LO21

Marius Bozane Louis Esteban

Automne 2020

Résumé

Pour notre projet de LO21 nous devions réaliser un système expert composé de bases de connaissances, de règles et d'un moteur d'inférence.

1 Règles

1.1 Création de règle

1.2 Ajout de Prémisses

```
Algorithme 2 : AjoutPrémisse

Variables :
- P: Prémisse à rajouter
- R: Règle dont on veut rajouter une prémisse
```

1.3 Créer une conclusion

```
Algorithme 3 : CréerConclusion
  Variables:
  - C: Conclusion à rajouter
  - R: Règle dont on veut rajouter une conclusion
  - R': Règle de transit
  Données: R: Règle
  Résultat: R: La règle auquelle on veut rajouter une conclusion
1 Début CréerConclusion (C,R)
      Tant que Suivant(R) \neq NULL faire
      R \leftarrow Suivant(R)
3
      Fin
4
      R' \leftarrow RègleVide()
5
      Fait(R') \leftarrow C
6
      Conclusion(R') \leftarrow 1
7
      Suivant(R) \leftarrow R'
9 Fin
```

1.4 Test 1 : Une prémisse appartient à une règle

1.5 Supprimer une prémisse d'une règle

1.6 Test 2 : Prémisse vide d'une règle

```
Algorithme 4 : PrémisseVide
  Variables : R: Règle que l'on veut tester
  Données : R: la Règle en question
  Résultat: Résultat: Précise si la règle contient des prémisses ou non
1 Début PrémisseVide (C,R)
      Si Suivant(R) \neq NULL alors
         Résultat ← Faux
3
      FinSi
4
      Sinon si Conclusion(Suivant(R))=1 alors
5
         Résultat ← Vrai
6
      FinSi
7
8
      Sinon
         Résultat ← Faux
      FinSi
10
11 Fin
```

1.7 Acceder à la première prémisse d'une règle

1.8 Accéder à la conclusion d'une règle

```
Algorithme 5: VoirConclusion
   Variables: R: Règle dont on veut la conclusion
  Données : R : la Règle en question
  Résultat : P: La Conclusion de la règle si elle existe
1 Début VoirConclusion (C,R)
      Tant que Suivant(R) \neq NULL faire
       R \leftarrow Suivant(R)
3
      Fin
4
      Si Conclusion(Rule)=1 alors
5
          P \leftarrow \operatorname{Fait}(R)
7
      FinSi
      Sinon
8
               - NULL
       | P ←
      FinSi
10
11 Fin
```

2 Base de Connaissances

3 Moteur d'Inférence