

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Neuronen und neuronale Netze	5
3	Lösungsmeth. f. lin. Assoziationsproblem	10
3.1	Die Hebb'sche Lernregel	10
3.2	Die Delta-Lernregel	12
3.3	Lösung mit generalisierten Inversen	16
4	Nicht lineare neuronale Netze	21
5	Lösungsmeth. f. lin. Trennungsproblem	27
5.1	Die Perceptron-Lernregel	27
5.2	Die Relaxations-Lernregel	30
5.3	Die Ho-Kashyap-Lernregel	37
5.4	Methoden der linearen Programmierung	50
6	Computer-Simulation	53
6.1	Durchführung	53
6.2	Implementierung	55
6.3	Theoretisches Verhalten	56
6.4	Simulationsergebnisse	59
A	Programmausdruck	67
B	Probelauf	68
C	Zeit-Kurven	69