1**.Ontology editor folosit : Protégé.**

(Folder cu capture de ecran)

2. **Reutilizare modele conceptuale (vocabulare, ontologii, baze de cunostiinte)**

**a) Dbpedia**: pentru modelare de ex:

Concepte(clase): Gift, Hobby, Child, Animal, Dog, Cat, etc.

**b) Vocabularul FOAF**: pentru modelare de ex:

Concepte(clase): Person

Data properties: age, gender, familyName, givenName

Object properties:

c) **Schema.org**: pentru modelare de ex:

Concepte(clase) : Country, Place, Organization, Product

Datatype properties: for product (price, priceCurrency, color) and for vechicle (capacity,etc.)

d**) Transportation ontology**: <https://enterpriseintegrationlab.github.io/icity/TransportationSystem/doc/index-en.html>

Class: RoadOccupancy

e) **Vehicle ontology**: <https://enterpriseintegrationlab.github.io/icity/Vehicle/doc/index-en.html>

Class: Vehicle

3. **Lucruri de mentionat in privinta modelarii**

Am folosit class expression syntax din Protégé (am folosit pentru a exemplifica some, only, value, min, max, exactly, and, or ) ca sa modelez diverse clase particulare (copii cu un anumit hobby si/sau nationalitate, tara in care locuiesc, numar de animale de companie (restrictii de cardinalitate) detinute, etc.)

Modelul e compus din 3 submodele mari:

- submodelul pentru exemplificarea metodei de delivery (printr-un mijloc de transport/ intr-un mod magic), cu detalieri despre tipul vehiculului, etc.

- submodelul pentru modelarea unei persoane

- submodelul pentru modelarea de hobbyuri si cadouri.

Am testat inclusive realizarea de inferente cu Pellet (de aceea childWithMusicHoby am lasat-o in exterior)

Data property foaf:gender are range: {“female”, “male”}

Obs: pentru modelarea hobbyurilor m-am inspirat de aici: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_hobbies>