КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

Кафедра інтелектуальних та інформаційних систем

Лабораторна робота № 5

з дисципліни

“ Методи та системи штучного інтелекту”

Виконав студент

групи КН- 22

Пашковський Павло Володимирович

Київ-2020

1. Побудуйте фрейм для автоматизованої системи та конкретизуйте його індивідуальними даними.

Один день спілкування по мобільному телефону;

Спілкування по мобільному телефону :

((Вид послуги, Зв’язок),

(Оператор мобільного зв'язку, \_),

(Абонент що приймає дзвінок, \_),

(Тривалість дзвінку, \_),

(Тарифний план, \_),

(Номер абонента, \_),

(Ім’я абонента, \_))

Ігор подзвонив Олександру на три хвилини

Дзвінок Ігора (Спілкування по мобільному телефону)

((Вид послуги, Зв’язок),

(Оператор мобільного зв'язку, Vodafone),

(Абонент що приймає дзвінок, Олександр),

(Тривалість дзвінку, 3 хвилини),

(Тарифний план, \_),

(Номер абонента, \_),

(Ім’я абонента, Ігор))

1. Побудуйте сценарій, який визначає послідовність дій при:

грі у шашки (Мета: Завершення партії;

Ролі: Гравець\_1, Гравець\_2;

Змінні: Гральний\_стіл, Час\_на\_один\_хід, Номер\_Аудиторії, Хід, Переможна\_ситуація, Переможець, Гравець, Процес\_гри)

Кількість сцен: 4

Сцена 1 (Зайняти місце):

Гравець\_1 сідає з Гравець\_2 до Гральний\_стіл

Гравець\_1 та Гравець\_2 мають вибрати колір

Сцена 2 (Процес\_гри)

Час\_на\_один\_хід засікається

Гравець\_1 думає

Гравець\_1 робить Хід

Час\_на\_один\_хід засікається

Гравець\_2 думає

Гравець\_2 робить Хід

Сцена 3 (Випадок перемоги)

Один з гравців ставить шах, Процес\_гри триває

(умова: не відбувається Переможна\_ситуація)

Сцена 4 (Завершальна)

Переможець дякує Гравець за партію

Гравець\_1 залишає Гральний\_стіл

Гравець\_2 залишає Гральний\_стіл)