**Øving 2**

**Kognitive Arkitekturer – Soar**

Erling Storaker Moen

**Oppgave 1: The Soar processing cycle**

*Beskriv hva som skjer i de følgende fasene:*

I Input phase anvender Soar input-funksjonen hvor den viderefører all informasjon om forandringer i miljøet til agenten gjennom input-link delen av blackboardet.

Som et resultat av Decision Cycle, velges en operator. Soar legger den valgte operatoren i minnet og går inn i Apllication phase.

*I Operator Application* fasen vil alle applikasjonsprodusenter utløses, dette vil resultere i videre forandringer i tilstanden, inkludert output commands.

**Oppgave 2 - diverse spørsmål**

*a) Hva er forskjellen på i-support og o-support?*

I-support anvendes når man kun skal utlede tilstanden på en eller annen måte, mens O-support brukes når man skal modifisere eller lage en operator som en del av en tilstandsstruktur.

*b) Hva er en “impasse” og hvordan håndterer Soar situasjonen?*

En impasse kan skje når man har to verdier for det samme feltet. F.eks

Name: Per +

Name: Kari +

Vil lede til en impasse for name attributten. Resultatet er at soar vil gjerne attributten og alle dets verdier vil bli fjernet fra arbeidsminnet og en impasse struktur vil bli laget.

**Oppgave 3 – forståelse av representasjon**

*Gi eksempler på følgende fra figuren:*

1. *Identifikatorer - Name*
2. *Attributter – boat, wolf, cabbage*
3. *Verdier – 010101010100101*

*b) Hva slags type er DR1? DR1 er en attributt*

**Spørsmål 4: Kodeforståelse**

*1) Apply*

*2) Evaluer*

*3) Foreslå*