

Проект по
Представяне и моделиране на знания
Зимен семестър 2021/2022

Проект тип: А

Изготвен от: Иван Арабаджийски, 5MI3400052

Специалност: Извличане на информация и откриване на знания

Предметна област: **Онтология на Yu-Gi-Oh карти**

Технологии за реализация: Python3, Owlready2

Анотация: Онтология за съставяне на библиотека от Yu-Gi-Oh! карти. Какво е Yu-Gi-Oh? Бърз отговор - Trading Card Game, т.е. игра с карти. Основните класове ще описват основните видове карти - monster, spell, trap, като всяка карта има много свойства в зависимост от типа си. Чудовищата се характеризират име, описание, 6 атрибута, тип, атака, защита, под-тип и тн., докато магиите се характеризират с изцяло други характеристика. Също като свойства можем да сложим и описания за по-лесно намиране на карти по по-общ тип ефекти (пр. бърз ефект, ефект свързан с гроба и тн.) На примерните картинки виждаме само малка част от тях.



