

Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет Информационных технологий и управления
Кафедра Интеллектуальных информационных технологий

ОТЧЁТ
по ознакомительной практике

Выполнил:

И. Свита Л.Р.

Студент группы
321703

Проверил:

В. В. Голенков

Минск 202Х

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1 Постановка задачи	4
2 Формальная семантическая спецификация библиографических источников	5
Заключение	21
Список использованных источников	22

ВВЕДЕНИЕ

Цель:

Закрепить практические навыки формализации информации в интеллектуальных системах с использованием семантических сетей.

Задачи:

- Построение формализованных фрагментов теории интеллектуальных компьютерных систем и технологий их разработки;
- Построение формальной семантической спецификации библиографических источников, соответствующих указанным выше фрагментам;
- Оформление конкретных предложений по развитию текущей версии Стандарта интеллектуальных компьютерных систем и технологий их разработки

1 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Часть 3 Учебной дисциплины "Представление и обработка информации в интеллектуальных системах"

⇒ библиографическая ссылка*:

- Язык *Рефал*
⇒ URL*:
[<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]
- Язык *OPSS*
⇒ URL*:
[<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]
- Язык *Drools*
⇒ URL*:
[<https://medium.com/@dixitsatish34/drools-rules-engine-bffc7ef9077c>]
- Язык *Jess*
⇒ URL*:
[<https://studopedia.org/7-95623.html>]
- Язык *Clips*
⇒ URL*:
[<https://ru.wikipedia.org/wiki/CLIPS#:text=CLIPS%2C%20>]
- Сравнение языков и выделение их особенностей
⇒ URL*:
[<https://libtime.ru/expertsystems/yazyki-programmirovaniya-vysokogo-urovnya.html>]

⇒ аттестационные вопросы*:

- ⟨ • Вопрос 5.1 по Части 3 Учебной дисциплины "Представление и обработка информации в интеллектуальных системах"
⟩

Вопрос 5.2 по Части 3 Учебной дисциплины "Представление и обработка информации в интеллектуальных системах"

:= [Языки продукционного программирования,используемые ostis-системами]

⇒ библиографическая ссылка*:

- Уфимский Государственный Авиационный Технический Университет
:= [Лекции по СИИ]
- Джозеф Джарратано, Гари Райли
:= [Экспертные системы: принципы разработки и программирование]
- Частиков А. П., Гаврилова Т. А., Белов Д. Л
:= [Разработка экспертных систем. Среда CLIPS.]
- Гавриков М. М., Иванченко А. Н., Гринченков Д. В.
:= [Теоретические основы разработки и реализации языков программирования]

2 ФОРМАЛЬНАЯ СЕМАНТИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ БИБЛИОГРАФИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ

Язык OPS5

:= [компьютерный язык, основанный на правилах или производственной системе, известный как первый подобный язык, который был использован в успешной экспертной системе, системе R1 / XCON, используемой для настройки компьютеров VAX. Семейство OPS (как говорят, сокращение от "Официальной производственной системы") было разработано в конце 1970-х Чарльзом Форги во время учебы в Университете Карнеги-Меллон.]

⇒ обобщенная декомпозиция*:

основные составляющие

= { • Создано несколько универсальных языков продукционного программирования. Одним из наиболее известных является OPS5, разработанный в Университете Карнеги-Меллона.

- В OPS5 база данных называется рабочей памятью и состоит из нескольких сотен объектов с наборами атрибутов. Элемент рабочей памяти выглядит следующим образом:

(Expression | Name Expr1 | Arg1 2 | Op * | Arg2 X)

- Программа на OPS5 — это множество продукций, каждая из которых имеет следующие особенности. Левая часть продукции — это последовательность образцов, каждый из которых представляет собой частичное описание элементов рабочей памяти. Некоторые образцы начинаются символом "-". Такие образцы являются средством задания отрицательного контекста.
- Условия левой части правила выполнены, когда:

1. Для каждого образца есть соответствующий элемент рабочей памяти.

2. Для образцов с - нет подходящих элементов в рабочей памяти.

- Простейшие образцы в OPS5 содержат только константы и числа, но наибольший интерес представляют образцы с переменными и предикатами, выделяемые в угловых скобках.
- Предикаты OPS5 включают стандартные операции сравнения: =, ≠, >, <.
- Правая часть продукции состоит из последовательности безусловных действий, которые изменяют рабочую память: MAKE (создание нового элемента), MODIFY (изменение атрибутов существующего элемента) и REMOVE (удаление элемента).
- Основная задача разработчиков OPS5 - обеспечить высокую эффективность работы продукционной программы.
- Для этого был предложен RETE-алгоритм, который позволяет эффективно строить конфликтное множество (без перебора элементов рабочей памяти и продукций).
- RETE-алгоритм связывает с каждым образцом список элементов рабочей памяти, которые ему соответствуют. Это позволяет избежать поиска по образцам при добавлении или удалении элементов.
- Над продукционными правилами строится сеть, которая

- позволяет эффективно сортировать продукции.
 - RETE-алгоритм обладает высокой степенью внутреннего параллелизма и активно используется в современных интеллектуальных системах на основе OPS5.
- }

Язык Рефал

- := [язык манипулирования символьными объектами, такими как текстами, формулами, программами и т. п.]
- = { • Рефал является универсальным метаязыком для описания преобразований языковых объектов.
- Он позволяет описывать сложные преобразования текста без ограничений.
 - Основная операция в Рефале - конкретизация, переход от имени к значению.
 - Минимальная семантическая единица - символ, заключенный в кавычки.
 - Программа на Рефале - набор правил конкретизации, состоящих из левой и правой частей.
- }
- ⇒ Структура интерпретатора Рефала: *:
- [Включает три компонента: рабочую память, базу правил и интерпретатор. Интерпретатор просматривает правила в порядке их перечисления и применяет первое подходящее. Конкретизация происходит в соответствии с дисциплиной ведущего знака конкретизации.]
- ⇒ Дополнительные особенности: *:
- [Правила Рефала могут содержать переменные, что требует выполнения операции поиска по образцу. Правила используют только те переменные, которые были введены в левой части. К середине 70-х были разработаны эффективные программные версии Рефала. Большое количество приложений Рефала способствовало разработке общей метамодели систем продукций.]
- ⇒ (*:
- автор)
- Уфимский Государственный Авиационный Технический Университет
- ⇒ библиографический источник*:
- 1.8.2. Языки продукционного программирования
 - Язык Рефал
 - ⇒ URL*:
[<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]
 - Язык OPS5
 - ⇒ URL*:
[<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]

Язык Clips

:= [экспертная система и язык программирования, разработанный в 1980-х годах в Космическом центре имени Джонсона (NASA). Он предназначен для построения экспертных систем и систем искусственного интеллекта.

-]
- = {
- Поддерживает объектно-ориентированное программирование. Объекты определяются с помощью классов, слотов и сообщений.
 - Интегрирует декларативное (эвристические правила) и процедурное (функции) программирование.
 - Имеет встроенные средства для логического вывода и управления очередностью выполнения правил.
 - Написан на языке программирования C, что обеспечивает его портативность и производительность.
 - Бесплатный и открытый для использования и модификации.
 - Используется для построения экспертных систем в различных областях, таких как планирование, диагностика, обучение и т.д.
- }

⇒ Главный файл программы на CLIPS (main.bat) выглядит следующим образом*:

- [
- ⇒ разбиение*:
- {
- (clear) - очищает текущее состояние CLIPS, чтобы начать с чистого листа.
 - (load* "classes.clp") - загружает определение структуры классов из файла classes.clp.
 - (load-instances "instances.clp") - загружает экземпляры классов из файла instances.clp.
 - (load* "templates.clp") - загружает предопределенные факты из файла templates.clp.
 - (load* "functions.clp") - загружает пользовательские функции из файла functions.clp.
 - (load* "rules.clp") - загружает правила из файла rules.clp.
 - (reset) - сбрасывает состояние CLIPS, чтобы загруженные данные были готовы к использованию.
 - (run) - запускает интерпретацию загруженной программы.
- }

]

⇒ обобщенная декомпозиция*:
представления данных в CLIPS

- = {
- Факты - это списки элементарных значений, которые могут быть упорядоченными или неупорядоченными (шаблонные факты).
 - Глобальные переменные доступны во всем окружении CLIPS и их значения сохраняются между вызовами reset.

- Объекты в CLIPS могут быть различных типов: символьные, строковые, числовые, объекты пользовательских классов.
- Пользовательские классы определяются с помощью конструкции *defclass*, а их экземпляры создаются с помощью *make-instance*.

⇒ обобщенная декомпозиция*:

Концепции языка

- = {
- Правила в CLIPS состоят из двух частей - условия (LHS) и действия (RHS). Если условия LHS выполняются, то выполняются действия RHS. Правила создаются с помощью конструкции *defrule*.
 - CLIPS поддерживает процедурный подход с помощью функций, определяемых конструкцией *deffunction*. Функции могут вызываться как из LHS, так и из RHS правил.
 - Взаимодействие с классами осуществляется через "сообщения определяемые с помощью *defmessage-handler*. Это позволяет инкапсулировать поведение объектов.
 - Использование правил (эвристический подход) и функций (процедурный подход) дает возможность сочетать декларативное и императивное программирование в CLIPS.
- }

⇒ (*:
автор)

- Уфимский Государственный Авиационный Технический Университет

⇒ библиографический источник*:

- 1.8.2. Языки продукционного программирования
- Язык Рефал

⇒ URL*:

[<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]

- Язык OPS5

⇒ URL*:

[<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]

Язык Jess

:= [движок правил для платформы Java, разработанный Эрнестом Фридманом-Хиллом из Sandia National Labs. Это надмножество языка программирования CLIPS. Впервые он был написан в конце 1995 года. Язык обеспечивает программирование на основе правил для автоматизации экспертной системы и часто называется оболочкой экспертной системы. В последние годы также были разработаны интеллектуальные агентные системы, которые зависят от аналогичных возможностей.

]

- = { • *Jess - это Java-реализация оболочки экспертных систем, которая развилась из языка CLIPS, но стала самостоятельной динамической средой.*
- *Jess позволяет создавать Java-приложения, сочетающие процедурный код с обработкой данных на основе представленных в виде правил знаний.*
 - *Jess совместим с CLIPS, то есть многие скрипты CLIPS будут работать в Jess и наоборот.*
 - *В основе ядра Jess лежит эффективный Rete-алгоритм для сопоставления фактов с правилами, который избегает повторных вычислений.*
 - *Rete-алгоритм реализован в Jess с помощью иерархической системы узлов, отвечающих за проверку фактов и запуск соответствующих действий.*
 - *В отличие от CLIPS, исходный код Jess не является открытым.*
- }

⇒ *Гибкость и расширяемость*:*
основные составляющие

- = { • *Jess поддерживает пользовательские функции и классы Java, что обеспечивает высокую гибкость и возможность расширения.*
- *Существует обширная библиотека встроенных функций, которые можно использовать в правилах Jess.*
- }

⇒ *Модульность*:*
основные составляющие

- = { • *Jess позволяет разделять программу на модули, что улучшает структурированность и модульность кода.*
- *Модули могут импортировать и использовать правила, функции и классы из других модулей.*
- }

⇒ *Объектно-ориентированный подход*:*
основные составляющие

- = { • *Jess поддерживает объектно-ориентированный стиль программирования, позволяя определять классы и работать с объектами.*
- *Объекты могут представлять факты в базе знаний и участвовать в сопоставлении с правилами.*
- }

⇒ *Эффективность*:*
основные составляющие

- = { • *Jess использует эффективный алгоритм Rete для сравнения правил с фактами, что делает его производительным при работе*

- с большими базами знаний.
 - *Jess также поддерживает параллельную обработку, что улучшает производительность на многоядерных системах.*
- ⇒ *Встроенная трассировка и отладка*:*
 - основные составляющие
 - = {
 - *Jess предоставляет встроенные средства для отладки и трассировки выполнения программы, что упрощает разработку и тестирование.*
 - *Есть возможность пошагового выполнения программы и просмотра состояния базы знаний.*
- ⇒ *обобщенная декомпозиция*:*
 - Концепции языка
 - = {
 - *Продукционное программирование: Jess использует продукционную модель, в которой программа состоит из набора правил "если-то" называемых продукциями. Эти правила сопоставляются с фактами в базе знаний, и применяются соответствующие действия.*
 - *Вывод на основе правил: Jess использует механизм логического вывода, чтобы применять правила и делать заключения на основе фактов в базе знаний. Он поддерживает прямой и обратный вывод.*
 - *Динамическая база знаний: База знаний Jess может динамически изменяться во время выполнения программы за счет добавления, изменения или удаления фактов.*
 - *Интеграция с Java: Jess тесно интегрирован с Java, позволяя использовать Java-классы и объекты в правилах Jess, а также вызывать Jess-команды из Java-кода.*
 - *Jess является кроссплатформенным и может работать на различных операционных системах, для которых доступна Java.*
 - *Jess используется для создания экспертных систем, систем поддержки принятия решений, систем автоматизации бизнес-процессов и других интеллектуальных приложений.*
- ⇒ (*: автор)
- ⇒ *библиографический источник*:*
 - *1.8.2. Языки продукционного программирования*
 - *Язык Рефал*
 - ⇒ *URL*:*
 - [<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]*
 - *Язык OPS5*
 - ⇒ *URL*:*
 - [<https://studfile.net/preview/986652/page:16/>]*

Язык АСТ-R

:= [когнитивная архитектура, разработанная для моделирования и понимания человеческого мышления и поведения. Это символично-подсимвольная система, которая использует модульный подход для представления различных когнитивных процессов, таких как восприятие, память, принятие решений и моторные действия. АСТ-R основана на теории рационального действия и способна обучаться и адаптироваться на основе опыта

]

⇒ Основы архитектуры АСТ-R:*

основные составляющие

- = { • АСТ-R состоит из различных модулей, каждый из которых отвечает за определенный когнитивный процесс, такой как восприятие, память, принятие решений и т.д.
- Модули взаимодействуют друг с другом через общий буфер рабочей памяти.
 - Декларативная память: хранит фактические знания и информацию в виде семантических единиц (концептов).
 - Процедурная память: хранит навыки и умения в виде правил продукции (если-то правила).
 - Память основана на теории распространения возбуждения, когда активация распространяется между связанными элементами памяти.
 - Процесс принятия решений основан на оценке полезности различных вариантов действий.
 - Выбирается действие, которое максимизирует ожидаемую полезность.
 - Полезность зависит от текущего контекста, цели и прошлого опыта.
 - Декларативная память обновляется через механизмы кодировки и консолидации информации.
 - Процедурная память обновляется за счет механизмов обобщения и специализации правил продукции.
 - Обучение происходит через взаимодействие с окружающей средой и накопление опыта.
 - Ядро АСТ-R состоит из модулей восприятия, памяти, принятия решений и управления.
 - Дополнительные модули могут быть добавлены для моделирования специфических когнитивных процессов.
 - Модели АСТ-R строятся с использованием правил продукции и математических функций.
- }

⇒ История разработки:*

- = { • JAST-R был разработан Джоном Андерсоном в 1970-х годах, изначально назывался просто АСТ, а приставка "R" была добавлена позже.
- На протяжении многих лет АСТ-R постоянно развивался и совершенствовался, выходили новые версии.

}

⇒ Применение:*

- = { • АСТ-R широко используется для моделирования когнитивных

процессов в областях обучения, психологии, человеко-машинного взаимодействия, ИИ и робототехники.

- ⇒ }
Ограничения:*.:
- = { • Сложность настройки и калибровки моделей под конкретные задачи
- Необходимость глубоких знаний о когнитивных процессах для эффективного использования
 - Ограниченность в моделировании эмоциональных и социальных аспектов
- ⇒ }
Преимущества:*.:
- = { • Высокая объяснительная и предсказательная способность моделей
- Тесная интеграция с экспериментальными данными и теориями когнитивной психологии
 - Возможность создания реалистичных моделей человеческого поведения
 - Гибкость и возможность расширения за счет модульной архитектуры
- ⇒ }
Перспективы:*.:
- = { • Дальнейшее развитие и интеграция с другими подходами
- Применение в ИИ для создания более интеллектуальных систем
 - Использование как инструмент для изучения человеческого мышления и поведения
- }

Язык drools

:= [открытый программный инструмент для правил управления бизнес-процессами (Business Rules Management System, BRMS), который основан на правилах принятия решений (Business Rules Engine, BRE). Он разработан сообществом JBoss, которое входит в состав Red Hat.]

⇒ drools*:

основные составляющие

- = { • **Drools Compiler**: отвечает за преобразование исходного кода правил в исполняемый формат. Поддерживает различные диалекты правил, такие как Drools Rule Language (DRL), Domain-Specific Language (DSL) и Decision Model and Notation (DMN).
- **Drools Engine**: это ядро системы, отвечающее за выполнение правил. Использует эффективные алгоритмы, такие как Rete и Phreak, для быстрого сопоставления фактов с правилами. Управляет жизненным циклом сессий, в которых выполняются правила.
- **Drools Persistence**: обеспечивает сохранение и загрузку состояния рабочей памяти, базы знаний и других данных. Позволяет восстановить работу системы после перезапуска или отказа.
- **Drools Workbench**: интегрированная среда разработки (IDE) для создания, тестирования и управления правилами. Предоставляет визуальные инструменты для моделирования, редактирования и развертывания правил.
- **Drools Guvnor**: репозиторий для хранения и управления бизнес-правилами и связанных с ними артефактов. Обеспечивает возможность коллективной разработки, версионирования и развертывания правил.
- **Drools Fusion**: расширение Drools для обработки потоковых данных и сложных событий. Позволяет определять правила для реагирования на события в режиме реального времени.
- **Drools Expert**: ядро движка правил Drools, отвечающее за выполнение основных операций с правилами.
- **Drools Planner**: модуль оптимизации, который помогает решать задачи планирования и подбора, используя правила.
- **Drools jBPM**: интеграция Drools с фреймворком управления бизнес-процессами jBPM. Позволяет объединять правила и бизнес-процессы для комплексной автоматизации.

⇒ drools*:

основные концепции

- = { • Рабочая память - это хранилище фактов (объектов), которые представляют текущее состояние системы.
- Факты могут быть добавлены, изменены или удалены из рабочей памяти во время выполнения.
- База знаний содержит набор правил, которые определяют поведение системы.
- Правила определяют условия (when) и действия (then), которые должны быть выполнены.
- Движок правил - это сердце Drools, отвечающее за сопоставление

фактов с правилами и выполнение соответствующих действий. Он использует эффективные алгоритмы, такие как Rete и Phreak, для быстрого выполнения правил.

- Agenda - это список правил, готовых к исполнению на основе текущего состояния рабочей памяти.
- Правила выполняются в определенном порядке, который можно настроить с помощью различных стратегий разрешения конфликтов.
- Drools поддерживает несколько диалектов для определения правил, включая Drools Rule Language (DRL), Domain-Specific Language (DSL) и Decision Model and Notation (DMN).
- Эти языки предоставляют различные уровни абстракции и удобство использования для бизнес-пользователей.
- Сессия - это контейнер, который объединяет рабочую память, базу знаний и движок правил.
- Сессия отвечает за управление жизненным циклом выполнения правил, включая их активацию, отмену и выполнение.
- Обработчики событий позволяют реагировать на изменения в рабочей памяти и запускать соответствующие правила.
- Это помогает реализовать динамическое и событийно-ориентированное поведение системы.

⇒ }
Применение:*.:

- = {
- Финансовый сектор: Drools используется для автоматизации процессов принятия решений, управления рисками, соблюдения нормативных требований и проведения финансовых операций.
 - Здравоохранение: Drools применяется для поддержки клинических решений, анализа медицинских данных, управления страховыми требованиями и оптимизации рабочих процессов.
 - Государственный сектор: Drools помогает автоматизировать административные процессы, управлять нормативно-правовой базой и принимать решения по государственным программам и политикам.
 - Производство и логистика: Drools используется для управления производственными процессами, оптимизации цепочек поставок, управления ресурсами и планирования.
 - Телекоммуникации: Drools применяется для управления тарифами, биллинга, обработки заявок клиентов и управления сетевыми ресурсами.

⇒ }
Перспективы:*.:

- = {
- Интеграция с искусственным интеллектом (ИИ) и машинным обучением (МО): Drools может быть интегрирован с передовыми ИИ-технологиями для создания более интеллектуальных систем принятия решений.
 - Поддержка больших данных и потоковой обработки: Drools продолжит развиваться в направлении обработки больших объемов данных и обеспечения высокопроизводительной обработки событий в режиме реального времени.
 - Расширение возможностей моделирования и визуализации:

Дальнейшее развитие инструментов Drools Workbench и Guvnor для более удобного моделирования, тестирования и визуализации правил.

- *Облачные и распределенные решения: Drools будет все чаще использоваться в облачных средах и в распределенных архитектурах для обеспечения масштабируемости и отказоустойчивости.*
- *Интеграция с другими технологиями управления бизнес-правилами: Drools может расширять свои возможности за счет интеграции с другими популярными системами управления правилами, таких как BRMS, BPMS и RPA.*

}

Тенденции развития продукционных языков программирования

⇒ Продукционные языки программирования*:

тенденции развития

- = { • **Интеграция с ИИ и МО:** Продукционные языки все чаще интегрируются с технологиями искусственного интеллекта и машинного обучения, позволяя создавать более интеллектуальные системы, способные к самообучению и адаптации.
- **Обработка больших данных и потоковая обработка:** Продукционные языки совершенствуются в направлении эффективной обработки и анализа больших объемов данных, а также обработки данных в режиме реального времени.
 - **Улучшение declarative программирования:** Продукционные языки продолжают развивать парадигму декларативного программирования, делая ее более выразительной и удобной для пользователей.
 - **Повышение производительности:** Ведется работа над оптимизацией производительности продукционных языков, в том числе за счет параллельных вычислений и распределенных архитектур.
 - **Многоплатформенность и кроссплатформенность:** Продукционные языки становятся все более кроссплатформенными, позволяя разработчикам создавать приложения, которые могут работать на различных операционных системах и аппаратных платформах.
 - **Упрощение разработки и повышение доступности:** Интерфейсы и инструменты продукционных языков совершенствуются, становясь более интуитивными и доступными для пользователей, не имеющих глубоких технических знаний.
 - **Расширение областей применения:** Продукционные языки находят применение в новых областях, таких как Интернет вещей, робототехника, финансовые технологии и другие сферы, требующие интеллектуальной обработки данных и принятия решений.
- }

Преимущества продукционных языков программирования

⇒ Продукционные языки программирования*:

Преимущества

- = { •
- **Декларативность:** продукционные языки, основанные на декларативном подходе, позволяют описывать "что" должно быть сделано, а не "как" это сделать. Это делает код более читаемым, понятным и менее подверженным ошибкам.
 - **Гибкость и адаптивность:** продукционные системы легко адаптируются к изменениям в требованиях и данных, благодаря отделению логики от данных. Это упрощает поддержку и модификацию программ.
 - **Интеграция с ИИ и МО:** продукционные языки хорошо сочетаются с технологиями искусственного интеллекта и машинного обучения, позволяя создавать интеллектуальные системы, способные к самообучению и принятию решений.
 - **Эффективная работа с данными:** продукционные системы отлично подходят для обработки и анализа больших объемов данных, а также для работы с потоковыми данными в режиме реального времени.
 - **Повышение производительности:** Благодаря оптимизациям и использованию параллельных вычислений, продукционные языки демонстрируют высокую производительность при решении сложных задач.
 - **Многоплатформенность:** продукционные языки становятся все более кроссплатформенными, что позволяет разрабатывать универсальные приложения, работающие на различных операционных системах и аппаратных платформах.
 - **Упрощение разработки:** интуитивные интерфейсы и мощные инструменты для продукционных языков делают разработку более простой и доступной для широкого круга пользователей, включая непрограммистов.
 - **Расширение областей применения:** продукционные системы находят все более широкое применение в различных сферах, от Интернета вещей до финансовых технологий, что открывает новые возможности для их использования.
- }

Недостатки продукционных языков программирования

⇒ *Продукционные языки программирования**:

Недостатки

- = { • **Сложность понимания и освоения:** продукционные системы, основанные на правилах и логическом выводе, могут быть более сложными для понимания и освоения, особенно для разработчиков, привыкших к императивному или объектно-ориентированному программированию.
- **Проблемы с производительностью:** в некоторых случаях продукционные системы могут демонстрировать снижение производительности по сравнению с императивными подходами, особенно при решении задач, требующих высокой вычислительной мощности.
 - **Сложности отладки и тестирования:** Процесс отладки и тестирования продукционных систем может быть более сложным из-за их динамического поведения и зависимости от порядка применения правил.
 - **Ограничения масштабируемости:** при работе с очень большими базами знаний или при необходимости обработки огромных объемов данных, продукционные системы могут столкнуться с проблемами масштабируемости.
 - **Сложность интеграции с другими технологиями:** встраивание продукционных систем в комплексные программные архитектуры может представлять определенные трудности из-за особенностей их реализации и взаимодействия с другими компонентами.
 - **Ограниченная поддержка специфических областей:** некоторые продукционные языки могут быть ограничены в поддержке специфических предметных областей или не иметь достаточного набора библиотек и инструментов для решения узкоспециализированных задач.
 - **Проблемы с объяснением принятых решений:** в случае сложных продукционных систем, может быть трудно объяснить, как система пришла к определенному решению, что снижает прозрачность и доверие к ней.
- }

Сравнение продукционных языков

- ⇒ ACT-R*:
= { • **Преимущества** : ACT-R - это когнитивная архитектура, основанная на продукционных правилах. Она предоставляет развитую модель человеческого познания и подходит для моделирования интеллектуальной деятельности.
- **Особенности** : ACT-R использует уникальную теорию рациональной адаптации для управления ресурсами когнитивной системы. Он предназначен в первую очередь для проведения исследований в области когнитивной психологии.
- ⇒ Refal*:
= { • **Преимущества** : Refal является функциональным продукционным языком, предоставляющим высокую выразительность и гибкость при работе со сложными символьными структурами. Он хорошо подходит для решения задач искусственного интеллекта и обработки естественного языка.
- **Особенности** : Refal использует специфический синтаксис, основанный на рекурсивных функциях. Он отличается строгой типизацией и поддержкой параллельной обработки.
- ⇒ OPS5*:
= { • **Преимущества** : OPS5 является одним из классических продукционных языков, изначально разработанный для построения экспертных систем. Он предоставляет мощный механизм логического вывода и удобные средства представления знаний.
- **Особенности** : OPS5 имеет процедурно-ориентированный синтаксис, похожий на языки общего назначения. Он эффективен для решения задач, требующих сложных логических рассуждений.
- ⇒ CLIPS*:
= { • **Преимущества** : CLIPS является многоплатформенным и открытым продукционным языком, широко используемым в разработке экспертных систем. Он отличается простотой освоения и хорошей производительностью.
- **Особенности** : CLIPS использует модель, основанную на фактах и правилах. Он поддерживает объектно-ориентированное программирование и имеет развитую среду разработки.
- ⇒ Drools*:
= { • **Преимущества** : Drools - это расширяемый продукционный движок, интегрированный с экосистемой Java. Он обладает высокой производительностью и поддерживает продвинутые возможности логического вывода.
- **Особенности** : Drools использует язык правил, основанный на DSL (предметно-ориентированном языке), что упрощает описание бизнес-логики. Он хорошо подходит для интеграции с Java-приложениями.

```

⇒  Jess*:
    =  { • Преимущества : JESS является Java-ориентированным
        продукционным языком, что обеспечивает его интеграцию с
        Java-приложениями. Он предоставляет мощный механизм
        логического вывода и развитые средства представления знаний.
        JESS отличается высокой производительностью и
        масштабируемостью

        • Особенности : JESS использует синтаксис, похожий на CLIPS,
        что упрощает переход разработчиков. Он поддерживает
        объектно-ориентированное программирование и позволяет
        встраивать Java-код в правила. JESS предоставляет богатый
        набор встроенных функций и возможностей для решения
        широкого круга задач.
    }

```

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Во время ознакомительной практики научился процессу формализации текста на языке Scn: Выделению важной информации из статей, работе с монографией и стандартом. Также в рамках своей практической работы разобрался в предметной области формализованных мною понятий

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

[1] Гавриков, М. М. Теоретические основы разработки и реализации языков программирования / М. М. Гавриков, А. Н. Иванченко, Д. В. Гринченков. — Феникс, 2015.

[2] Частиков, А. П. Разработка экспертных систем. Среда CLIPS / А. П. Частиков, Т. А. Гаврилова, Д. Л. Белов. — БХВ-Петербург, 2003.

[3] программирование, Экспертные системы: принципы разработки и. Теория графов / Экспертные системы: принципы разработки и программирование. — С. 304.

[4] Giarratano, Joseph. Expert Systems: Principles and Programming / Joseph Giarratano, Gary Riley. — 4th ed. — Course Technology, 2019.