

Program typu Eliza

Opis ogólny

Projekt polega na stworzeniu prostej aplikacji konsolowej w języku **Haskell**, inspirowanej programem **Eliza**, jedną z pierwszych prób stworzenia konwersacyjnych systemów komputerowych (*chatbotów*). Program ma symulować rozmowę z użytkownikiem o wybranej dziedzinie, wykorzystując dopasowywanie wzorców i reguły odpowiedzi. Dodatkowo ma zbierać dane z rozmowy i zapisywać je do pliku, umożliwiając późniejszą analizę lub kontynuację kontekstu. Tematem, na który będzie można rozmawiać to konsultacja zdrowia psychicznego studentów.

Szkic rozwiązania

- Dane wejściowe będą przetwarzane w pętli, w której użytkownik wprowadza kolejne wypowiedzi tekstowe. Program działa w trybie REPL, tzn. czyta dane wejściowe, przetwarza je i wypisuje odpowiedź, a następnie czeka na kolejne polecenie.
- Zakończenie programu następuje po podaniu określonego słowa-klucza ('bye').
- Program analizuje tekst i dopasowuje go do jednego z ustalonych wzorców, które opisują typowe struktury wypowiedzi.
- Na podstawie dopasowanego wzorca generowana jest odpowiedź.
- Reguły konwersacyjne będą przechowywane w strukturze danych, typu mapa, w postaci par (wzorzec, lista możliwych odpowiedzi).

Biblioteki

- `regex-tdfa` - do dopasowywania wzorców regularnych w wypowiedziach użytkownika,
- `Data.Text` - do efektywnego przetwarzania tekstu,
- `System.IO` - do interfejsu wejścia-wyjścia.

Podział zadań

Osoba	Główne zadanie	Opis
Kinga Majcher	Logika konwersacyjna i dopasowywanie wzorców	<ul style="list-style-type: none">- Silnik rozmowy: regex + losowy wybór odpowiedzi.- Rozwój bazy odpowiedzi.
Aleksandra Czarniecka	Interfejs tekstowy i pętla rozmowy	<ul style="list-style-type: none">- Konsola: odczyt, odpowiedź, zakończenie („bye”).- Rozwój bazy odpowiedzi.
Alicja Kuszpit	Zapis i analiza rozmowy	<ul style="list-style-type: none">- Zapis historii rozmowy do pliku i gromadzenie informacji.- Rozwój bazy odpowiedzi.