

## Narzędzia i metody sztucznej Inteligencji Etap II

Na dole są przedstawione przykładowe fakty i procesy analizowania zwierzątek.

Ponieważ fakty/reguły mogą się jeszcze zmieniać więc to nie jest ostateczna wersja.

Szablony Zwierząt						
Imię (STRING)	Rodzaj (STRING)	Skala (NUMBER)	Kolor (SYMBOL)	Plamki (SYMBOL)	Ciało (SYMBOL)	Środowisko (SYMBOL)
			brązowy	false	Duże oczy	Woda
			żółty	true	Włochate	Plaża
			czarny		Długie	Jaskinia
			szary		Wklęsłe	Góry
			zielony		Kolce	Lasy
			czerwony		Macki	Łąki
			biały		Ostre	Safari
			niebieski		Ogon	Podwodą
					Wąs	Skaliste
						Liście
						Plony

Legenda
Zwierzęcie Znalezione
Zwierzęcie Nie Znalezione
Potrzeba Więcej Faktów

Skala	Kolor	Po Skali i wybraniu Koloru	Dodatkowe pytanie	Odpowiedź: Tak	Odpowiedź: Nie	(*) Odpowiedź: Tak	(*) Odpowiedź: Nie
mały	brązowy	2 zwierzęta →	(body wąsy) →	Mysz	Skorpion		
-#	żółty	2 zwierzęta →	(ciało ogon) →	Skorpion	Pająk		
-#	czarny	None					
-#	szary	Mysz					
-#	zielony	None					
-#	czerwony	2 zwierzęta →	(środowisko liście) →	Biedronka	Pająk		
-#	biały	Mysz					
-#	niebieski	None					
średni	brązowy		(środowisko błoto) →	Dzik	Królik		
-#	żółty	Salamandra					
-#	czarny	Salamandra					
-#	szary	2 zwierzęta →	(ciało macki) →	Ośmiornica	Dzik		
-#	zielony	Ośmiornica					
-#	czerwony	None					
-#	biały	None					
-#	niebieski	None					
duży	brązowy	3 zwierzęta →	(środowisko safari) →	Słoń	Potrzeba dodatkowego pytania	Żyrafa	Wielbłąd
-#	żółty	2 zwierzęta →	(plamki true) →	Żyrafa	Lew		
-#	czarny	None					
-#	szary	Hipopotam					
-#	zielony	None					
-#	czerwony	None					
-#	biały	Koń					
-#	niebieski	None					