction**
 - Présentation des objectifs du livre et des prérequis nécessaires.
2. **Systèmes experts**
 - Mise en œuvre de règles pour la prise de décisions ou la découverte de nouvelles connaissances
3. **Logique floue**
 - Contrôle de systèmes informatiques ou mécaniques de manière plus souple que les programmes traditionnels.
4. **Recherche de chemins**
 - Utilisation d'algorithmes comme A* pour trouver les meilleurs itinéraires, notamment dans les jeux vidéo
5. **Algorithmes génétiques**
 - Application de la puissance de l'évolution pour résoudre des problèmes complexes.
6. **Métaheuristiques d'optimisation**
 - Techniques telles que la recherche tabou pour trouver des solutions optimales à des problèmes d'optimisation.
7. **Systèmes multi-agents**
 - Simulation de foules ou création de comportements émergents à partir de plusieurs agents simples.
8. **Réseaux de neurones**
 - Identification de modèles dans des suites historiques, des images ou des données, incluant le deep learning.
9. **Sitographie**
 - Liste de ressources en ligne pour approfondir les connaissances sur les techniques abordées.
10. **Annexe**
 - Informations complémentaires pour la mise en œuvre des techniques présentées.