

Markov Monster Chat

Adrian Zdanowicz

4 maja 2015

UWAGA: Poniższy dokument utworzony został w oparciu o wczesną koncepcję programu. Niektóre z zawartych w nim założeń oraz opisywane sposoby użycia mogą ulec zmianie w późniejszej fazie tworzenia projektu.

1 Opis działania programu

Program **Markov Monster Chat**, będący rozwinięciem projektu Markov Monster, to narzędzie symulujące czat. Użytkownik dostaje do dyspozycji okno rozmowy z programem, który odpowiada na każdą wiadomość i uczy się na podstawie tego, co pisze rozmówca z krwi i kości.

2 Przebieg działania programu

Przebieg działania programu dzieli się na etapy:

2.1 Odczyt przygotowanego wcześniej pliku słownika

Aby wirtualny rozmówca mógł zacząć rozmowę, posiadając już jakąś bazę zwrotów, **Markov Monster Chat** może przed rozpoczęciem rozmowy wczytać plik słownika. Zostaje on analizowany i rozbity na łańcuchy Markova.

2.2 Rozmowa

Po przejściu pierwszego, opcjonalnego kroku, program rozpoczyna *rozmowę* z użytkownikiem. Po wysłaniu wiadomości powitalnej, czeka on na odpowiedź użytkownika. Gdy ta nastąpi, przesłana wiadomość jest analizowana i rozbijana na łańcuchy Markova tak, jak pliki tekstowe przesyłane do poprzedniego projektu.

3 Użycie programu

Program **Markov Monster Chat** bazuje na interfejsie graficznym, dzięki czemu jest łatwy w użyciu. Głównym elementem interfejsu jest okno rozmowy

z programem. Oprócz tego, udostępnione są zakładki, w których użytkownik może skonfigurować wirtualnego rozmówcę poprzez wczytanie mu bazy zwrotów z pliku słownika oraz wybór długości n-gramu, z którego budowane będą odpowiedzi.

Po zakończeniu rozmowy, istnieje możliwość zrzucenia wyuczonych słów do pliku słownika, dzięki czemu każda następna rozmowa staje się bardziej różnorodna.

4 Interfejs graficzny

Interfejs graficzny programu prezentuje się następująco:

