

## **Функциональное и логическое программирование**

### **Лабораторная работа № 10. Акинатор.**

**Задание 1.** Внести изменения в лабораторную работу № 2, которые позволят выполнять следующее: Приложение задает пользователю вопросы и пользователь на них отвечает, в результате чего программа формирует ответ (кто был загадан). Для реализации обязательно воспользоваться механизмом динамической базы фактов. Если в базе данных нет информации о введенном объекте, программа предлагает пользователю ввести наименование объекта и сохранить его в базу фактов. При следующем запуске данный объект уже должен быть доступен для отгадывания.

**Задание № 2.** Реализовать приложение средствами алгоритмического языка с визуальным интерфейсом общения с пользователем. Приложение обращается к пользователю, просит того ввести исходные данные, после чего обращается к модулю, написанном средствами Swi-Prolog для решения задачи и отображает результат пользователю, способно отобразить изображение, соответствующее отгаданному персонажу.