

使用JAVA实现(人工无脑)系统 PDF转换可能丢失图片或格式
，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/295/2021_2022__E4_BD_BF_E7_94_A8JAVA_c67_295311.htm 人工无脑 “人工无（じんこうむのう）”，是日语中特有的说法，日文引用英文的舶来语，[人工无脑]在英文中被称为chatterbot、chatbot等，中文通常称其为“聊天机器人”。[人工无脑]与[人工智能]等[强AI]产物相反，是[弱AI]的代表产品。世界上第一个[人工无脑]系统chatterbot, 诞生于1966年，名为ELIZA，由J. Weizenbaum开发。ELIZA会分解问话，再以问话检索事前录入好的答案。从而模拟人机通信，造成计算机与人沟通的[假象]，这也是所有[弱AI]系统的共同特点。初期的[人工无脑]实现，以ELIZA和PARRY为主流。此后Ractor、Verbot、A.L.I.C.E.、ELLA等陆续登场，[弱AI]系统得以长足发展。[人工无脑]与[人工智能]的最大区别在于，它仅是模拟人机数据交换，而根据简单的[表面现象]使之产生作用的程式，并没有[强AI]那种模拟生命智能的需求。只是应用编码好的程序，把提出的问题再以固定的方式回应，是一种[弱AI]。再简单地说，这是在暂时无法实现人工智能时，一种模拟人工智能的方式。如绝大部分游戏编程中，关于[人机交互]这一部分，都是以[人工无脑]的方式来实现的。在这里首先提供一个简单的Java用例：此用例不过滤用户会话，仅将输入的会话再次返回，但却是[无脑]系统的基础所在。代码如下：

```
ChatbotPanel: package org.test. /** */ /** * Title: LoonFramework *  
Description: * Copyright: Copyright (c) 2007 * Company:  
LoonFramework * @author chenpeng * @email
```

```
: ceponline@yahoo.com.cn * @version 0.1 */ import
java.awt.BorderLayout. import java.awt.Dimension. import
java.awt.Frame. import java.awt.Panel. import java.awt.ScrollPane.
import java.awt.TextArea. import java.awt.TextField. import
java.awt.event.ActionEvent. import java.awt.event.ActionListener.
import java.awt.event.WindowAdapter. import
java.awt.event.WindowEvent. /** **/** * Title: LoonFramework *
Description:[人工无脑]系统的初步实现。 * Copyright:
Copyright (c) 2007 * Company: LoonFramework * @author
chenpeng * @email : ceponline@yahoo.com.cn * @version 0.1 */
public class ChatbotPanel extends Panel implements ActionListener
...{ /** **/** * */ private static final long serialVersionUID = 1L.
private static final int WIDTH = 480. private static final int HEIGHT
= 480. 100Test 下载频道开通 , 各类考试题目直接下载。详细
请访问 www.100test.com
```