A primeira a ser apresentada será a da colheita onde con após ter sua regra especificada automaticamente houve a inferência me que ela se torna subclasse de Cultivo e Resultado, devido a sua regra apresentar Cultivo em alguma parte, que resultou nas duas inferências.

Adicionar imagem inf_1.png



Assim foi criado duas subclasses para colheita a ColheitaBoa e ColheitaRuim, onde tiveram inferências a CultivoBom e Ganhos no caso da ColheitaBoa e no caso de ColheitaRuim que teve inferência a CultivoRuim e Perdas , no entanto ao especificar as regras não foram só obtidos as inferências como também elas passaram ser automaticamente subclasses tanto de CultivoBom quanto de CultivoRuim como pode ser visto na Figura 1.

Adicionar imagem inf_2.png

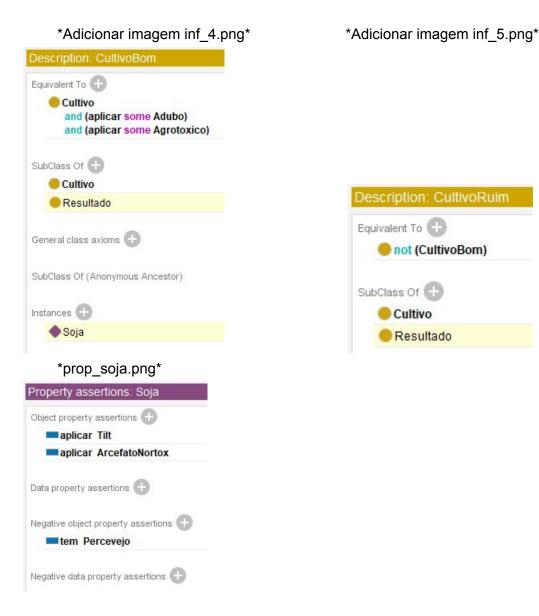
Description: ColheitaBoa







Em CultivoBom e CultivoRuim ambos tiveram a mesma inferência como subclasses de Resultado, porém CultivoBom além desta inferência também teve a inferência ao indivíduo Soja devido a suas propriedades.



E também tivemos a inferência do CultivoOrganico como subclasse de CultivoRuim.

*Adicionar imagem inf_6.png



Além de Cultura e Pragas ambas terem inferência com Cultivo e Resultado.

Adicionar imagem inf_7.png



Adicionar imagem inf_8.png



E por fim Ganhos e Perdas que tiveram inferência ao Cultivo e Perdas além desta também teve uma inferência ao indivíduo Milho devido a suas propriedades.

Adicionar imagem inf_9.png



Adicionar prop_milho.png



Adicionar imagem inf 10.png

