

Общая характеристика среды CLIPS



CLIPS (C Language Integrated Production System)

поддерживает **три** основных способа представления знаний:

- продукционные правила (для эвристических знаний),
 - функции для представления процедурных знаний,
 - объектно-ориентированное программирование,
- и **шесть** основных черт ООП: классы, обработчики сообщений, абстракции, инкапсуляция, наследование и полиморфизм.

Правила могут сопоставляться с **объектами** и **фактами**.

Приложения могут разрабатываться с использованием только правил, только объектов или их комбинации.

Объекты могут использоваться без правил путем посылки сообщений и в этом случае отпадает необходимость в машине вывода, если используются только объекты.

Базовые типы данных и представление фактов



Поддерживаются **восемь** базовых типов данных: 1) *целые* (integer) и 2) *вещественные* (float) числа, 3) *символьные* (symbol) и 4) *строковые* (string) данные, 5) *внешний адрес* (external-address), 6) *адрес факта* (fact-address), 7) *имя экземпляра* (instance-name) и 8) *адрес экземпляра* (instance-address).

1) 27; +125; -38

2) 12.0; -1.59; 237e3; -32.3e-7

3) bad_value; 456-93-039; @+=%

ограничители–неотобр.символ ' () & | < ~ ; не может начинаться с ? и \$?

4) "abc"; "a & b"; "a\"quote"; "fgs\\85"

5) адрес внешней структуры данных: <Pointer-XXXXXX>

6) для ссылки на факты: <Fact-XXX>

7) для ссылки на экземпляры классов: [pump-1]; [foo]; [123-890]

8) <Instance-XXX>, где XXX – имя экземпляра

Базовые типы данных, представление фактов (2)



Место, занимаемое одним значением базового типа данных, называется *полем* (field). Значения базовых типов являются одноместными.

Многоместные значения: (a 123); (); (x 3.0 "red" 567)

Упорядоченные факты: (высота 100); (студент Сидоров); (отец Иван Петр); (однокурсники Иванов Петров Сидоров)

Команды: assert – добавляет факт в факт-список; retract – удаляет факт из списка; modify – модифицирует список; duplicate – дублирует факт:

(assert (length 150) (width 15) (weight “big”))

Идентификатор факта (fact-identifier): f-10 ссылается на факт с индексом 10.

Базовые типы данных, представление фактов (3)



Задание исходного множества упорядоченных фактов:
(deffacts <имя_группы_фактов> ["<комментарий>"] <факт>*)

Пример: (deffacts stud "Студент"
(student name John)
(student spec "COMPUTER"))

Неупорядоченные факты - список взаимосвязанных именованных полей – *слотов*. Возможен доступ к полям по именам.

Одиночные (одно поле) и мультислоты (любое число полей).

Базовые типы данных, представление фактов (4)



Шаблоны – для спецификации состава неупорядоченных фактов.

Синтаксис конструкции deftemplate:

```
(deftemplate <имя шаблона> [“<комментарий>”]
```

```
<определение слота-1>
```

```
. . .
```

```
<определение слота-N>)
```

Пример шаблона:

```
(deftemplate object “Шаблон объекта”
```

```
(slot name)
```

```
(slot location)
```

```
(slot weight))
```

Пример неупорядоченного факта на основе этого шаблона:

```
(object (name car) (location 100) (weight 600))
```

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов.



(**defrule** <имя_правила> ["<комментарий>"] [<объявление>]
<условный элемент>*; Левая часть правила (антецедент)
=>
<действие>*) ; Правая часть правила (консеквент)

Пример:

```
(defrule R1  
(days 2)  
(works 100)  
=>  
(printout t crlf "Свободного времени нет" crlf)  
(assert (freetime "no")))
```

Представление правил в базе знаний.

Типы условных элементов



Антецедент правила состоит из последовательности условных элементов (УЭ). Если все УЭ правила удовлетворяются при текущем состоянии базы данных, то правило помещается в список готовых к выполнению правил – **агенду**.

Шесть типов условных элементов:

- 1) УЭ-образцы (Pattern Conditional Elements);
- 2) УЭ-проверки (Test Conditional Elements);
- 3) УЭ “ИЛИ” (Or Conditional Elements);
УЭ “И” (And Conditional Elements);
УЭ “НЕ” (Not Conditional Elements);
- 4) УЭ “Существует” (Exists Conditional Elements);
- 5) УЭ “Для всех” (Forall Conditional Elements);
- 6) Логические УЭ (Logical Conditional Elements).

Представление правил в базе знаний.

Типы условных элементов (1)



УЭ-образец состоит из совокупности ограничений на поля, масок (wildcards) полей и переменных, используемых при сопоставлении УЭ с образцом – фактом или экземпляром объекта.

В УЭ-образцах используются следующие конструкции:

- литеральные ограничения (Literal Constraints);
- одно и многоместные маски (Single- and Multifield Wildcards);
- одно и многоместные переменные (Single- and Multifield Variables);
- ограничения со связками (Connective Constraints);
- предикатные ограничения (Predicate Constraints);
- ограничения возвращаемым значением (Return Value Constraints).

Представление правил в базе знаний.

Типы условных элементов (1)



1) Литеральное ограничение

Упорядоченный: (data 1 one "two")

Неупорядоченный: (person (name Bob) (age 20))

2) Одно- и многоместные маски:

(data ? blue red \$?) будет сопоставляться со следующими упорядоченными фактами:

(data 1 blue red),

(data 5 blue red 6.9 "avto"),

но не будет сопоставлен со следующими фактами:

(data 1.0 blue "red"),

(data 1 blue)

3) Одно- и многоместные переменные:

Одноместные: ?x, ?var, ?age Многоместные: \$?y, \$?zum

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (1)

Пример:

```
(data 2 blue green),
```

```
(data 1 blue),
```

```
(data 1 blue red)
```

```
(defrule find-data-1
```

```
(data ?x ?y ?z)
```

```
=>
```

```
(printout t ?x " : " ?y " : " ?z crlf))
```

УЭ данного правила будет сопоставляться с первым и третьим фактом, поэтому в результате срабатывания правила будет выведено:

```
1 : blue : red
```

```
2 : blue : green
```

Представление правил в базе знаний.

Типы условных элементов (1)

4) Ограничения со связками:

?x&red | blue трактуется как ?x&(red | blue), а не как (?x&red) | blue

```
(defrule r1
```

```
(data (value ?x&~red&~green))
```

=>

```
(printout t "slot value = " ?x crlf)).
```

Для факта (data (value blue)) это правило выведет сообщение:

slot value = blue

5) Предикатное ограничение задается с помощью символа “:”, за которым следует вызов предикатной функции. В качестве предикатных функций используются встроенные функции

CLIPS: numberp, floatp, integerp, symbolp, stringp

Пусть заданы факты: ((data 1) (data 2) (data red)) Для

определения значений числового типа: (data ?x&:(numberp ?x))

Представление правил в базе знаний.

Типы условных элементов (1)



б) Ограничение возвращаемым значением:

Используется в качестве ограничения значение, возвращаемое внешней функцией. Эта функция вызывается непосредственно из УЭ-образца с использованием следующего синтаксиса:

=<вызов-функции>

Пример:

```
(defrule twice  
(data (x ?x) (y =(* 2 ?x)))  
=>...)
```

будет сопоставляться со всеми неупорядоченными фактами, у которых значение в слоте y равно удвоенному значению слота x

Представление правил в базе знаний.

Типы условных элементов (2)



УЭ-проверка

(test <function-call>)

Удовлетворяется, если функция, вызываемая из него, возвращает значение отличное от FALSE.

В следующем правиле проверяется, что модуль разности двух чисел не меньше трех:

```
(defrule example-1
```

```
(data ?x)
```

```
(value ?y)
```

```
(test (>= (abs (- ?y ?x)) 3))
```

```
=>...)
```

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (3)



Условный элемент “ИЛИ”

задается конструкцией (or <УЭ-1> ... <УЭ-N>)

Правило

```
(defrule r1
```

```
(man stud)
```

```
(or (spec computeer) (age 20))
```

```
=>...)
```

эквивалентно двум следующим:

```
(defrule r2
```

```
(man stud) (spec computeer)
```

```
=>...)
```

```
(defrule r3
```

```
(man stud) (age 20)
```

```
=>...)
```

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (3)



Условный элемент “И”

задается (and <УЭ-1> ... <УЭ-N>)

Можно комбинировать УЭ “И” и “ИЛИ” в любых сочетаниях.

Пример:

```
(defrule r1
(sys-mode search)
(or (and (distance high) (resol little))
(and (distance low) (resol big)))
=>...)
```

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (3)



Условный элемент “НЕ”

задается (not <УЭ>)

Пример:

```
(defrule not-double  
(not (data red ?x ?x))  
=>...)
```

Правило ищет факты, у которых второе поле – red, а третье и четвертое поля не совпадают.

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (4)



Условный элемент “Существует”

синтаксис (exists <УЭ-1> ... <УЭ-N>)

Используется для определения удовлетворяется ли группа УЭ, специфицированных внутри условного элемента “Существует”, хотя бы одним набором образцов-сущностей в базе данных.

Пример:

правило:

```
(defrule example  
(exists (a ?x) (b ?x))  
=>...)
```

будет активизировано, если в базе данных имеется хотя бы одна пара фактов, содержащих в первых полях значения a и b, а вторые поля которых совпадают.

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (5)



Условный элемент “Для всех”

синтаксис (forall <УЭ-1> ... <УЭ-N>)

Используется для определения, удовлетворяется ли группа УЭ, специфицированных внутри условного элемента “Для всех”, для каждого появления УЭ-1.

Пример: правило

```
(defrule all-students-passed
```

```
(forall (student ?name)
```

```
(reading ?name)
```

```
(writing ?name)
```

```
(arithmetic ?name))
```

```
=> (printout t "All students passed." crlf))
```

активизируется, если каждый студент научился чтению, письму и арифметике.

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (6)



Логические условные элементы

синтаксис (logical <УЭ>+)

Логический УЭ группирует образцы точно так же, как УЭ “И” и может использоваться в сочетании с УЭ “И”, УЭ “ИЛИ” и УЭ “НЕ”.

Однако логические УЭ можно применять только в первых образцах правила.

Представление правил в базе знаний. Типы условных элементов (б)

Пример: допустимо правило

```
(defrule ok  
(logical (a))  
(logical (b))  
(c)  
=>
```

```
(assert (d)))
```

но недопустимо правило

```
(defrule not-ok-1  
(logical (a))  
(b)  
(logical (c))  
=>
```

```
(assert (d)))
```

Логический вывод в системе CLIPS



Базовый цикл работы МЛВ в системе CLIPS:

1. Если достигнут предел активации правил или нет текущего фокуса – останов МЛВ. Иначе - выбор верхнего правила агенды модуля, которому принадлежит текущий фокус. Если в агенде нет правил, текущий фокус извлекается из стека фокусов и управление переходит к следующему модулю. Если стек фокусов пуст, то выполнение останавливается, в противном случае вновь выполняется шаг 1.
2. Выполняются операторы, содержащиеся в консеквенте выбранного правила. Счетчик числа правил инкрементируется.
3. Активированные правила помещаются в агенду модуля, в котором они определены. Деактивированные правила удаляются из агенды.
4. Значения значимостей всех правил, содержащихся в агенде переоцениваются. Цикл повторяется с шага 1.

Помещение правил в агенду



1. Вновь активируемые правила помещаются над всеми правилами с более низкой *значимостью* (salience) и ниже всех правил с более высокой значимостью.
2. Для определения места среди правил равной значимости используется текущая стратегия разрешения конфликта.
3. Если в результате добавления или удаления факта одновременно активизируются несколько правил и шаги 1 и 2 не позволяют выполнить упорядочение, то эти правила упорядочиваются между собой произвольно.

Назначение приоритетов правил



```
(defrule r1
(declare (salience 500))
(fire test-1)
=>
(printout t "Rule r1 firing." crlf))
```

Значимость назначается:

- при определении правила,
- при активизации правила (динамическая),
- в каждом цикле выполнения (динамическая).

Команда *set-salience-evaluation* используется для 2-го и 3-го случаев.

Стратегии разрешения конфликтов



1. “вглубь” (depth), используется по умолчанию,
2. “вширь” (breadth),
3. “простоты” (simplicity),
4. “сложности” (complexity),
5. *LEX* (lex),
6. *МЕА* (mea)
7. случайного выбора (random).

Команда (*set-strategy <strategy>*) или меню
“*Execution/Options*”

(*set-strategy <strategy>*),

где *<strategy>* ::= depth | breadth | simplicity
| complexity | lex | mea | random.

Стратегии “вглубь” и “вширь”



ВГЛУБЬ: вновь активируемые правила помещаются в агенду **над** всеми правилами такой же значимости.

Факт $f-1$ активирует правила $rule-1$ и $rule-2$,

Факт $f-2$ активирует правила $rule-3$ и $rule-4$.

Тогда если $f-1$ устанавливается раньше, чем $f-2$, то $rule-3$ и $rule-4$ окажутся в агенде выше правил $rule-1$ и $rule-2$.

ВШИРЬ: вновь активируемые правила помещаются **ниже** всех правил с такой же значимостью.

Стратегии “простоты” и “сложности”



ПРОСТОТЫ: активируемые правила помещаются над всеми правилами с равной или большей специфичностью.

(defrule example

(item ?x ?y ?x)

(test (and(numberp ?x) (> ?x (+ 10 ?y)) (< ?x 100)))

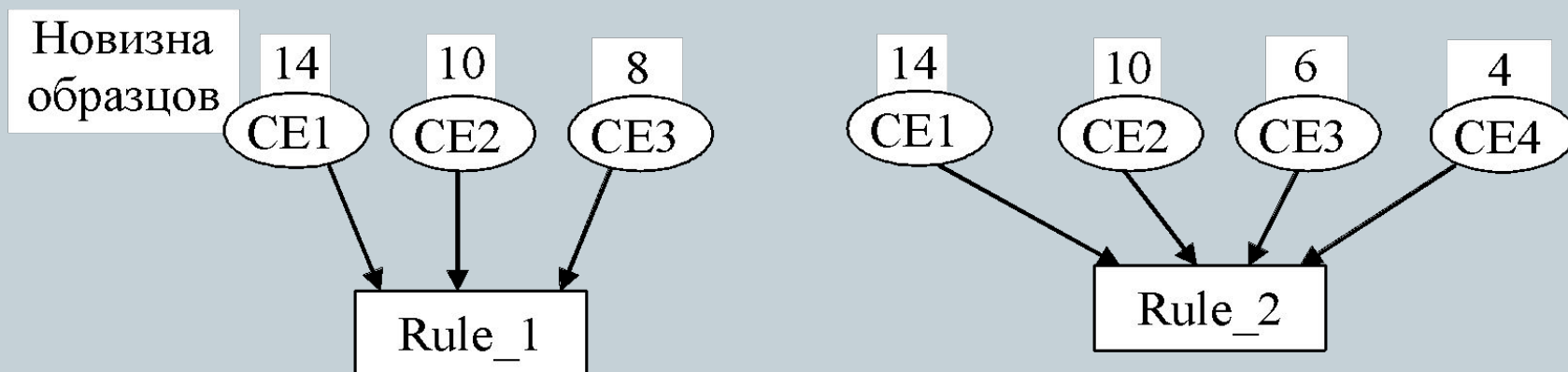
=>...)

имеет специфичность 5 (считаются операторы (item ?x ?y ?x), ?x, numberp, >, <).

СЛОЖНОСТИ: активируемые правила помещаются над всеми правилами с равной или меньшей специфичностью.

Стратегия LEX

Правило с **большим** значением **временного тега** помещается в агенду **выше** другого правила.



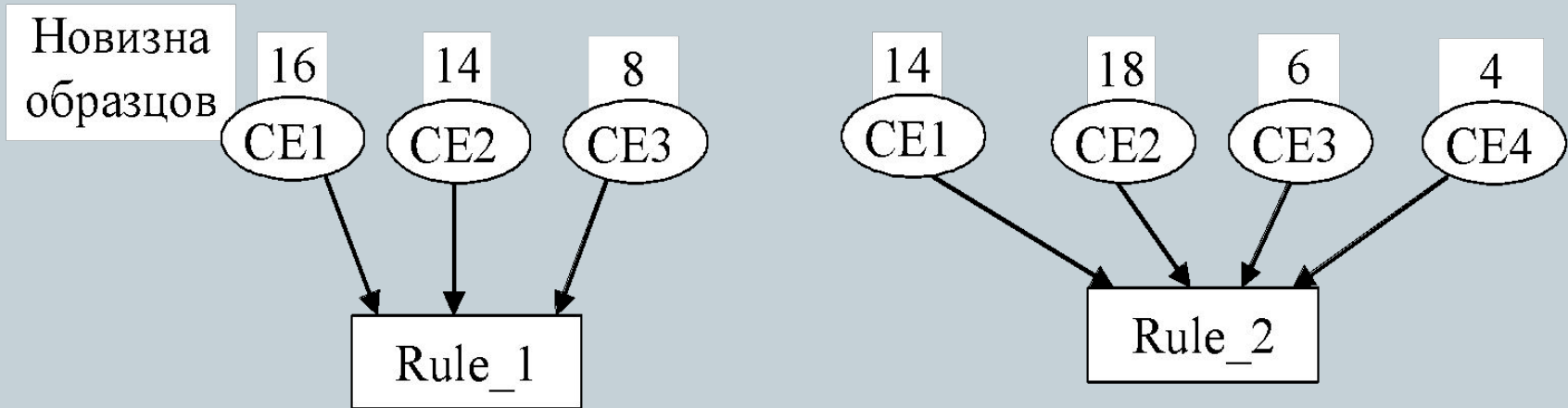
Сравнение правил в стратегии разрешения конфликтов LEX

Сработает правило Rule1, т.к. временной тег образца, связанного с его третьим условным элементом (8) больше, чем временной тег соответствующего образца у правила Rule2 (6).

Стратегия “МЕА”



Правило с **большим** временным тегом **первого** условного элемента , помещается в агенду **выше**. Если временные теги первых образцов равны, то используется стратегия LEX.



Сравнение правил в стратегии разрешения конфликтов МЕА

В примере на рисунке раньше сработает правило Rule1.

Стратегия случайного выбора



Каждому правилу сопоставляется случайное число, которое используется для определения его местоположения в агенде среди правил равной значимости.

Это случайное число сохраняется при изменении стратегии, а в случае возврата к случайной стратегии разрешения конфликта восстанавливается тот же порядок среди правил, которые находились в агенде, когда стратегия была изменена.

Фрагмент простой ЭС в среде CLIPS



```
(defrule data-input
  (initial-fact)
=>
  (printout t crlf "Введите число дней до зачета (целое значение): ")
  (bind ?days (read))
  (if (numberp ?days)
      then (assert (days ?days))
      else (printout t "Введите число" crlf))
  (printout t crlf "Введите число несданных лабораторных работ (в %)")
  bind ?works (read))
  (assert (works ?works)))
(defrule R1
  (days ?days)
  (works ?works)
  (test (and (= ?days 1) (<> ?works 0)))
=>
  (printout t crlf "Свободного времени нет" crlf)
  (assert (freetime "no")))
```

Ссылка на материалы и рекомендуемая литература



Ссылка на файлы лекции, м/у к практическим работам и среды CLIPS в файловом хранилище mail.ru:

<https://cloud.mail.ru/public/5L2A/5rzp8Y3ne>

Литература

1. Пантелеев М.Г., Родионов С.В.

Модели и средства построения экспертных систем: Учеб. пособие. СПб.: Изд-во СПбГЭТУ «ЛЭТИ», 2003.– 68 с.

2. Частиков А.П., Гаврилова Т.А., Белов Д.Л.

Разработка экспертных систем. Среда CLIPS. СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 608 с.