

POLITECHNIKA WARSZAWSKA
WYDZIAŁ MATEMATYKI I NAUK INFORMACYJNYCH



REPREZENTACJA WIEDZY

Programy działań z efektami
domyślnymi

INSTRUKCJA DLA UŻYTKOWNIKA

Autorzy:

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

14 czerwca 2016

Po uruchomieniu programu widoczne będzie okno pozwalające na zdefiniowanie sygnatury języka (fluenty, akcje i aktorzy):

ADD FLUENTS	ADD ACTIONS	ADD ACTORS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ADD	ADD	ADD
<div></div>	<div></div>	<div></div>
DELETE	DELETE	DELETE

Rysunek 1: Okno definiowania sygnatury języka

Dodanie nowego elementu odbywa się poprzez wpisanie odpowiedniej nazwy do pola tekstowego i użycie przycisku **ADD**:

ADD FLUENTS	ADD ACTIONS	ADD ACTORS
<input type="text" value="hungry"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ADD	ADD	ADD
<div></div>	<div></div>	<div></div>
DELETE	DELETE	DELETE

Rysunek 2: Okno definiowania sygnatury języka

Nowy element pojawi się na liście:

The screenshot shows a window titled "Knowledge Representation" with a sub-header "DEFINE LANGUAGE SIGNATURE". Below the header are three buttons: "ADD FLUENTS" (with a script 'f' icon), "ADD ACTIONS" (with a hand icon), and "ADD ACTORS" (with a person icon). Below these buttons is a table with three columns. The first column contains the text "hungry". Each column has a teal "ADD" button above it and a grey "DELETE" button below it. To the right of the table is a double arrow icon "»".

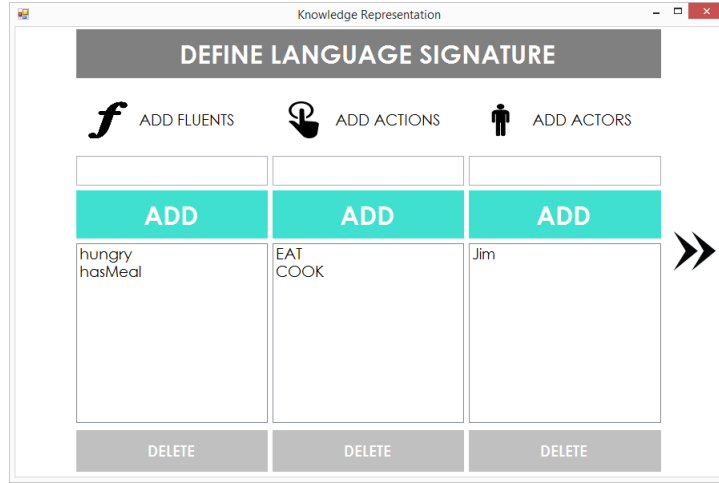
Rysunek 3: Okno definiowania sygnatury języka

Możliwe jest usunięcie źle zdefiniowanego obiektu, wystarczy wybrać go z listy i użyć przycisku **DELETE** na dole okna:

This screenshot is similar to the previous one, but the first column of the table now contains a list with two items: "hungry" and "wrongfluent". The item "wrongfluent" is highlighted with a blue background. The "ADD" and "DELETE" buttons and the double arrow icon remain the same.

Rysunek 4: Okno definiowania sygnatury języka

Po zdefiniowaniu wszystkich elementów możliwe jest przejście do kolejnego okna klikając strzałkę po prawej stronie okna:



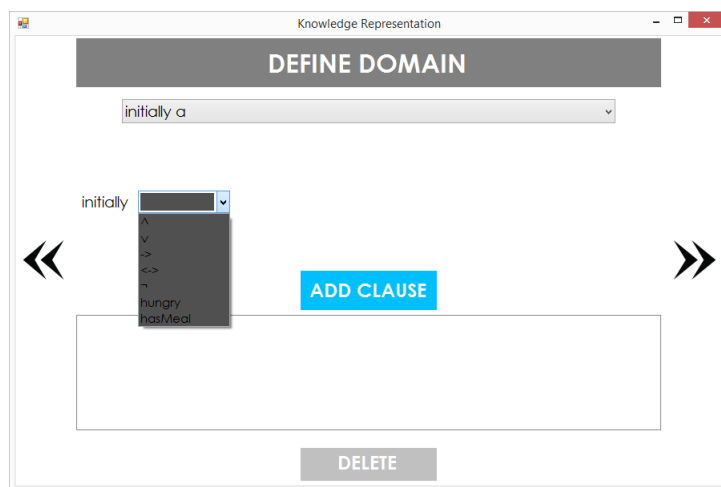
Rysunek 5: Okno definiowania sygnatury języka

Następnie pojawi się okno definiowania dziedziny. Tutaj możliwe jest dodanie do dziedziny zdań następujących typów:

- **initially** α
- (A, W) **causes** α **if** π
- (A, W) **typically causes** α **if** π
- (A, W) **releases** f **if** π
- (A, W) **preserves** f **if** π
- **impossible** (A, W) **if** π
- **always** α

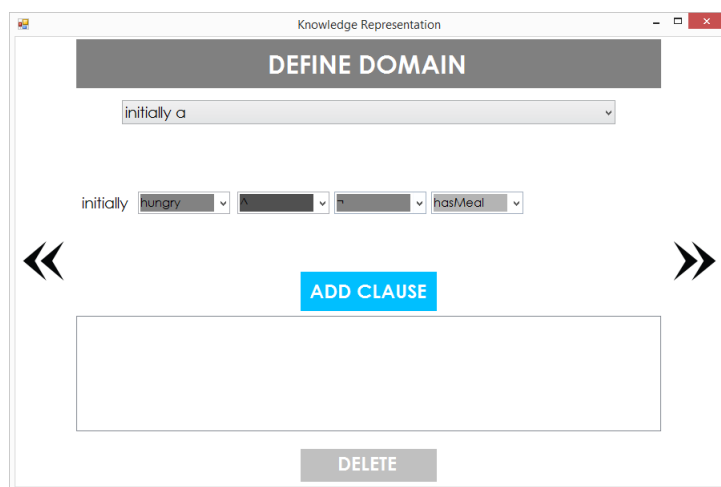
gdzie A jest akcją, zaś W jej niepustą listą wykonawców, f fluentem, a α oraz π formułami.

Aby móc przejść do dalszych etapów programu niezbędne jest zdefiniowanie zdania określającego stan początkowy (*Initially*). Przy definiowaniu formuły należy rozpocząć od najbardziej zewnętrznych operacji, możliwe do wyboru to koniunkcja, alternatywa, implikacja, równoważność i negacja, a także wybranie fluentu:



Rysunek 6: Okno definiowania dziedziny

Przy wyborze spójników logicznych pojawiają się nowe miejsca, w których można definiować poszczególne części formuły:



Rysunek 7: Okno definiowania dziedziny

Po zdefiniowaniu odpowiedniego zdania należy użyć przycisku **ADD CLAUSE** aby dodać nowe zdanie do dziedziny:

Knowledge Representation

DEFINE DOMAIN

initially a

initially hungry ^ → hasMeal

ADD CLAUSE

DELETE

Rysunek 8: Okno definiowania dziedziny

Możliwe jest usunięcie źle zdefiniowanego zdania, wystarczy wybrać je z listy i użyć przycisku **DELETE** na dole okna:

Knowledge Representation

DEFINE DOMAIN

always a

always → hasMeal → → hungry

ADD CLAUSE

initially hungry ^ → hasMeal
always hungry → → hasMeal

DELETE

Rysunek 9: Okno definiowania dziedziny

Przy definiowaniu zdań, w których występują aktorzy, możliwe jest wybranie opcji \neg , która oznacza, że akcja jest wykonywana przez wszystkich dostępnych aktorów **oprócz** tych, którzy zostali zaznaczeni na liście.

Dodatkowo z listy aktorów możliwe jest wybranie ϵ , co jest równoznaczne z wybraniem wszystkich dostępnych aktorów.

Po zdefiniowaniu dziedziny można przejść dalej klikając strzałkę w prawą stronę. Z poziomu tego okna możliwy jest również powrót do okna definiowania sygnatury, z tym że wtedy zdefiniowana dziedzina zostaje wyczyszczona (na wypadek jakichkolwiek zmian w sygnaturze języka):

Rysunek 10: Okno definiowania dziedziny

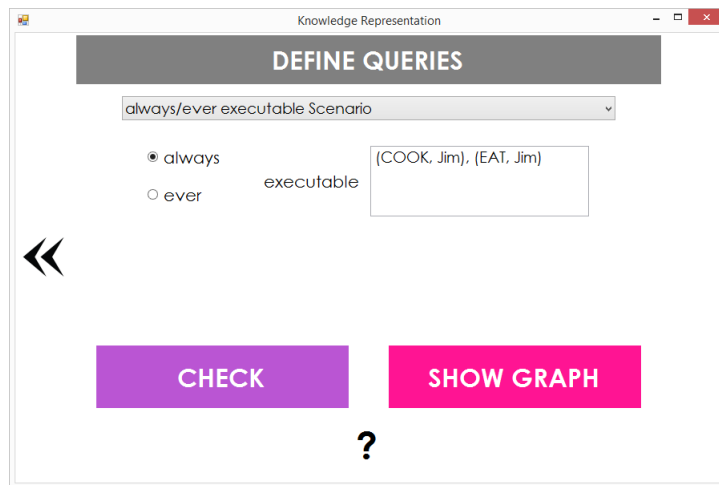
W tym oknie możliwe jest dodanie kolejnych kroków scenariusza:



Rysunek 11: Okno definiowania scenariusza

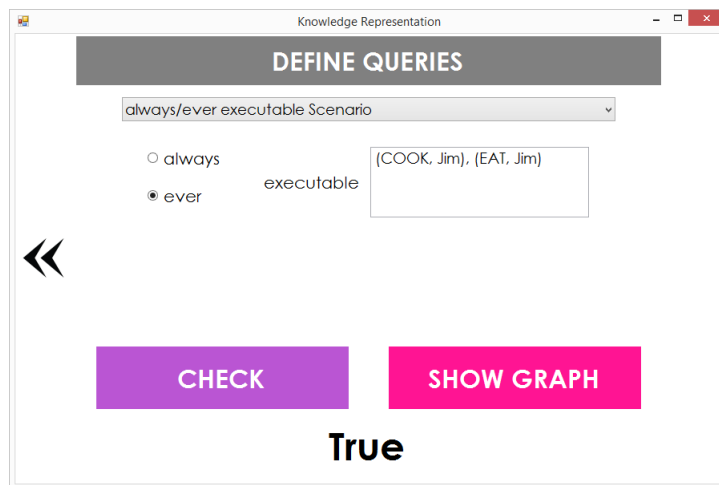
Kolejnym etapem jest zdefiniowanie zapytań. Możliwe do wyboru to:

- **always/ever executable *Scenario***
Czy podany program działań jest wykonywalny zawsze/kiedykolwiek?
- **always/ever/typically accessible γ if π when *SC***
Czy wykonanie podanego programu działań z dowolnego stanu spełniającego warunek π prowadzi zawsze/kiedykolwiek/na ogół do stanu spełniającego warunek celu γ ?
- **always/ever/typically accessible γ if π**
Czy z dowolnego stanu spełniającego warunek π cel γ jest osiągalny zawsze/kiedykolwiek/na ogół?
- **always/ever partakes *w* when *Scenario***
Czy wskazany wykonawca jest zaangażowany w realizację programu zawsze/kiedykolwiek?



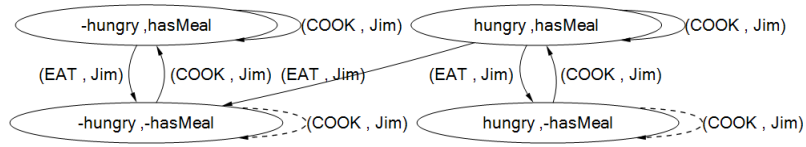
Rysunek 12: Okno definiowania kwerend

Gdy zapytanie jest zdefiniowane, możliwe jest sprawdzenie odpowiedzi na zadane pytanie poprzez kliknięcie przycisku **CHECK**. Na dole okna pojawi się odpowiedź (*True/False*):



Rysunek 13: Okno definiowania kwerend

Możliwe jest również wyświetlenie grafu zależności poprzez użycie przycisku **SHOW GRAPH**:



Rysunek 14: Graf zależności