

Системи основани на знания

(Тема: Езици за програмиране)

Изготвил: **Виталий Ангелов Филипов – 71256**

специалност: Информационни Системи

курс: 3-ти

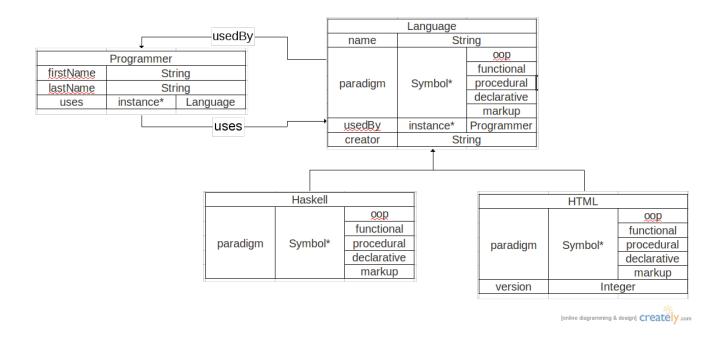
група: 3

Съдържание:

- 1. Йерархия
- 2. Описание на дефинираните слотове
 - 2.1. Слотове на Language
 - 2.2. Слотове на Programmer
 - 2.3. Слотове на HTML
 - 2.4. Слотове на Haskell

Йерархия

Проектът се състой от 2 базови класа. Един абстрактен Language и един конкретен – Programmer. Абстрактния клас има 2 наследника (HTML, Haskell), които са конкретни класове.



Описание на дефинираните слотове Слотове на Language

- **name** слот от тип String с кардиналност required single.
- **paradigm** слот от тип symbol с кардиналност required multiple. Разрешените стойности за този слот са *oop*, *functional*, *procedural*, *declarative*, *markup*.
- **usedBy** слот от тип Instance of Programmer с кардиналност multiple. Този слот е инверсен със слота **uses** на класа Programmer.
- creator слот от тип String с кардиналоност required single.

Всички изброени по горе слотове имат ДО абстрактния клас Language. Областа на действие на **usedBy** e Programmer.

Слотове на Programmer

- **firstName** слот от тип String с кардиналоност required single.
- **lastName** слот от тип String с кардиналоност required single.
- uses слот от тип Instance of Language с кардиналност multiple. Този слот е инверсен със

слота usedBy на класа Language.

Всички изброени по горе слотове имат ДО конкретния клас Programmer. Областа на действие на **uses** e Language.

Слотове на HTML

Слотовете на класа HTML са наследени от абстрактния клас като е добавен още един слот **version** - от тип Integer с кардиналност single.

Също така е предефиниран и слота **paradigm** и му е зададена стойност по подразбиране – *markup*.

Слотове на Haskell

Слотовете на класа Haskell са наследени от абстрактния клас, като е предефиниран слота **paradigm** и му е зададена стойност по подразбиране – *functional*.