

Вариант 1 (Студенты и преподаватели)

Условие

Написать Фрейм прототип Адрес, в котором есть следующие слоты: улица (по умолчанию Москворечье), дом, корпус (по умолчанию нет) и квартира.

Написать фрейм прототип студент, у которого есть адрес, ФИО, Университет (по умолчанию НИЯУ_МИФИ), кафедра (по умолчанию Кибернетика).

Написать фрейм прототип преподаватель, у которого есть адрес, ФИО, Предмет (Название предмета который он ведет), и кафедра (по умолчанию Кибернетика).

Написать фрейм Студент1: ФИО ИвановИИ, Адрес Москворечье д7 кв45, Университет МИФИ, кафедра Кибернетика.

Написать фрейм Студент2: ФИО ПетровПП, Адрес Москворечье д7 кв44, Университет МИФИ, кафедра Кибернетика.

Написать фрейм Студент3: ФИО СидоровСС, Адрес Кавказский_бульвар д7 корп 3 кв54, Университет МИФИ, кафедра Кибернетика.

Написать фрейм Преподаватель1: ФИО ПетровДС, Адрес Москворечье д8 корп 1 кв54, Университет МИФИ, кафедра Кибернетика, Предмет ПрограммированиеС.

Написать фрейм Преподаватель2: ФИО УшаковУУ, Адрес Москворечье д7 корп 3 кв99, Университет МИФИ, кафедра Кибернетика, Предмет ПрограммированиеС.

Решение

```
(fassert Адрес
  (classification (generic))
  (улица (default (Москворечье)))
  (дом)
  (корпус(default (нет)))
  (квартира)
)

(fassert Студент
  (ako (value Адрес))
  (classification (generic))
  (ФИО)
  (Университет (default (НИЯУ_МИФИ)))
  (Кафедра(default(Кибернетика)))
)
```

```
(fassert Преподаватель
  (ako(value Адрес))
  (classification(generic))
  (ФИО)
  (Предмет)
  (Кафедра(default(Кибернетика)))
)

(fassert Студент1
  (ako(value Студент))
  (ФИО(value(ИвановИИ)))
  (дом(value(7)))
  (квартира(value(45)))
)

(fassert Студент2
  (ako(value Студент))
  (ФИО(value(ПетровПП)))
  (дом(value(7)))
  (квартира(value(44)))
)

(fassert Студент3
  (ako(value Студент))
  (ФИО(value(СидоровСС)))
  (улица(value(Кавказский_бульвар)))
  (дом(value(7)))
  (корпус(value(3)))
  (квартира(value(54)))
)

(fassert Преподаватель1
  (ako(value Преподаватель))
  (ФИО(value(ПетровДС)))
  (дом(value(8)))
  (корпус(value(1)))
  (квартира(value(54)))
  (Предмет(value(ПрограммированиеС)))
)

(fassert Преподаватель2
  (ako(value Преподаватель))
  (ФИО(value(УшаковУУ)))
  (дом(value(7)))
  (корпус(value(3)))
  (квартира(value(99)))
  (Предмет(value(ПрограммированиеС)))
)
```

Вариант 2 (Добыча угля)

Условие

Создать фрейм прототип местодобычи, который имеет одно поле "место" и несколько значений по умолчанию: мировой_океан и суша.

Создать фрейм прототип способы_добычи, который имеет одно поле "способ" и несколько значений по умолчанию: открытый, подземный и комбинированный.

Создать фрейм прототип средства_добычи, который имеет одно поле "средства" и несколько значений по умолчанию: скважина и шахта.

Создать фрейм прототип полезные_ископаемые, которые имеет одно поле "добыча" и несколько значений по умолчанию: твердый, жидкий и газообразный.

Создать фрейм прототип добыча_полезных_ископаемых, который наследует все свойства ранее созданных фреймов.

Создать добыча_угля_в_шахте, который наследуется от прототипного фрейма добыча_полезных_ископаемых и имеет следующие значения в слотах: добыча - уголь, место - суша, способ - подъемный, средства - шахта.

Решение

```
(fassert место_добычи
  (classification (generic))
  (место (default (мировой_океан) (суша)))
)

(fassert способы_добычи
  (classification (generic))
  (способ (default (открытый) (подземный) (комбинированный)))
)

(fassert средства_добычи
  (classification (generic))
  (средства (default (скважина) (шахта)))
)

(fassert полезные_ископаемые
  (classification (generic))
  (добыча (default (твердый) (жидкий) (газообразный)))
)

(fassert добыча_полезных_ископаемых
  (classification (generic))
  (ako (value (место_добычи) (способы_добычи) (средства_добычи) (полезные_ископаемые)))
)

(fassert добыча_угля_в_шахте
  (ako (value добыча_полезных_ископаемых))
  (добыча (value (уголь)))
  (место (value (суша)))
  (способ (value (подъемный)))
  (средства (value (шахта)))
)
```

Вариант 3 (Рыбалка)

Условие

Создать фрейм прототип место_рыбалки, который имеет одно поле "место" и несколько значений по умолчанию: море, озеро, океан, река.

Создать фрейм прототип средства_ловли, который имеет одно поле "средства" и несколько значений по умолчанию: спиннинг, лодка, червяк, наживка.

Создать фрейм прототип рыба, который имеет одно поле "вид" и несколько значений по умолчанию: хищная, полухищная, травоядная.

Создать фрейм прототип рыбалканаресных_водоемах, который наследует все свойства ранее созданных фреймов, а так же имеет поле "рыбак" и несколько значений по умолчанию: профессионал, любитель, спортсмен.

Создать фрейм любительскаярыбалканарекеобь, который наследует все свойства рыбалканаресныхводоемах, а и имеет следующие значения: место - рекаобь, рыбак - любитель.

Решение

```
(fassert место_рыбалки
  (classification (generic))
  (Место (default (море) (озеро) (океан) (река)))
)

(fassert средства_ловли
  (classification (generic))
  (способ (default (спиннинг) (лодка) (червяк) (наживка)))
)

(fassert рыба
  (classification (generic))
  (вид (default (хищная) (полухищная) (травоядная)))
)

(fassert рыбалка_на_пресных_водоемах
  (classification (generic))
  (ako (value (место_рыбалки) (средства_ловли) (рыба)))
  (рыбак (default (профессионал) (любитель) (спортсмен)))
)

(fassert любительская_рыбалка_на_реке_обь
  (ako (value рыбалка_на_пресных_водоемах))
  (место (value (река_обь)))
  (рыбак (value (любитель)))
)
```