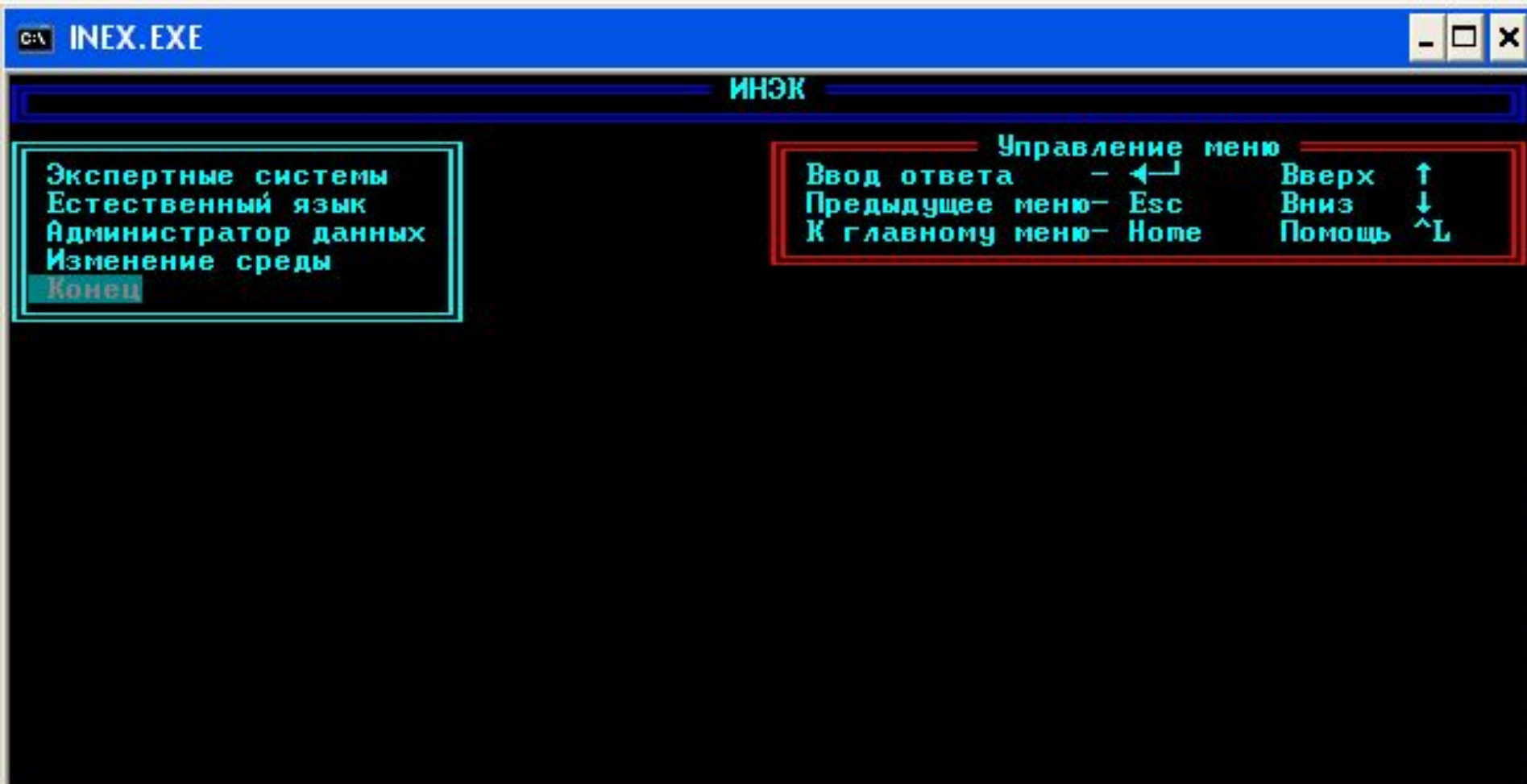


INEX

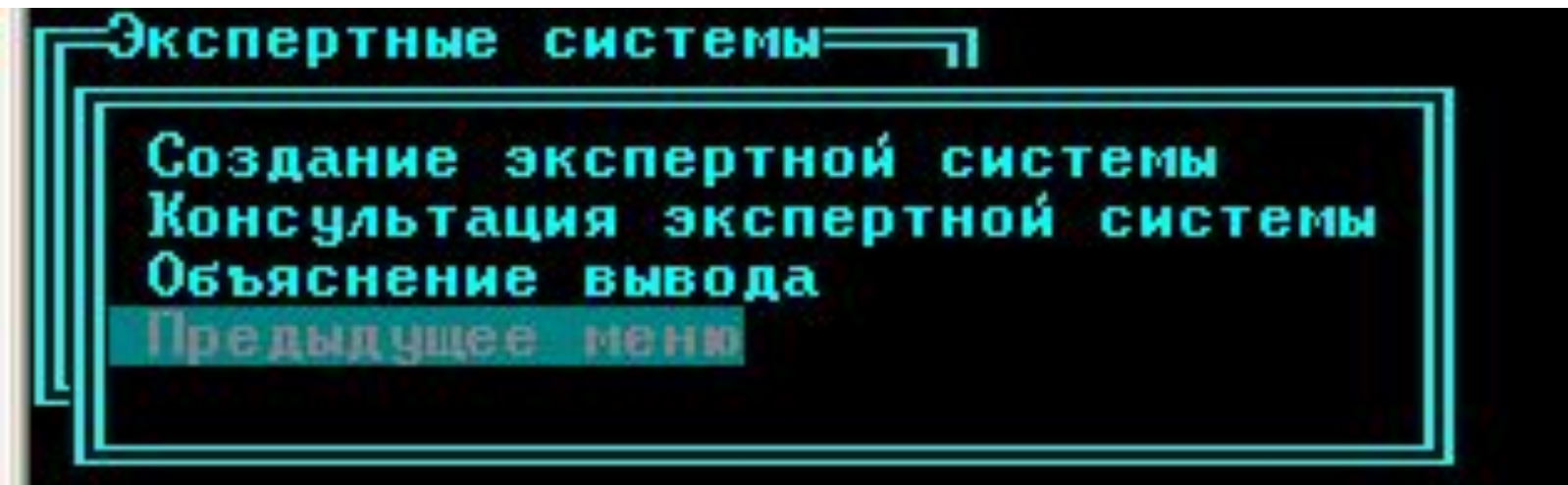
Главное меню

- Переходим по строке «Экспертные системы»



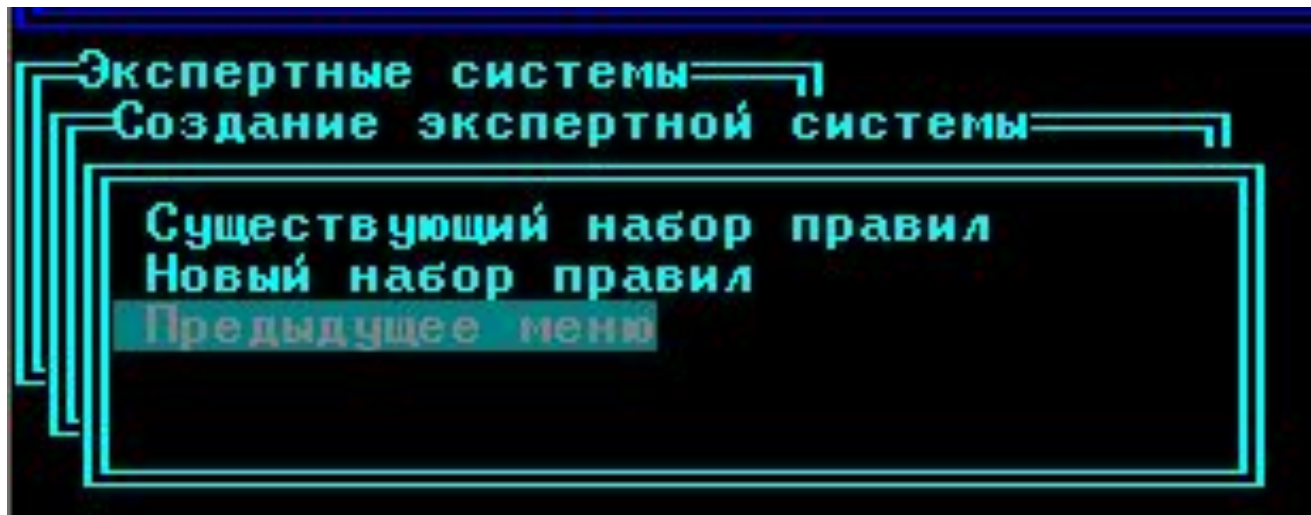
Экспертные системы

- «Создание ЭС» - если Вы хотите создать новую ЭС (Выбираем)
- «Консультация ЭС» - если Вы хотите испытать работу ЭС



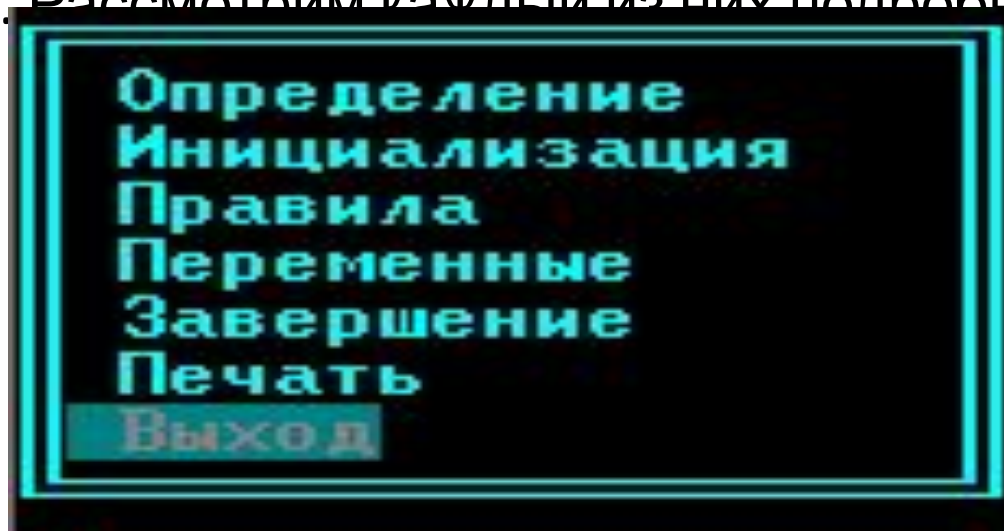
Создание ЭС

- Далее предлагается выбрать существующий набор правил, это делается в том случае, если Вы будете продолжать редактировать ранее начатый набор правил
- Новый набор правил, после чего будет предложено ввести имя новому набору правил.
- Имя используется только лишь для удобного поиска этого набора среди существующих.



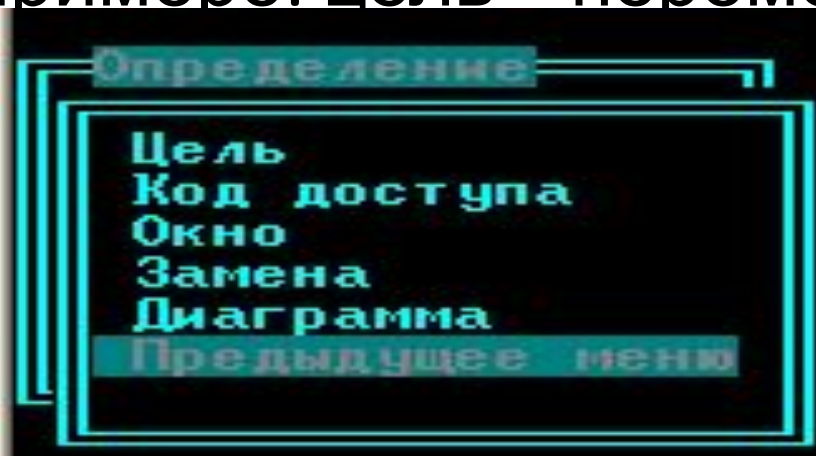
Новый набор правил Trip

- Главное меню, выглядит как на картинке, где выделены пять основных разделов ЭС, о которых упоминалось на лекции и описании к ПР. **Определение**, здесь можно определить целевую переменную, по достижении которой ЭС останавливает вычисления. **Инициализация**, тут задаются параметры переменных и библиотеки, а так же заголовок меню. **Правила**, в этом меню создаются, удаляются и редактируются правила работы с переменными, правила формируют «знания». **Переменные**, здесь создаются, редактируются и удаляются переменные. **Завершение**, тут описываются финальные действия после достижения целевой переменной. Рассмотрим каждый из них подробнее.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ

- Меню «определение» предлагает нам несколько вариантов. **Цель**, где достаточно просто указать имя целевой переменной. **Код доступа**, сделает консультацию с системой лишь через пароль. **Окно**, где можно задать параметры рабочего окна. **Замена**, можно заменить строку программы (не используем). **Диаграмма**, сгенерирует условие достижения любой выбранной переменной
- В данном примере: цель – переменная «TRIP»



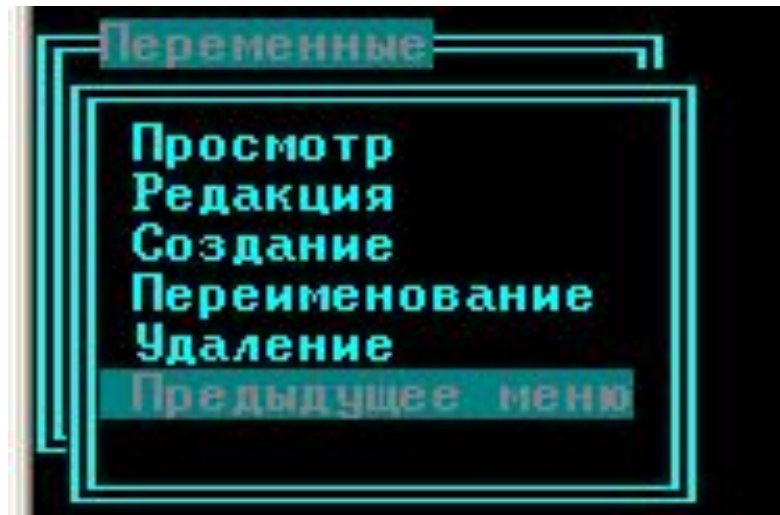
ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ

```
Инициализация
macro skip output ""
e.lstr = 80
Trip = unknown
B = unknown
C = unknown
D = unknown
E = unknown
F = unknown
G = unknown
H = unknown
clear
at 2,27 output "Trip"
skip
skip
```

- Macro skip output "" – библиотека вывода на экран текста заключенного в кавычки
- E.lstr = 80 – длина строки 80 символов
- Trip = unknown – неопределенного формата переменная Trip
- B = unknown – неопределенного формата переменная B
- Clear – обязательная команда после описания переменных.
- At 2,27 output "Trip" – с отступом 2,27 напечатать текст заключенный в кавычки
- Skip – пропуск строки

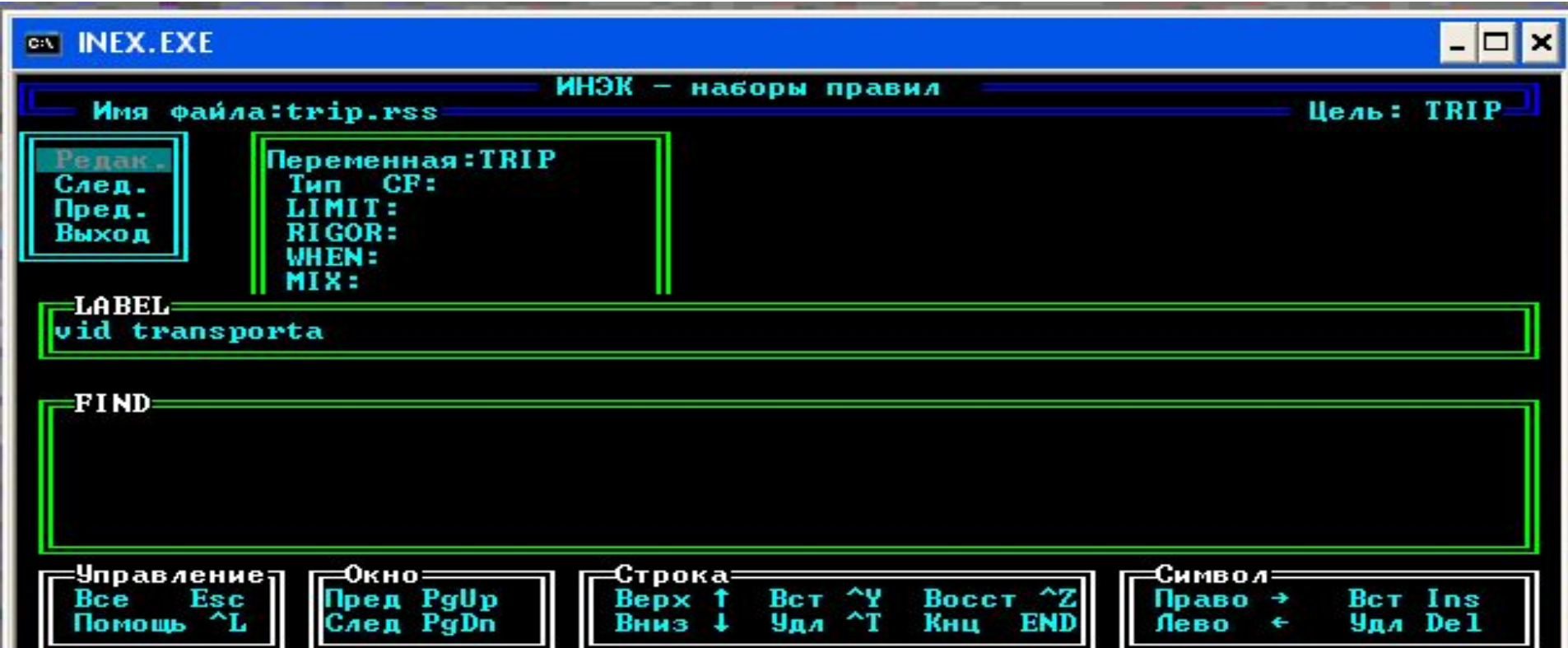
ПЕРЕМЕННЫЕ

- Тут предлагается просмотреть созданные переменные, редактировать, создать новую переменную, переименовать имеющуюся и удалить ненужную. При выборе меню создать, предлагается ввести имя переменной, оно не должно совпадать с зарезервированными именами в системе, если не получается применить выбранное имя, просто измените его.



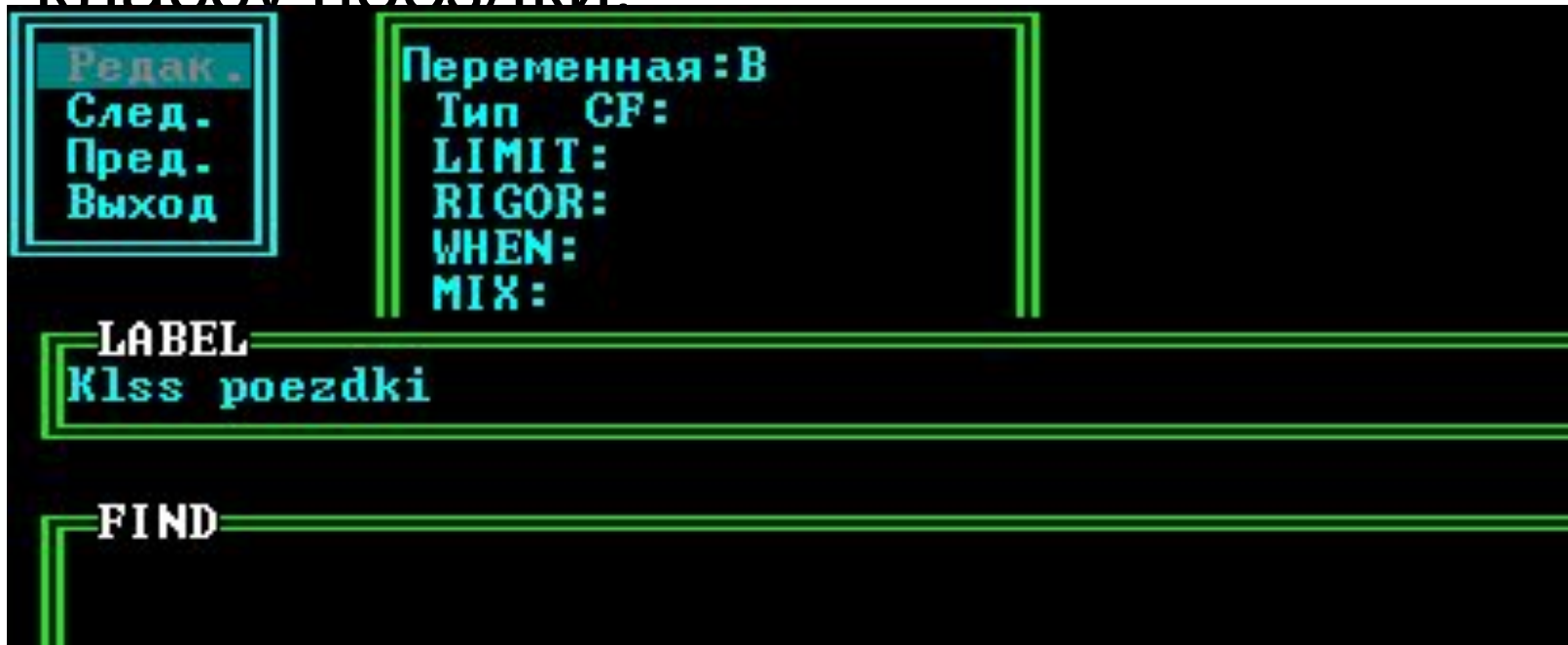
ПРОСМОТР ПЕРЕМЕННЫХ

- Переменная Trip является целевой, для ее описания нужно указать имя, выбирается при создании и все. Для большей читабельности программы, следует заполнить поле LABEL (нажатием клавиш PgDn перейдите в окно) и прописать информацию о назначении переменной, к примеру vid transporta



Переменная В

- Переменная В используется в системе как промежуточный результат, по этому записывается как и целевая переменная, лишь имя, и указана подсказка Klss puezdki что указывает, содержимое должно соответствовать классу поездки.



Переменная С

- Это входная переменная (должна вводиться с экрана) так же имеет имя (С) и описание Тип поездки. Что бы ее определить (FIND) необходимо заполнить соответствующее поле. Тут Skip – пропуск строки. Input C str with \ ввод переменной С с текстом «\» который напечатает со след. Строки. Текст заключен в кавычки, и имеет произвольное содержание, но обязательно нужно дать подсказки пользователю, какую вы хотите получить информацию, к примеру ответ 1 соответствует межконтинентальному типу поездки, а 2 поездке за границу, 3 – внутри страны, и последнее 4 – по городу.

```
Редак.
След.
Пред.
Выход

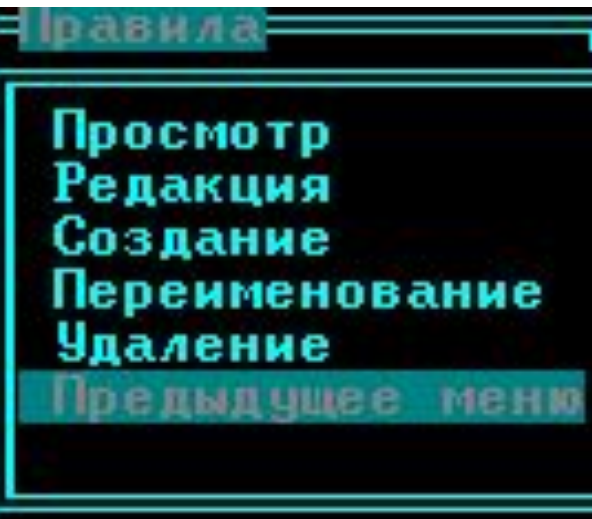
Переменная:С
Тип CF:
LIMIT:
RIGOR:
WHEN:
MIX:

LABEL
Tip poezdki

FIND
skip
input C str with \
"tip poezdki? 1 megkontin/ 2 zagran/ 3 v strane/ 4 po gorodu pishi cifru"
```

ПРАВИЛА

- Меню правила предлагает просмотреть созданные правила, редактировать, создать новое правило, переименовать имеющееся, или удалить.
- Для понимания рассмотрим созданные правила, один или два примера.



Правило 1

- При создании правила, Вам предложат ввести имя правила, оно перенесется в следующее меню. Далее нужно описать условие срабатывания правила IF тут заполнено, если переменная D примет значение 2, И переменная G примет значение 1, то правило сработает, в этом случае активизируется окно Then исходя из которого, можно сделать вывод, что переменной H присвоится значение 1



Все остальные поля нас не интересуют, поле Reason позволяет описать логику принятия решения. Предлагается освоить и применить его самостоятельно по желанию

Правило 20

- Правило 20 учитывает переменную H как условие срабатывания, (в прошлом примере это было последствие срабатывания правила 1).
- Обобщая: в поле IF запись имеет структуру: в ()И(), ()ИЛИ(), ((())И()), где И, ИЛИ – логические оперераторы. В скобках (X = «а») где X – имя переменной, а – значение

```

  Редак.
  След.
  Пред.
  Выход
  RULE: R20
  PRIORITY:
  COST:
  TEST:
  CAP:
  COMMENT:
  READY
  IF
  <H = "1">and<C = "4">and<B = "3">
  THEN
  TRIP = "1"
  REASON

```

МЕНЮ ЗАВРШЕНИЕ

- Меню завершение требует описания действий системы для завершения.

```
Завершение
skip
skip
output "Na osnove poluchenoj infotmacii:"
skip
test TRIP
case "1":
    output "Mashina"
    break
case "2":
    output "Avtobus"
    break
case "3":
    output "Poezd"
    break
case "4":
    output "Parohod"
endtest
skip
skip
```

- Пропускаем 2 строки и пишем общий для всех выводов текст в кавычках
- Test Trip – производит опрос переменно
- Case "1": если записано 1
- То печатать машина
- Break – след состояние
- Endtest – закончить тест

ВЫХОД

- Последнее, меню выход, предлагает вариант сохранение, компиляция и конец.
- Сохраняем работу периодически, чтобы не страдать от случайного сбоя системы
- Выполняем компиляцию сохранного файла, после компиляции можем приступить к консультации

