

POLITECHNIKA WARSZAWSKA
WYDZIAŁ MATEMATYKI I NAUK INFORMACYJNYCH



REPREZENTACJA WIEDZY

Programy działań z efektami domyślnymi

Raport końcowy

Autorzy:

Dragan Łukasz
Flis Mateusz
Izert Piotr
Pielat Mateusz
Rząd Przemysław
Siry Roman
Waszkiewicz Piotr
Zawadzka Anna

4 czerwca 2016

1 Opis zadania

Zadaniem projektu jest opracowanie i zaimplementowanie języka akcji dla specyfikacji podanej klasy systemów dynamicznych oraz odpowiadający mu język kwerend.

System dynamiczny spełnia podane założenia:

1. Prawo inercji
2. Niedeterminizm i sekwencyjność działań
3. Pełna informacja o wszystkich akcjach i wszystkich ich skutkach bezpośrednich
4. Z każdą akcją związany jest:
 - (a) Warunek początkowy (ew. true)
 - (b) Efekt akcji
 - (c) Jej wykonawca
5. Skutki akcji:
 - (a) Pewne (zawsze występują po zakończeniu akcji)
 - (b) Domyślne (preferowane. Zachodzą po zakończeniu akcji, o ile nie jest wiadomym, że nie występują)
6. Efekty akcji zależą od jej stanu, w którym akcja się zaczyna i wykonawcy tej akcji
7. W pewnych stanach akcje mogą być niewykonalne przez pewnych (wszystkich) wykonawców

Programem działań nazywać będziemy ciąg $((A_1, W_1), (A_2, W_2), \dots, (A_n, W_n))$, gdzie A_i jest akcją, zaś W_i jej listą wykonawców postaci $W_i = (w_1, w_2, \dots, w_n)$, $n = 0, 1, 2, \dots$ gdzie dla $n = 0$ $W_i = \epsilon$ oznacza dowolnego wykonawcę.

Język kwerend zapewnia uzyskanie odpowiedzi na następujące pytania:

1. Czy podany program działań jest wykonywalny zawsze/kiedykolwiek?
2. Czy wykonanie podanego programu działań z dowolnego stanu spełniającego warunek π prowadzi zawsze/kiedykolwiek/na ogół do stanu spełniającego warunek celu γ ?
3. Czy z dowolnego stanu spełniającego warunek π cel γ jest osiągalny zawsze/kiedykolwiek/na ogół?
4. Czy wskazany wykonawca jest zaangażowany w realizację programu zawsze/kiedykolwiek?

2 Opis klas

Przygotowany program, realizujący postawiony cel, został napisany w języku programowania C# i wykonany w technologii Windows Forms. Składa się on z szeregu klas będących odzwierciedleniem pojęć występujących w teorii reprezentacji wiedzy, mających na celu łatwiejsze napisanie i zrozumienie sposobu działania programu.

2.1 Klasy fluentów, aktorów i akcji

Klasy te służą do identyfikowania poszczególnych elementów występujących w dziedzinie wprowadzonej przez użytkownika. Rozróżnialne są za pomocą unikalnych nazw nadawanych im w trakcie działania programu.

2.2 Klasy zdań logicznych

W tym zbiorze znajdują się klasy, które są realizacją podstawowych operatorów z logiki klasycznej:

- Negacja
- Konjunkcja
- Alternatywa
- Implikacja
- Równoważność

2.3 Klasy zdań

W ramach przygotowanego programu zostały zrealizowane klasy dla każdego z typów zdań możliwych do zdefiniowania:

- **initially α**
Zawiera formułę α zdefiniowaną za pomocą klas zdań logicznych.
- **(A, W) causes α if π**
Zawiera akcję, listę wykonawców, informację o wykluczeniu wykonawców typu logicznego oraz formuły α i π zdefiniowane za pomocą klas zdań logicznych. Warunek π może być pominięty, co oznacza, że jest zawsze prawdziwy, wtedy powyższe zdanie jest postaci **(A, W) causes α** .
- **(A, W) typically causes α if π**
Klasa ta zbudowana jest analogicznie do klasy powyżej, lecz reprezentuje ona zdanie, którego efekt jest typowy.
- **always α**
Zawiera formułę α zdefiniowaną za pomocą klas zdań logicznych.

- **impossible** (A, W) **if** π
Zawiera akcję, listę wykonawców, informację o wykluczeniu wykonawców typu logicznego oraz warunek π zdefiniowany za pomocą klas zdań logicznych.
- (A, W) **releases** f **if** π
Zawiera akcję, listę wykonawców, informację o wykluczeniu wykonawców typu logicznego, fluent oraz warunek π zdefiniowany za pomocą klas zdań logicznych.
- (A, W) **preserves** f **if** π
Zawiera akcję, listę wykonawców, informację o wykluczeniu wykonawców typu logicznego, fluent oraz warunek π zdefiniowany za pomocą klas zdań logicznych.

2.4 Klasa dziedziny

Klasa ta jest programową reprezentacją domeny wprowadzanej przez użytkownika. Zawiera ona listy zdań wszystkich typów, dopuszczalnych w ramach programu. Ponieważ wraz z uzupełnianiem danych liczba i rodzaj zdań może się zmieniać, oferuje ona niezbędne metody służące do ich zmiany, usuwania i modyfikowania.

2.5 Klasa stanu

Ponieważ w trakcie działania programu istnieje potrzeba rozróżniania możliwych stanów opisywanego systemu, powstała klasa odpowiadająca takiemu pojedynczemu stanowi. Każda taka klasa zawiera listę wartościowań dla każdego fluentu występującego w dziedzinie i jest ich konstruowanych w programie tyle, ile występuje unikalnych wartościowań ($2^{|fluentset|}$).

2.6 Klasa Graph

Reprezentuje graf zależności między poszczególnymi stanami.

2.7 Klasa Edge

Każda ścieżka w konstruowanym grafie łączy dwa wierzchołki reprezentujące poszczególne stany między którymi istnieje połączenie opisane w dziedzinie - akcja wykonywana przez pewny zbiór wykonawców. Ponieważ akcje mogą mieć skutki typowe i nietypowe, wyróżnia się także rodzaj krawędzi. Klasa zawiera dwa stany (wierzchołki), akcję i jej wykonawcę oraz informację o nietypowości efektu akcji jako zmienną logiczną.

2.8 Klasa World

Jej składowymi są zbiory fluentów, akcji, aktorów oraz dziedzina. Klasa ta odpowiedzialna jest za budowanie struktury $S = (\Sigma, \sigma_0, ResAb, ResN)$, gdzie:

- Σ - zbiór stanów
- $\sigma_0 \in \Sigma$ - stan początkowy
- $ResAb, ResN : A \times V \times \Sigma \rightarrow 2^\Sigma$ są funkcjami przejść. $ResAb$ jest funkcją przejść nietypowych, $ResN$ jest funkcją przejść typowych.

Klasa ta dostarcza także metodę budowania grafu zależności na podstawie skonstruowanej struktury S .

2.9 Klasa kroku scenariusza

Krok scenariusza zdefiniowany jest poprzez akcję i wykonawcę tejże akcji.

2.10 Klasa scenariusza

Składa się z listy kroków scenariusza.

2.11 Klasy kwerend

Każda kwerenda, która może zostać zdefiniowana w programie, reprezentowana jest przez osobną klasę. Wyróżniamy następujące rodzaje kwerend:

- **always/ever executable Scenario**
Klasy reprezentujące te kwerendy (odpowiednio *always* i *ever*) przechowują obiekt klasy Scenariusza.
- **always/ever/typically accessible γ if π**
Klasy reprezentujące te kwerendy (odpowiednio *always*, *ever* i *typically*) przechowują formuły γ i π zdefiniowane za pomocą klas zdań logicznych.
- **always/ever/typically accessible γ if π when Scenario**
Klasy te zbudowane są analogicznie jak klasy zdefiniowane powyżej, z tym, że dodatkowo przechowują obiekt klasy Scenariusza.
- **always/ever partakes w when Scenario**
Klasy reprezentujące te kwerendy (odpowiednio *always* i *ever*) przechowują wykonawcę oraz obiekt klasy Scenariusza.

Każda klasa reprezentująca kwerendę udostępnia metodę, która daje odpowiedź na zadane pytanie na podstawie zbudowanego wcześniej grafu zależności.

3 Algorytmy

Podział prac:

- Dragan Łukasz -
- Flis Mateusz - wizualizacja grafu zależności
- Izert Piotr -
- Pielat Mateusz -
- Rząd Przemysław - konstrukcja grafu zależności
- Siry Roman -
- Waszkiewicz Piotr - podstawowe klasy, graficzny interfejs użytkownika
- Zawadzka Anna - podstawowe klasy, graficzny interfejs użytkownika