**Αναφορά για την τελική εργασία στο μάθημα Αναπαράσταση Γνώσης στον Παγκόσμιο Ιστό**

Στοιχεία Φοιτητή:

Ονοματεπώνυμο: Δημήτριος Κωστορρίζος

ΑΜ: 1054419

Έτος Σπουδών: 5o

**Ερώτημα 1**

**Α.**

Το γνωστικό επίπεδο της οντολογίας που θα παρουσιάσω είναι η ιεραρχία των κλάσεων που μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος παίκτης στο επιτραπέζιο παιχνίδι Dungeons and Dragons.

**Β.**

* Η οντολογία θα καλύψει τις βασικές κλάσεις του παιχνιδιού.
* Η οντολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να παρουσιάσει τις βασικές κλάσεις και ικανότητες που μπορεί να έχει ένας χαρακτήρας στο παιχνίδι.
* Η οντολογία θα μπορούσε να απαντήσει σε ερωτήσεις επεξήγησης μία κλάσης, αναζήτηση δυνατών συνδυασμών κλάσεων, είδη ικανοτήτων και παρουσίαση γενικών χαρακτηριστικών που έχει ένας χαρακτήρας στο παιχνίδι.
* Αν χρησιμοποιηθεί μηχανισμός συμπερασμού, η οντολογία θα μπορούσε να προβλέπει νέους συνδυασμούς κλάσεων και ικανοτήτων.

**Περιγραφή Οντολογίας**

**Γ.**

18 κλάσεις οργανωμένες σε τουλάχιστον τρία επίπεδα ιεραρχίας (υποκλάσεων)

1. PrimaryClass
2. Ability
3. ClassCombinations
4. Artificer
5. Barbarian
6. Bard
7. BloodHunter
8. Cleric
9. Druid
10. Fighter
11. Monk
12. Paladin
13. Ranger
14. Rogue
15. Sorcerer
16. Warlock
17. Wizard
18. Warrior

6 κλάσεις να αποτελούν υποκλάσεις άλλων (Subsumption)

1. Expert
2. Spellcaster
3. DivineSense
4. WildShape
5. SneakAttack
6. ArcaneRecovery

6 κλάσεις να είναι ξένες μεταξύ τους (Disjointness)

1. ActionSurge
2. Rage
3. KiStrike
4. ChannelDivinity
5. BloodCurse
6. StunningStrike

6 κλάσεις να προκύπτουν από λογική σύνθεση άλλων: Χρησιμοποιήστε τουλάχιστον δύο φορές καθεμία από τις παρακάτω πράξεις:

1. τομή (Intersection)
   1. SorcererWarlock
   2. PaladinWarlock
2. ένωση (Union)
   1. HalfCaster
   2. OneThirdCaster
3. συμπλήρωμα (Complement)
   1. HeavyArmorMaster
   2. HealthPointsTank

5 κλάσεις να προκύπτουν από περιορισμό (Restriction) σε σχέσεις. Συγκεκριμένα να χρησιμοποιήσετε τουλάχιστον 2 φορές καθένα από τους παρακάτω περιορισμούς:

1. existential restriction (someValuesFrom)
   1. Brute
   2. UnarmoredWarrior
2. universal restriction (allValuesFrom)
   1. Commando
   2. DivineWarrior
3. hasValue
   1. HexLadin
   2. DualWielder
4. Minimum/Maximum Cardinality
   1. MultiCaster
   2. EldritchArcher

2 κλάσεις να προκύπτουν από συνδυασμό λογικών πράξεων και περιορισμών σε σχέσεις

* WitchKnight
* SkillExpert

**Δ.**

Ιδιότητες

16 ιδιότητες οργανωμένες σε τουλάχιστον δυο επίπεδα ιεραρχίας. Να υπάρχουν ιδιότητες και των δυο τύπων (datatypeκαι objectProperties) σε ποσοστό 30% τουλάχιστον από το καθένα.

Data Properties:

* Alignment
* Level
* IsSidekick
* HitPoints
* InitiativeBonus
* PassivePerception
* Name
* ArmorClass

Object Properties:

* HasUnarmoredDefence
* HasIncreasedWalkingSpeed
* HasSubclass
* HasMulticlass

4 ιδιότητες να αποτελούν subproperties άλλων ιδιοτήτων

* AvatarAbilities
* AuraAbilities
* MetamagicAbilities
* RitualCastingAbilities

4 ιδιότητες να οριστούν με τις αντίστοιχες αντίστροφες (inverse)

* HasBaseArmorClass
* HasDefaultWalkingSpeed
* HasNotSubclass
* HasNotMulticlass

2 ιδιότητες να είναι συμμετρικές (symmetric)

* HasSidekick
* SpellcastingClass

2 ιδιότητες να είναι μεταβατικές(transitive)

* HasAbility
* HasArmorProficiency

2 ιδιότητες να είναι συναρτησιακές (functional)

* ArcaneAbilities
* DivineAbilities

2 ιδιότητες να είναι inverse functional

* MartialWeaponTraining
* SimpleWeaponTraining

**Ε.**

Τα στιγμιότυπα μπορούν να παρουσιαστούν στην αντίστοιχη καρτέλα στο Protégé.

**Ερώτημα 3**

1. Περιγραφή: Η κλάση DualWielder είναι υποκλάση των βασικών κλάσεων του παιχνιδιού.



1. Περιγραφή: Η κλάση PaladinWarlock είναι υποκλάση της κλάσης Paladin.



1. Περιγραφή: Η κλάση PaladinWarlock είναι υποκλάση της κλάσης Warlock.



1. Περιγραφή: Η κλάση SorcererWarlock είναι υποκλάση της κλάσης Warlock.



1. Περιγραφή: Η κλάση SorcererWarlock είναι υποκλάση της κλάσης Sorcerer.

