# Rapport Projet LO21 : système expert

Cahier des charges

Contextes et définition du problème

Le sujet de ce projet est de réaliser un système expert fonctionnel. D'après la définition donnée par la page Wikipédia sur ce sujet, un système expert est : "un logiciel capable de répondre à des questions, en effectuant un raisonnement à partir de faits et de règles connues."(source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Syst%C3%A8me\_expert). Pour cela le système expert va se comporter comme un humain expert dans un domaine d'activité comme la médecine ou l'automobile. En effet pour établir un diagnostic ou une analyse l'humain va faire des observation et à partir de ces observation il va appliquer des règles qu'il a apprise lors de sa formation ou par son expérience pour en tirer des déduction, comme par exemple la maladie dont souffre un patient dans le cas d'un médecin ou le problème qu'a la voiture pour un garagiste. Le système expert est donc composé de trois élément principaux, le premier est la base de connaissances. La base de connaissance permet de stocker toutes les règle qui permettront au programme de faire des déductions. Le second élément est la base de fait, elle permet de stocker les propositions qui sont considérée comme vrai au lancement du programme. Le dernier élément est le moteur d'inférence, c'est lui qui est chargé à partir de la base de connaissances et de la base de fait de déduire toute les proposition qui sont vraies.

Objectif du projet

L'objectif de ce projet est de développer une programme capable de remplir les fonction d'un système expert. Le projet doit pouvoir permettre à l'utilisateur de créer ou importer une base de connaissances, puis après avoir répondu à des questions permettant d'établir la base de fait de connaitre les résultats qui peuvent en être déduit. On souhaiterait permettre à un utilisateur n'ayant pas de connaissances en informatique de pouvoir utiliser notre projet une fois qu'il a été configuré en fonction de la situation.

Périmètre du projet

Le projet devra être réaliser en langage C et s'exécuter dans la console. Il sera au maximum portable c'est à dire capable de fonctionner sous différent systèmes d'exploitation (linux et Windows au moins). La vitesse d'exécution et la place prise en mémoire sera optimiser afin d'obtenir un programme le plus efficace possible. Nous limiterons les règle contenue dans la base de connaissances à des règle du type "A et B et ... implique C" et nous utiliserons uniquement les implication directe, pas de réciprocité ou de contraposée.

Description fonctionnelle des besoins

* Définir des structure de données abstraite pour les objets suivant : Proposition, Prémisse, Règle, Base de connaissance, Base de fait.
* Implémenter les sous programmes permettant de manipuler les structure
* Permettre à l'utilisateur de créer et de stocker une base de connaissances
* Permettre à l'utilisateur de répondre au question et de créer la base de fais en fonction des réponses.
* Implémenter le sous-programme qui remplit la fonction du moteur d'inférence
* Afficher à l'utilisateur le contenue de la base de connaissance et les résultat du moteur d'inférence

Contrainte/ Normalisation et documentation du code

* Le programme doit respecter la norme C99
* Chaque fonction ou structure doit être documentée selon la formalisation imposée par doxigène. Ainsi une documentation du code sera générée par doxigène
* Les fonction seront dans la mesure du possible implémenté de manière récursive
* Les variable sont en normalisation CamelCase et les nom de structure commences par une majuscule
* Le projet est versionner avec git et héberger sur git hub
* La génération des make file et la compilation du programme ce fait avec Cmake
* Le temps d'exécution et l'espace mémoire utilisé par le programme devront rester acceptable pour que le programme soit utilisable sur le plus grand nombre de machine

## Réalisation pratique

### Structures de donnée

* La structure de donnée abstraite qui va nous permettre représenter une Règle est composée de 2 sous éléments : la prémisse et la conclusion.
  + Premisse est du type Premisse que nous définirons ci-dessous.
  + Conclusion est de type pointeur sur une Proposition que nous définirons ci-dessous.

typedef struct Regle

{

    Premisse       premisse;

    Proposition    \*conclusion;

}Regle;

* La structure de donnée abstraite qui va nous permettre de représenter une Premisse est une liste chainée de Proposition. La Premisse est donc un pointeur sur le premier élément de la liste qui est de type PremisseElem que nous définirons ci-dessous.

typedef PremisseElem\* Premisse;

* La structure de donnée abstraite PremisseElem est constituée de 2 sous variables : la valeur de l’élément et le pointeur sur l'élément suivant de la liste chainée :
  + valeur est de type pointeur sur une Proposition que nous définirons ci-dessous
  + elemSuivant est un pointeur sur PremisseElem

typedef struct PremisseElem

{

    Proposition         \*valeur;

    struct PremisseElem \*elemSuivant;

}PremisseElem;

* La structure de donnée abstraite qui va nous permettre de stocker les Proposition est composée de 2 sous variable : la description et la validité :
  + description est une chaine de caractère (tableau de char en C) qui correspond à ce que veut dire la proposition en lagunage naturel
  + validite est un booléen qui vaut true si la proposition est vrai et false si la proposition est fausse ou si son état est inconnue.

typedef struct Proposition

{

    char \*description;

    bool validite;

}Proposition;

La base de connaissances est une liste chainée de Règle, nous avons déjà définit la structure de donnée règle ainsi que toutes les fonction qui lui sont associer, il faut maintenant rajouter une structure permetant de stocker un élément de cette liste chainée et la structure qui fera office de tête de liste

* La structure de donnée abstraite BDConnaissancesElem permet de représenter un élément de la liste chainée de règles. Elle est composée de deux sous-variables, un pointeur sur Règle ainsi qu’un pointeur sur l'élément suivant dans la liste chainée

typedef struct BDConnaissancesElem

{

    Regle\* valeur;

    struct BDConnaissancesElem\* suivant;

}BDConnaissancesElem;

* La structure de donnée abstraite BDConnaissances permet de représenter la base de connaissance, c'est un pointeur sur le premier élément de la liste chainé de règle.

typedef BDConnaissancesElem\* BDConnaissances;

### Algorithme des fonctions :

* newRegle : créer une nouvele règle vide
  + donnée : rien
  + résultat : un pointeur sur la règle qui vient d'être créée

fonction : newRegle(): \*Regle

Soit nouvelRegle une Regle

nouvelRegle.premise <-- newPremise()

nouvelRegle.conclusion <-- NULL

fin fonction

* deleteRegle : suprimer une règle et toutes ces composantes (fait)
  + donnée : regleToDelete, un pointeur sur règle, la règle que l'on veut supprimer
  + résultat : supprime de la mémoire la règle

procédure : deletRegle(Regle \*regleToDelete)

deletePremisse(regleToDelete.premisse)

deleteProposition(regleToDelete.conclution)

libère(regleToDelete)

fin procédure

* newPremisse : réer une nouvelle prémise vide (fait)
  + donné : rien
  + résultat : un pointeur sur la prémisse qui viens d'être créée

trivial

* deletePremisse : supriemer de la mémoire une prémisse et toutes ces variables associée
  + donné : un pointeur sur la prémisse à supprimer
  + résutat : supprime de la mémoire la prémisse

trivial

* Ajouter une Proposition à la prémisse d'une règle en queue
  + donnée : la proposition à ajouter et la Prémisse à laquelle l'ajouter
  + résutat : ajoute la proposion à la liste chainé en queue en faisant le lien entre les élément

procédure : addTailPremisse(Prémisse\* premisse, Proposition proposition)

Soit newElemPremisse un PremisseElem;

newElemPremisse.valeur <-- propositon

newElemPremisse.suivant <-- NULL;

premisse.dernierElem.suivant <-- newElemPremisse

premisse.derinerElem <-- newElemPremisse

premisse.nbElem <-- premisse.nbElem + 1

fin procédure

* Créer la conclusion d'une règle
* propositionDansPremisse: Tester si une Proposition appartient à la prémisse d'une règle recursivement
  + donnée : un pointeur sur le premier élément de la prémisse dans laquel on veut rechercher, la propositon à rechercher
  + résulat : renvoie 1 si la proposion à été trouvée dans la prémisse et 0 sinon
* rechercheSupprimePremisse :Supprimer une Proposition de la prémisse d'une règle
  + donnée : un pointeur sur le premier élément de laprémisse dans laquel on veut suprimmer, la proposition à suprimmer
  + résultat : suprime la proposion si elle à été trouvée et renvoie 1 si la proposion à été trouvée dans la prémisse et 0 sinon
* Tester si la prémisse d'une règle est vide
* Accéder à la proposition ce trouvante en tête d'une prémisse
* Accéder à la conclusion d'une règle
  + donnée : un pointeur sur la règle dont on veut connaitre la conclusion
  + résltat : renvoie la une variable de type proposition qui est la conclusion de la règle

Lecture et écriture dans les ficher

(Carol c’est pour toi)

Gestion de la mémoire