

# **APLIKASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PERMAINAN TEBAKAN KATA BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN TURBO PROLOG VERSI 2.0**

**NIXON BARIMBING, HURNANINGSIH., SKOM., MM**

Penulisan Ilmiah, Fakultas Ilmu Komputer, 2001

Universitas Gunadarma

<http://www.gunadarma.ac.id>

kata kunci : artificial intelligence

Abstraksi :

Sekarang banyak beredar program untuk memecahkan masalah permainan seperti untuk bermain poker, bridge, catur dan sebagainya. Sebagai contoh, program catur Mephisto III yang pernah bermain seri dengan juara dunia Anatoly Karpov. Dalam catur misalnya, pemain harus mencari segala kemungkinan langkah terbaik untuk memenangkan permainan. Namun jika kita menjajagi semua kemungkinan langkah dan akibatnya, tentu akan lama. Saran-saran ini dinyatakan dalam sekumpulan goal dan cara mencapai goal tersebut.