**Уровень 1**

**Задание 1**

**Бот, который составляет простой распорядок дня**

<aiml version=»2.0» encoding=»UTF-8»>

<!—Приветствие 🡪

<category>

<pattern>HELLO</pattern>

<template>Hello! Как я могу помочь вам сегодня?</template>

</category>

<!—Попросить описать распорядок дня 🡪

<category>

<pattern>WHAT IS MY SCHEDULE TODAY</pattern>

<template>Ваш распорядок дня сегодня:</template>

</category>

<!—Запланировать утреннюю пробежку 🡪

<category>

<pattern>PLAN MORNING RUN</pattern>

<template>Отлично! Вы планируете пробежку утром.</template>

</category>

<!—Запланировать работу 🡪

<category>

<pattern>PLAN WORK</pattern>

<template>Конечно! Вы планируете работу сегодня.</template>

</category>

<!—Запланировать обед 🡪

<category>

<pattern>PLAN LUNCH</pattern>

<template>Понял! Вы планируете обед.</template>

</category>

<!—Запланировать вечеринку 🡪

<category>

<pattern>PLAN PARTY</pattern>

<template>Прекрасно! Вы планируете вечеринку сегодня вечером.</template>

</category>

<!—Обработка неизвестных запросов 🡪

<category>

<pattern>\*</pattern>

<template>Извините, я не могу понять ваш запрос. Пожалуйста, повторите еще раз.</template>

</category>

</aiml>

**Задание 2.**

**1.** Для работы AIML-бота необходимо 2 компонента: файл AIML и программа. Файл AIML - содержит набор категорий (category). Категория открывается тегом <category> и закрывается тегом </category>. Категория включает паттерны (pattern) и темплейты (template). Категория может включать только один паттерн и один темплейт. Паттерн и темплейт должны находиться внутри категории. Паттерн пишется большими буквами. Для определения произвольного слова или группы слов используется знак \*. Темплейт может включать одну реплику или несколько реплик. В этом случае необходимо использовать дополнительный тег <random>.

В AIML можно создавать ссылки из темплейтов на паттерны. Делается это с помощью тега <srai>.

<star/> - это та самая звездочка, которая стоит в паттерне. Таким образом то, что находится после "Поговорим о" будет вставлено в ответную реплику.

<sr/> это сокращенная запись <srai><star/></srai>, то есть ссылка на звездочку.  
Разговорная речь, как правило, содержит некоторое количество т.н. слов-паразитов, которые человеческий мозг воспринимает без проблем, в то время как для мозга бота, написанного на AIML, такие слова могут стать серьезной проблемой. Дополнять каждую конструкцию дополнительным паттерном для отсечения этих слов-паразитов слишком трудоемко. Поэтому гораздо проще сразу "обрезать" эти слова, как будто их просто не было:

В настройках бота у вас есть раздел AIML TOPICS:   
и окошко New topic. Вводим в этом окошке название темы, например, Default (потом темы можете добавлять). Темы - это по сути куски AIML для бота.

Для того, чтобы бот не только разговаривал, но и выражал эмоции в ответ на реплики собеседника стандарт AIML дополнен тегом <action>.

**2.** AIML — язык разметки для искусственного интеллекта. Это один из самых первых, и самых простых языков, которые используется для создания ботов.

Первым виртуальным собеседником была программа Элиза, разработанная в 1966 году. Её создатель, Джозеф Вейценбаум. AIML разрабатывался Ричардом Уолессом — инициатором проекта ALICE. Для работы AIML-бота необходимо 2 компонента: файл AIML и программа (интерпретатор), которая обрабатывает входящие реплики собеседника и формирует ответную реплику в соответствии с файлом AIML.

<Set> тег используется для установки значения в переменной. Тег <Get> используется для получения значения из переменной.

Тег <that> используется в AIML для реагирования по контексту

Тег <topic> используется в AIML для хранения контекста, чтобы позже разговор мог быть продолжен на основе этого контекста. Как правило, тег <topic> используется в Да/Нет типе разговора.

Тег <think> позволяет задавать значения переменным, сохраняя их в памяти.

Тег <condition> похож на переключение высказывания в языке программирования. Это помогает реагировать на соответствующие входные данные.

Тег <learnf> позволяет в автоматическом режиме создавать шаблон.