

Noite Europeia dos Investigadores



A Marcha das Máquinas

No primeiro relatório sobre o ACE, Turing pergunta: "Can the machine play chess?"

1945

Turing propõe o Jogo da Imitação

1950

1948 | Turing escreve sobre maquinaria inteligente

1956

Conferência de Dartmouth marca o nascimento da Inteligência Artificial como disciplina científica

De Bruijn cria o sistema *Automath* para formalização e verificação de demonstrações matemáticas

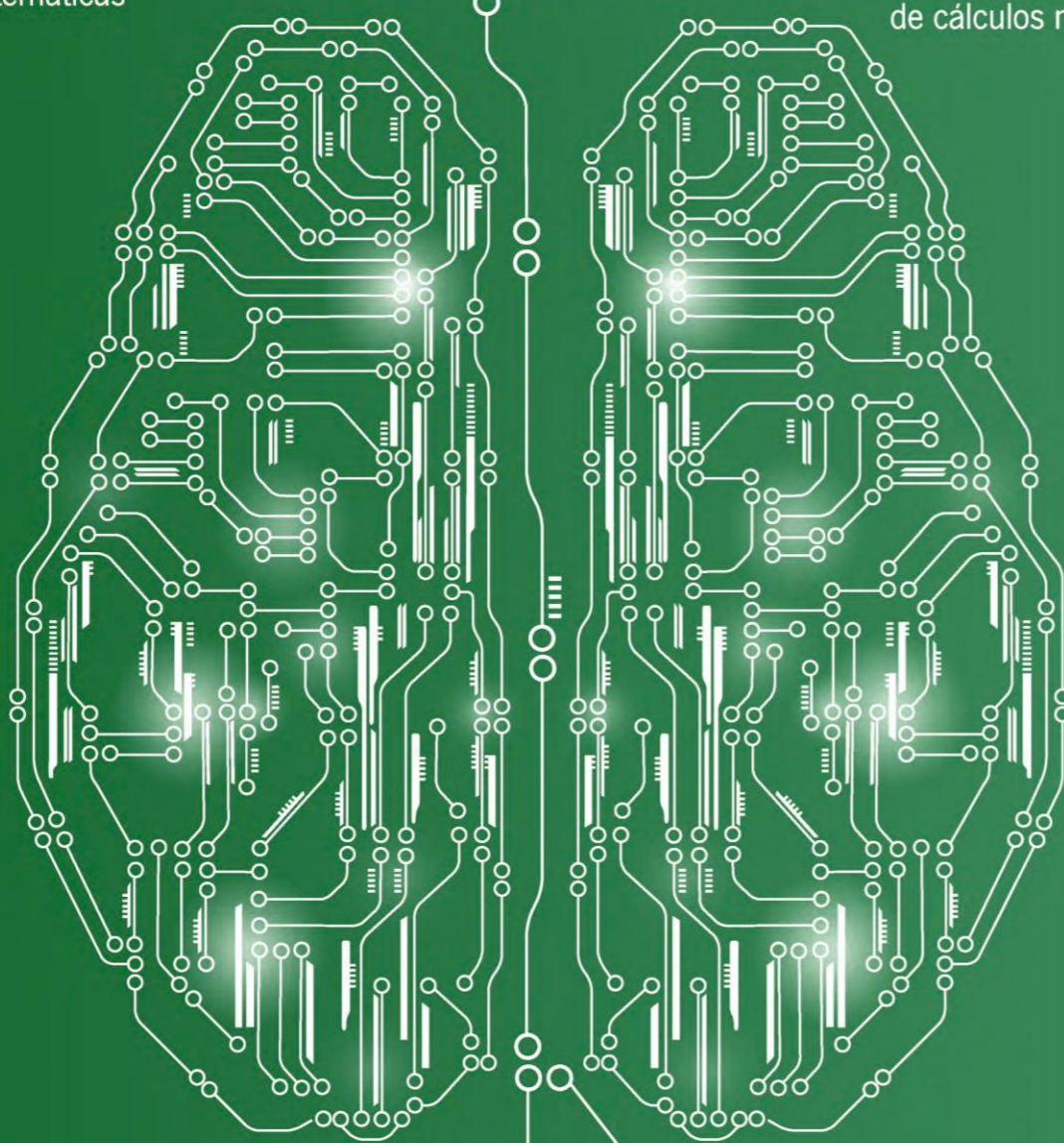
1967

1972

Surge a linguagem de programação *Prolog*

1976

Teorema das 4 Cores demonstrado com a ajuda de cálculos maciços feitos por um computador



Uma demonstração formal do Teorema das 4 Cores é completada com a ajuda do programa *Coq*

2005

1997 | *Deep Blue* derrota o campeão de Xadrez Garry Kasparov

2005

Annals of Mathematics emite esclarecimento editorial sobre uso de computadores em demonstrações matemáticas

2007

Jogo das Damas resolvido [jogo perfeito conduz ao empate]

Stephen Hawking lança aviso sobre os perigos da Inteligência Artificial

2014

2016

AlphaGo derrota o campeão de *Go* Lee Sedol

Os computadores são máquinas de calcular e memorizar. Envolvido na construção do *Automatic Computing Engine*, no rescaldo da II Guerra Mundial, **Alan Turing** considerou seriamente a questão de os computadores poderem vir a ser, no futuro, máquinas de pensar. A evolução científica e tecnológica das últimas décadas provou que Turing não levantou uma questão extravagante, antes antecipou um movimento tão poderoso que alguns, hoje em dia, consideram pôr em risco o futuro da Humanidade.

