Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«Национальный исследовательский университет ИТМО»

*Факультет Программной инженерии и компьютерной техники*

**Лабораторная работа №1-3**

Модуль 1. Базы знаний и онтологии

Группа: P33312

Выполнил:

Скориков Родион Викторович

Проверил:

Кугаевских Александр Владимирович

Санкт-Петербург

2023г

Содержание

[Введение 3](#_Toc148349611)

[Требования 4](#_Toc148349612)

[Изучение основных концепций и инструментов 5](#_Toc148349613)

[Реализация системы искусственного интеллекта на Prolog 6](#_Toc148349614)

[Оценка и интерпретация результатов 7](#_Toc148349615)

[Заключение 9](#_Toc148349616)

# Введение

Целью данного проекта является создание системы поддержки принятия решений для игры Mount and Blade: Bannerlod, который позволяет задавать запросы для получения различных войск и их свойств.

# Требования

**Определение основных требований к системе поддержки принятия решений**

- Способность предлагать войска их фракции и типы

- Доступ к актуальным данным о войсках.

- Гибкость и расширяемость системы для обновлений и добавления новых знаний.

- Интерфейс для взаимодействия с игроками и предоставления рекомендаций.

**Выявление требований к базе знаний и онтологии для представления знаний**

Для эффективной поддержки принятия решений требуется база знаний, которая включает в себя информацию о:

- Войсках

- Типах и фракциях войск

- Древо их развития

# Изучение основных концепций и инструментов

**Обзор основных концепций баз знаний и онтологий**

База знаний — это совокупность фактов и правил, которые могут быть использованы для принятия решений. Онтология — это формальная спецификация концептов, отношений и инстанций, что позволяет структурировать знания.

**Изучение Prolog и его возможностей**

Prolog — это декларативный язык программирования, который хорошо подходит для реализации систем искусственного интеллекта благодаря своей логической основе и возможности автоматического вывода.

**Ознакомление с инструментами и библиотеками для работы с базами знаний и онтологиями на Prolog**

Для работы с базами знаний и онтологиями на Prolog можно использовать библиотеки, такие как SWI-Prolog, которые предоставляют мощные инструменты для обработки знаний.

# Реализация системы искусственного интеллекта на Prolog

**Создание правил и логики вывода:**

В системе поддерживаются следующие правила:

findTroopWithTypeInFraction(Troop, Type, Fraction) – Поиск войск с типом во фракции

isAllTypesInFraction(Fraction) – Содержит ли фракция все типы войск

findPredessor(Child, Parent) – поиск предка

findChildWithType(Parent, Child, Type) – Поиск наследника с типом

canBeEvolvedToType(Troop, Type) – Проверка может ли войско развиться в тип

# Оценка и интерпретация результатов

**Примеры запросов на Prolog**

findTroopWithTypeInFraction(X, archer, vlandia).

Полученный результат:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

isAllTypesInFraction(aserai)

Полученный результат:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

**Примеры запросов к Protégé:**

troop and hasChild some (troop and hasType value archer)

Полученный результат



troop and hasFraction value aserai and hasType value cavalry

Полученный результат



**Оценка соответствия системы требованиям:**

Система соответствует поставленным требованиям и достигает целей проекта.

**Интерпретация результатов и дальнейшие возможности:**

В игре Mount and Blade: Bannerlord очень много механик и возможностей. В данной работе был затронут только часть развития своей армии, поэтому существует ещё огромное поле для расширения базы знаний.

# Заключение

Созданная система искусственного интеллекта на базе Prolog, баз знаний и онтологий может улучшить игровой опыт в Mount and Blade: Bannerlord, предоставляя игрокам ценные рекомендации.