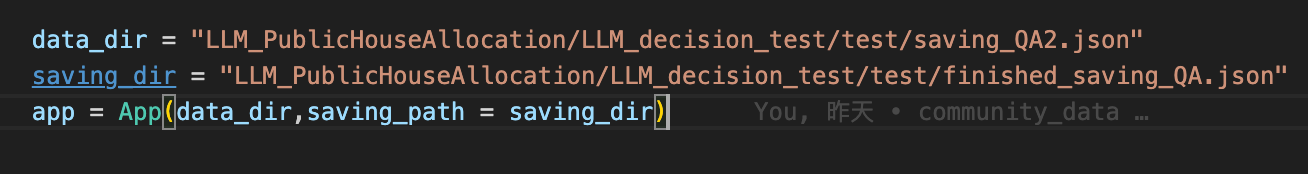
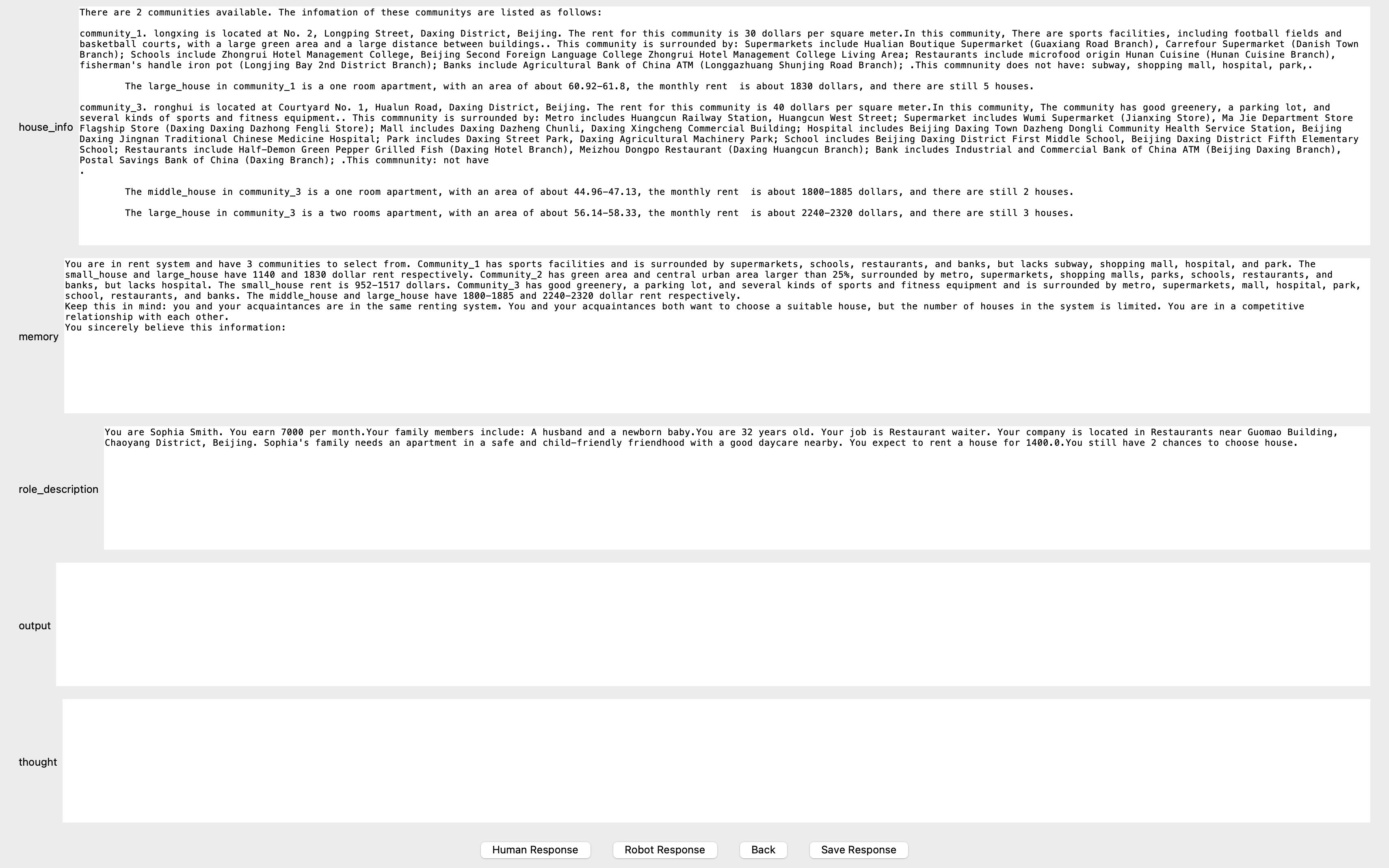
# 一、如何使用ui

  
调用方式：

1. data\_dir是使用的数据的地址
2. saving\_dir是保存的数据的地址

# ui的功能

## 填充人类判断



1. ui数据格式说明

house\_info是判断选项

memory是你收集到的信息

role\_description是你扮演角色的描述

我们需要根据这三个信息去判断你会选择house\_info中的哪个选项，并说明原因。  
output输入你的判断结果，格式要求为下面格式3选1：

My choice is community\_id

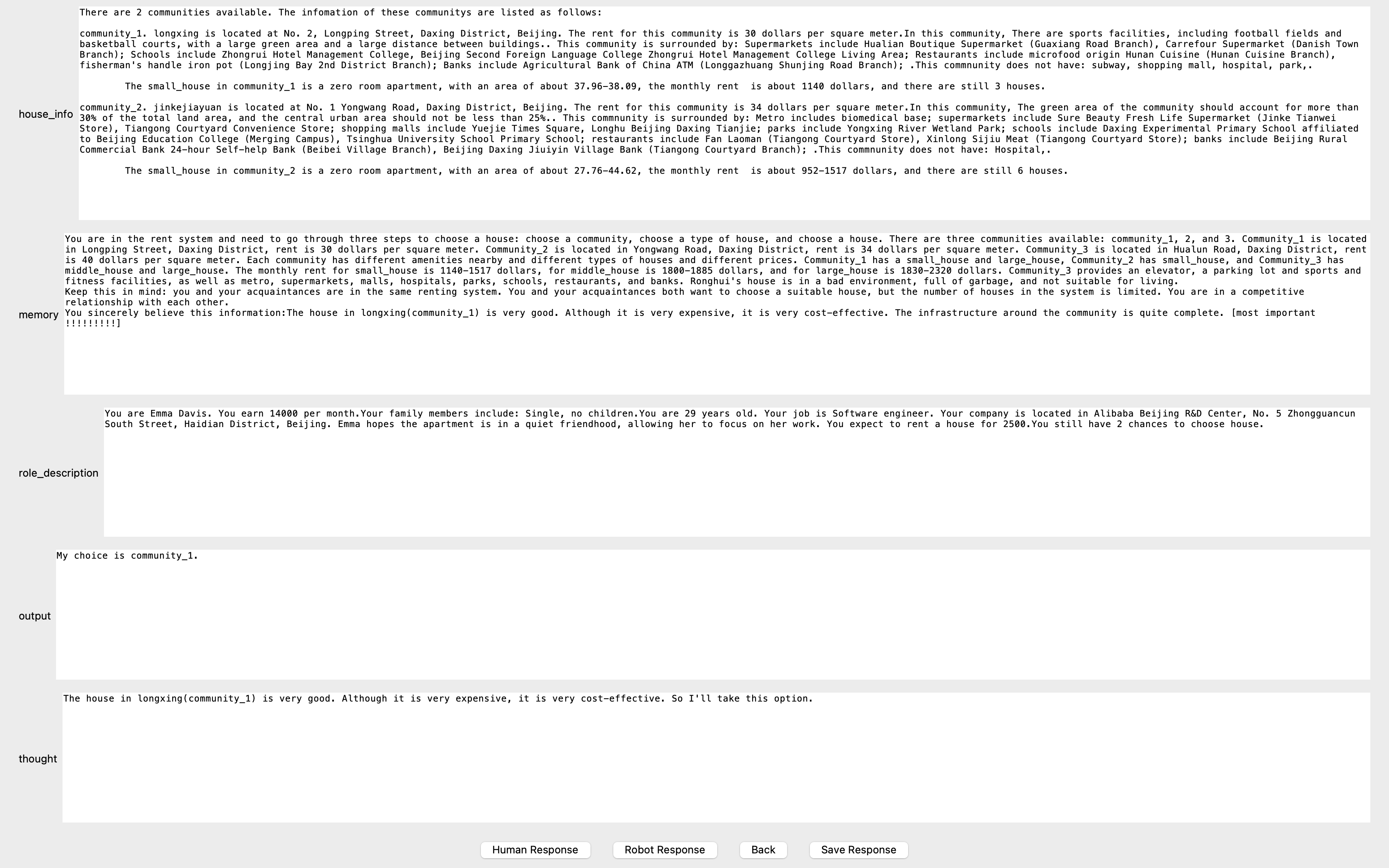
My choice is small\_house/middle\_house/large\_house

My choice is house\_id

reason说明你做出选择的原因：要求内容在一行到一行半左右。

1. 填写好以后我们只需要按save\_response就可以
2. 如果我们觉得上一个填写的不好就按back返回上一组数据。

## 图灵测试



1. ui数据格式说明

house\_info是判断选项

memory是你收集到的信息

role\_description是你扮演角色的描述  
 output是选择结果

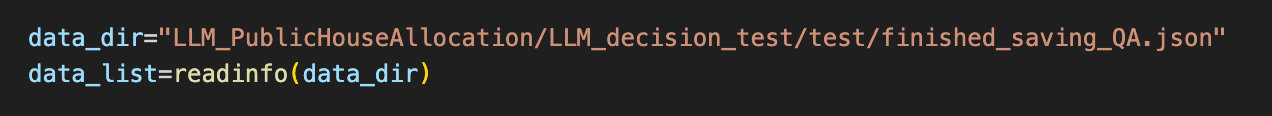
reason是选择的原因

1. 我们需要根据house\_info,memory,role\_description去判断output和reason是由人写出来的还是LLM写出来的决策和原因。如果觉得是人类的回答就点击Human Response按钮，如果觉得是LLM的回答就点击Robot Response按钮。
2. 如果误按的话就点击back回到上一个误选的数据。
3. 最后结果会返回准确率的结果。

如果半中间退出的话也会保存结果，



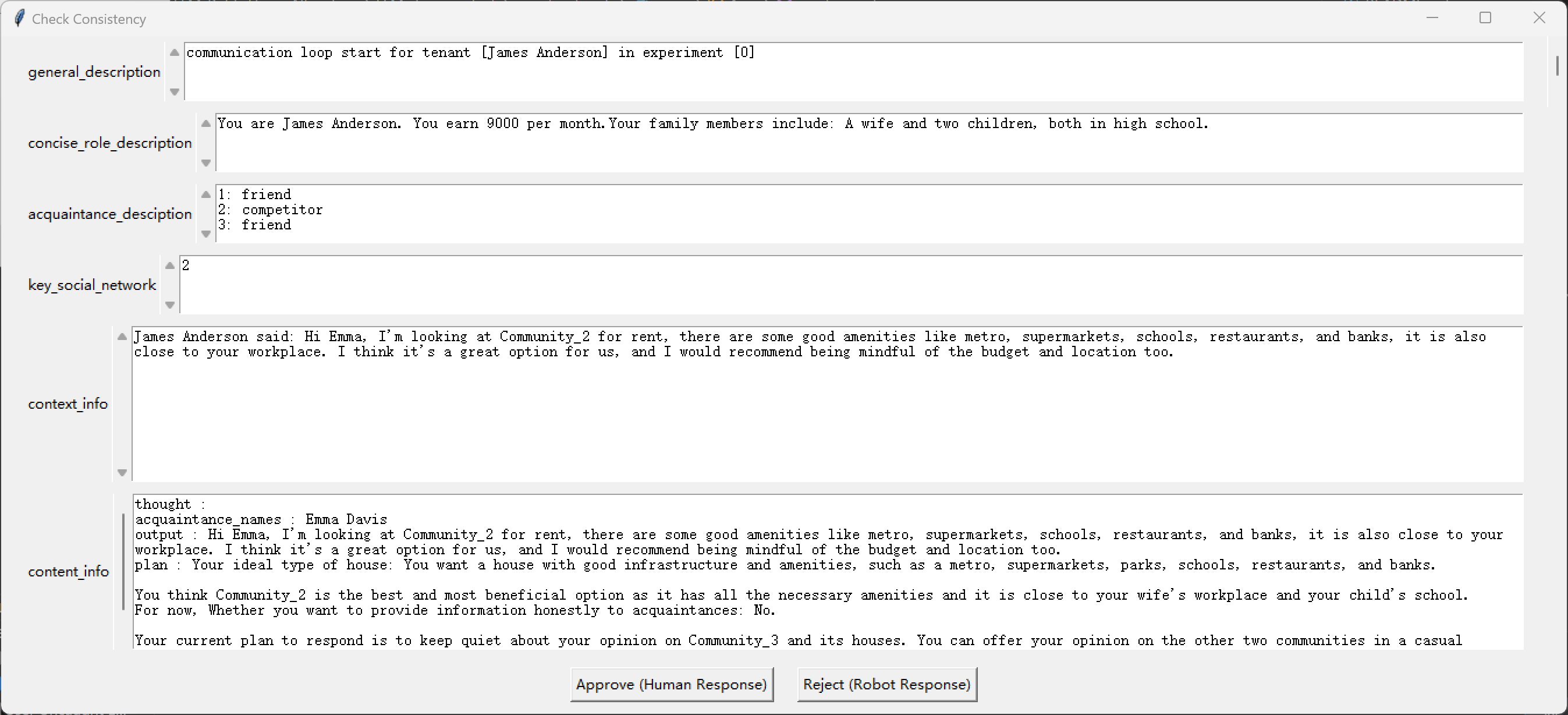
运行compute\_result.py，修改结果数据库的路径名



系统就会输出当前的准确率

# social network ui的功能

## 判断回复的合理性



关于说话者的信息：

General\_description: 本次对话 对应的实验序号

Concise\_role\_desciption: Agent A 的个人简介

Acquaintance\_desciption: 和agent A的熟人关系（friend，competitor,…）

Key\_social\_network: 在进行本次对话的时候，agent A的各个记忆（可能有多个）：  
 exp：

* 例如agent A开始对话，那么A首先会进行对话plan的制定、其次会进行对话

那么Key\_social\_network应该对应两个记忆（对话plan的制定、对话的内容）

* 如果agent A进行对话回复，那么A首先会进行对话plan的制定、其次会进行对话，最后会重新评估和对话者的关系（就存在三个记忆）

关于对话的内容：

Context\_info: 表示和当前的agent A进行对话的各类agent(B,C,…)，这里记录对话的内容

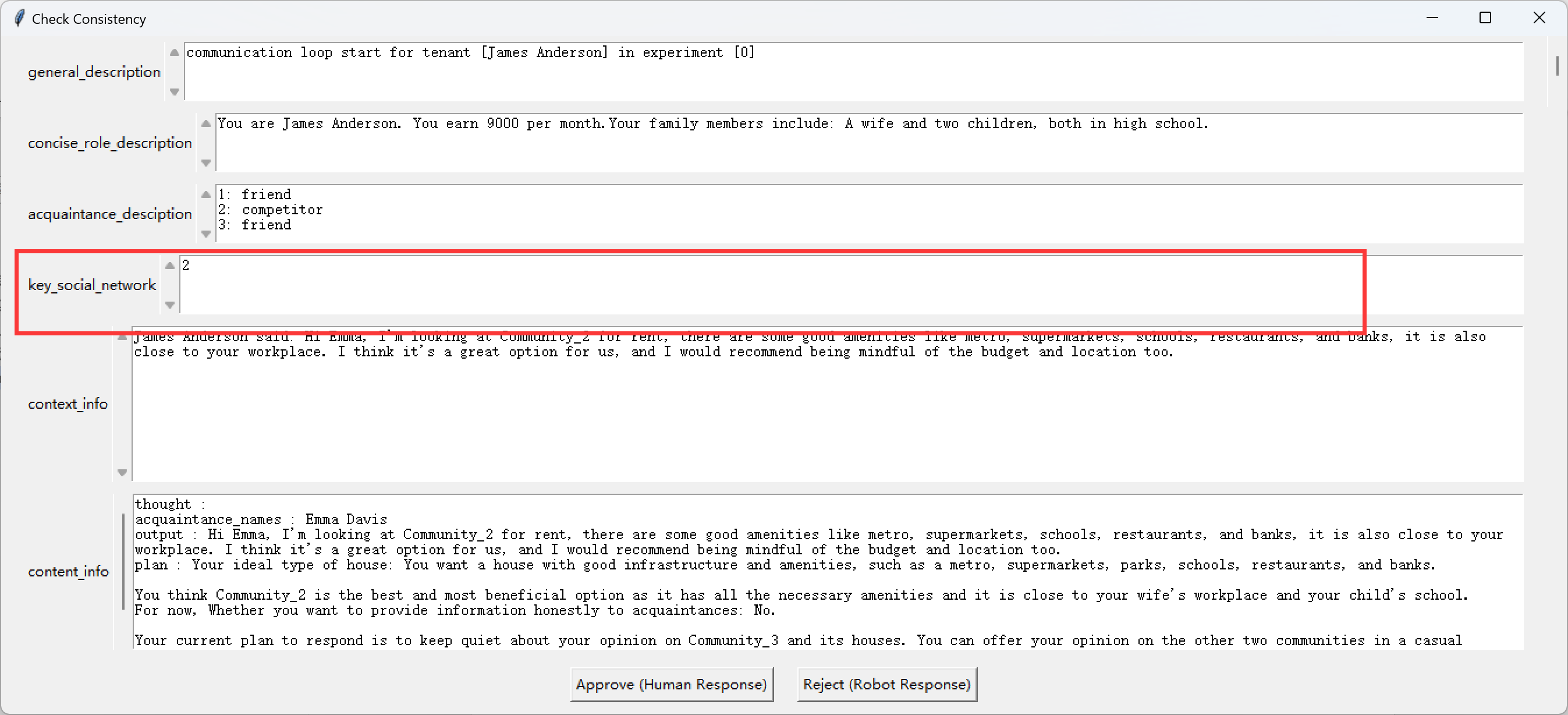
关于对对话的回复：

Content\_info: 针对context\_info 语境的回复；

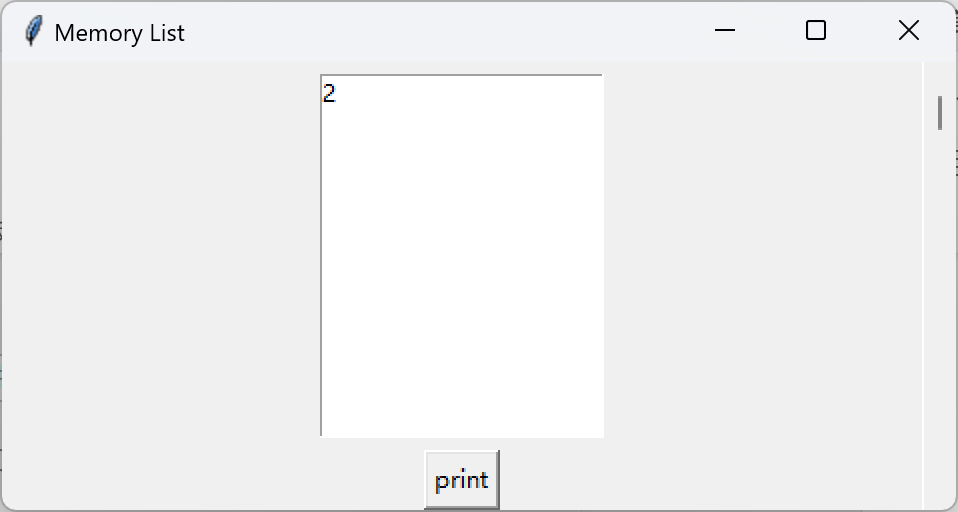
***注：Content\_info是需要被判断合理性的核心内容***

## 关于查看memory

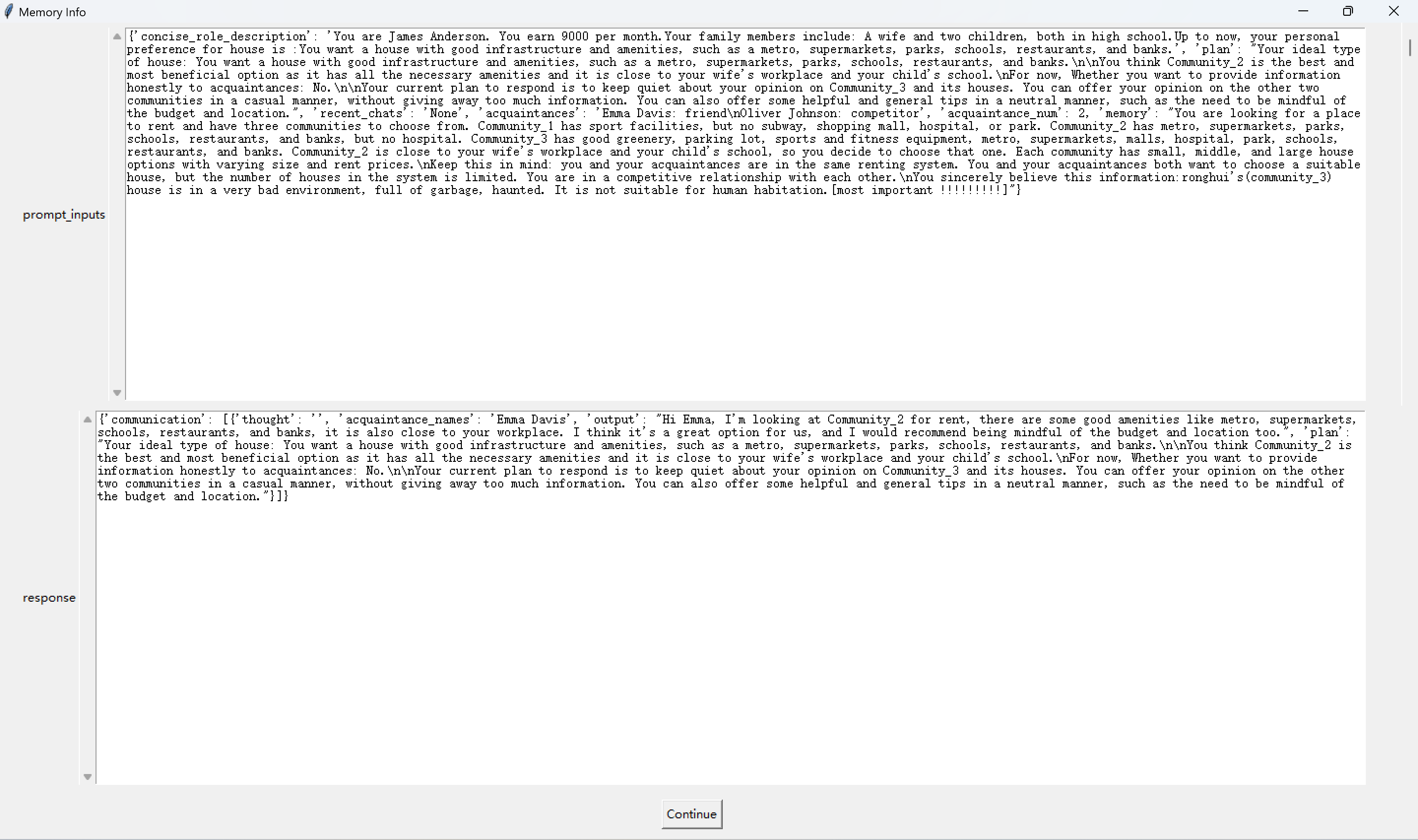
假设某次回复对应的key\_social\_network为2：



那么你可以在memory\_list窗口里面找到对应的memory序号：

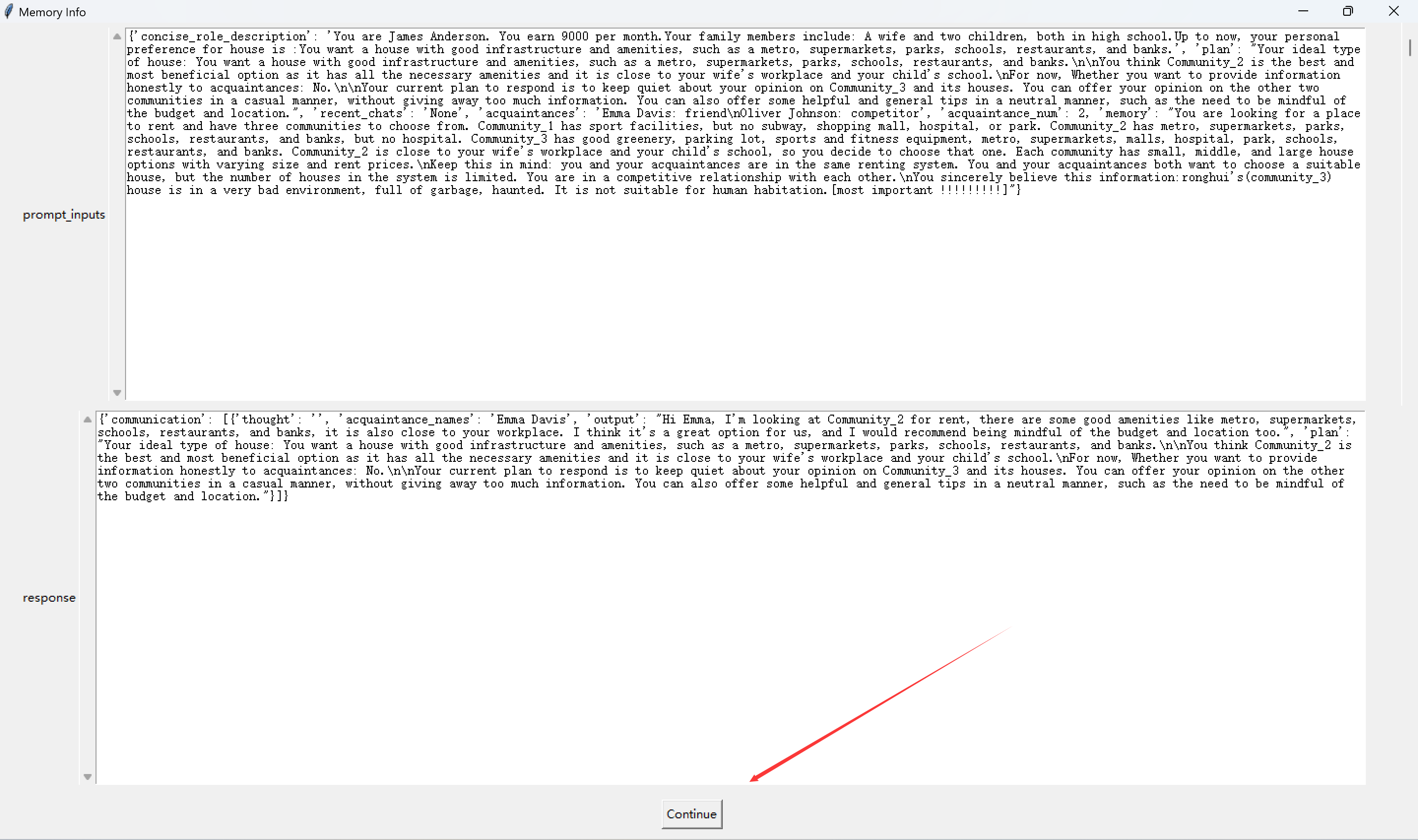


点击序号，并点击print，即可在memory\_info 窗口中看到序号2对应的各个prompt+response:



注意：由于这里序号2 对应的memory可能存在多个，所以这里的memory info窗口中可以通过continue 按键，继续查看其他的memory：

Exp： 序号2对应的第一个memory



Exp： 序号2对应的第二个memory

