# Αναπαράσταση Γνώσης στον Παγκόσμιο Ιστό

ΑΝΑΦΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2022-2023

#### Ερώτημα 1:

**Α.** Αποφασίσαμε να κατασκευάσουμε μία οντολογία που θα αναπαριστά έναν ζωολογικό κήπο. Συγκεκριμένα, ορίζουμε τις οντότητες που αποτελούν έναν ζωολογικό κήπο (όπως τα ζώα που φιλοξενεί, τους εργαζόμενους, τους επισκέπτες και τους χώρους που περιέχει) και τις έννοιες που σχετίζονται με την οργάνωση και την λειτουργία του αλλά και με την κατηγοριοποίηση και τα χαρακτηριστικά των ζώων του.

#### **Β.** Απαντήσεις στις ερωτήσεις που ζητούνται:

- Το αντικείμενο που θα καλύψει η οντολογία που επιλέξαμε να δημιουργήσουμε είναι ένας ζωολογικός κήπος.
- Η συγκεκριμένη οντολογία που αφορά ζωολογικό κήπο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε να γνωρίζει κάποιος ενδιαφερόμενος επισκέπτης πώς οργανώνεται και πως λειτουργεί ένας ζωολογικός κήπος, τα ζώα που μπορεί να φιλοξενεί αλλά και τις τιμές των εισιτηρίων μιας επίσκεψης.
- Η οντολογία που επιλέξαμε θα παρέχει απαντήσεις σε ερωτήσεις τύπου:
  Τι είδους ζώα μπορεί να συναντήσει κάποιος σε έναν ζωολογικό κήπο;
  Ποια άτομα εργάζονται σε έναν ζωολογικό κήπο;
  Ποια είναι η τιμή του εισιτηρίου για τους επισκέπτες;
  Ποιες είναι οι διαθέσιμες εγκαταστάσεις ενός ζωολογικού κήπου;
- Με τον μηχανισμό συμπερασμού ορίζονται και συνδέονται τα δεδομένα, οι ιδιότητες, οι κλάσεις και τα υπόλοιπα στοιχεία RDF/RDFS. Επομένως, μπορούμε να πούμε ότι μέσω του μηχανισμού συμπερασμού μπορούν να φανερωθούν κλάσεις ή σχέσεις που δεν είχαν γίνει γνώστες νωρίτερα. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να επεκταθεί η πληροφορία της οντολογίας.

Μια εφαρμογή που θα μπορούσε να υπάρξει η οποία θα αξιοποιεί την οντολογία μας είναι μια εφαρμογή μηχανοργάνωσης ενός ζωολογικού κήπου. Σε αυτή θα μπορούν να έχουν πρόσβαση τόσο οι εργαζόμενοι όσο και οι επισκέπτες του κήπου.

Συγκεκριμένα, οι εργαζόμενοι θα μπορούν μέσα από την εφαρμογή να ελέγχουν τις ανάγκες των ζώων και θα φροντίζουν να βρίσκονταν εγκαίρως στα πόστα τους. Όσον αφορά τους επισκέπτες του κήπου, θα μπορούν με την σειρά τους να ενημερώνονται για τα ζώα που θα συναντήσουν και τις τιμές των εισιτήριων.

**Γ.** Στην οντολογία μας έχουμε την κλάση Ζοο που είναι η ανώτατη υπερκλάση όλων των υπολοίπων. Η κλάση Ζοο αποτελείται από 4 κύριες υποκλάσεις: Animal, Worker, Visit, Zoo\_Structure.

Συγκεκριμένα, η κλάση Animal περιέχει όλες τις κατηγορίες ζώων που φιλοξενεί ο ζωολογικός κήπος (Mammal, Bird, Reptile, Fish) και η κάθε μια από αυτές περιέχει και κάποια είδη ζώων (πχ Tiger). Επιπλέον, ο ζωολογικός κήπος φιλοξενεί και την κατηγορία Honorary Mammal στην οποία ανήκουν ζώα που έχουν χαρακτηριστικά θηλαστικών και πτηνών ταυτόχρονα (Kiwi).

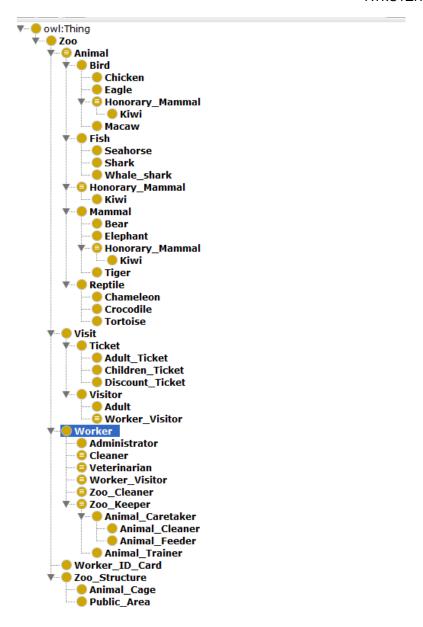
Στην συνέχεια, η κλάση Worker περιέχει όλους τους εργαζόμενους του ζωολογικού κήπου (πχ Veterinarian, Administrator, Zoo Keeper κλπ). Οι Zoo Keepers μπορεί να είναι Animal CareTakers και Animal Trainers ενώ στους Animal CareTakers ανήκουν οι καθαριστές και οι ταϊστές των ζώων.

Η κλάση Visit περιέχει τα εισιτήρια και τους επισκέπτες του ζωολογικού κήπου. Τα εισιτήρια χωρίζονται σε 3 κατηγορίες: Παιδικά, Ενηλίκων και εκπτωτικά εισιτήρια. Θεωρούμε ότι οι επισκέπτες είναι ενήλικες καθώς εκείνοι πληρώνουν για τα εισιτήρια.

Ένας εργαζόμενος που δουλεύει στον ζωολογικό κήπο και θέλει να τον επισκεφτεί θα πληρώνει εκπτωτικό εισιτήριο και θα ανήκει στην κλάση Worker\_Visitor (τομή Worker και Visitor).

Η κλάση Zoo\_Structure περιέχει τις εγκαταστάσεις του ζωολογικού κήπου που χωρίζονται στα κλουβιά των ζώων και στις κοινόχρηστες περιοχές.

Τέλος, η κλάση Worker\_ID\_Card είναι υποκλάση του Ζοο και δηλώνει τις κάρτες ταυτοποίησης που έχουν όλοι οι εργαζόμενοι του ζωολογικού κήπου.



**Δ.** Στην οντολογία μας έχουμε Object και Data Properties.

Συγκεκριμένα οι **Object Properties** που δημιουργήσαμε είναι οι εξής:

BelongsTo: η ιδιότητα είναι Functional και δηλώνει ότι μια ID Card ανήκει σε έναν Worker.

CageHosts: η ιδιότητα είναι Inverse Functional και δηλώνει ότι ένα κλουβί φιλοξενεί ένα έως 3 ζώα (Cardinality).

Cares: η ιδιότητα αυτή δηλώνει ότι ένας Animal Caretaker φροντίζει ένα ζώο. Έχει δύο υπο-

ιδιότητες: CleansCage και Feeds.

CleansCage: δηλώνει ότι ένας Animal Cleaner καθαρίζει ένα κλουβί ζώου.

Feeds: δηλώνει ότι ένας Animal Feeder ταΐζει ένα ζώο.

Cleans: η ιδιότητα αυτή δηλώνει ότι ένας Zoo Cleaner καθαρίζει έναν κοινόχρηστο χώρο.

HasIdCard: η ιδιότητα είναι Inverse Functional και δηλώνει ότι ένας Worker κατέχει μία Worker\_ID\_Card.

HasSameHeight: η ιδιότητα αυτή είναι συμμετρική και δηλώνει ότι δύο ζώα έχουν το ίδιο ύψος.

HasSameSalary: η ιδιότητα αυτή είναι συμμετρική και δηλώνει ότι δύο εργαζόμενοι έχουν τον ίδιο μισθό.

IsBiggerThan: η ιδιότητα είναι μεταβατική και δηλώνει ότι ένα ζώο είναι μεγαλύτερο σε μέγεθος από κάποιο άλλο.

IsCaredBy: δηλώνει ότι ένα ζώο δέχεται φροντίδα από κάποιον Animal CareTaker και έχει δυο υπο-ιδιότητες: CageCleanedBy, IsFedBy.

CageCleanedBy: δηλώνει ότι ένα κλουβί ζώου καθαρίζεται από έναν Animal Cleaner.

IsFedBy: δηλώνει ότι ένα ζώο ταΐζεται από έναν Animal Feeder.

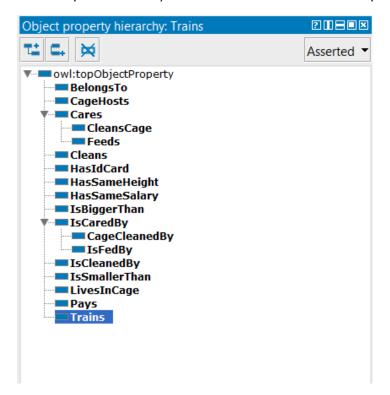
IsCleanedBy: δηλώνει ότι ένα Public Area καθαρίζεται από έναν Zoo Cleaner.

IsSmallerThan: η ιδιότητα είναι μεταβατική και δηλώνει ότι ένα ζώο είναι μικρότερο σε μέγεθος από κάποιο άλλο.

LivesInCage: η ιδιότητα είναι Functional και δηλώνει ότι ένα ζώο ζει σε ένα κλουβί.

Pays: Δηλώνει ότι ένας επισκέπτης πληρώνει εισιτήριο.

Trains: Δηλώνει ότι ένας Animal Trainer εκπαιδεύει ένα πτηνό.



#### Για τα **Data Properties** έχουμε τα εξής:

HasFeathers: δηλώνει την παρουσία πούπουλων σε ένα ζώο.

Age: Δηλώνει την ηλικία ενός ζώου.

Animal\_ID: δηλώνει το μοναδικό ID του κάθε ζώου.

CageNum: Δηλώνει τον αριθμό που έχει το κάθε κλουβί.

Eats: Δηλώνει το είδος της τροφής που καταναλώνει το ζώο. Έχει 2 υπο-ιδιότητες: EatsMeat

και EatsPlants.

EatsMeat: Δηλώνει ότι ένα ζώο τρώει κρέας.

EatsPlants: Δηλώνει ότι ένα ζώο τρώει φυτά.

HasBaby: Δηλώνει ότι ένα ζώο έχει μωρά και το πλήθος τους.

HasBroom: Δηλώνει την χρήση σκούπας για έναν Zoo\_Cleaner.

HasDegreeIn: Δηλώνει το πτυχίο που κατέχει ένας κτηνίατρος.

HasName: Δηλώνει το μικρό όνομα ενός Worker.

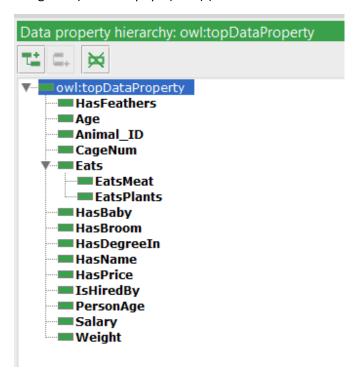
HasPrice: Δηλώνει την τιμή ενός εισιτηρίου.

IsHiredBy: Δηλώνει ότι ένας Worker έχει προσληφθεί από ένα συγκεκριμένο άτομο.

PersonAge: Δηλώνει την ηλικία ενός εργαζόμενου.

Salary: Δηλώνει τον μισθό ενός εργαζόμενου.

Weight: Δηλώνει το βάρος ενός ζώου.



Ε. Μερικά ενδεικτικά στιγμιότυπα για τις κλάσεις της οντολογίας:

Tiger1: αποτελεί στιγμιότυπο της κλάσης Tiger και αποτελεί μια τίγρη.

Michael\_Scott: είναι Worker και αποτελεί στιγμιότυπο της κλάσης Administrator.

AdultTicket\_001: στιγμιότυπο της κλάσης Adult\_Ticket.

Shark\_Tank: στιγμιότυπο της κλάσης Animal\_Cage.

Gift\_Shop: στιγμιότυπο της κλάσης Public\_Area.

### Ερώτημα 2:

Στο συγκεκριμένο ερώτημα αναπτύξαμε την οντολογία μας στο εργαλείο Protégé-OWL.

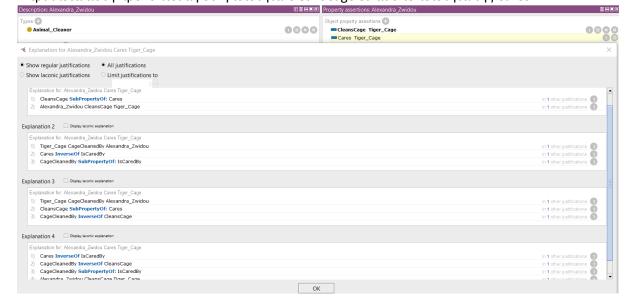
Οι κλάσεις και οι ιδιότητες που δημιουργήσαμε φαίνονται στο προηγούμενο ερώτημα μαζί με τις ιεραρχίες τους.

## Ερώτημα 3:

1<sup>η</sup> περίπτωση: Alexandra\_Zwidou Cares Tiger\_Cage

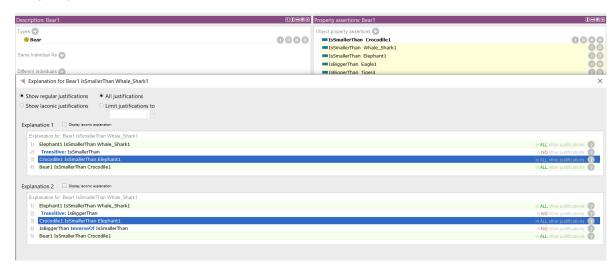
Η Αλεξάνδρα Ζωίδου φροντίζει το κλουβί της τίγρης.

Η τριπλέτα αυτή προκύπτει αφού η ιδιότητα CleansCage είναι υπό-ιδιότητα της Cares.



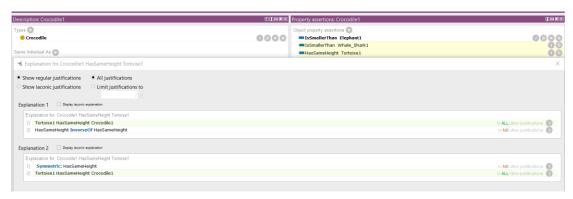
2<sup>η</sup> περίπτωση: Bear1 IsSmallerThan Whale\_Shark1

Η αρκούδα1 είναι μικρότερη από τον φαλαινοκαρχαρία1. Η τριπλέτα αυτή προκύπτει λόγω της μεταβατικής ιδιότητας IsSmallerThan.



3<sup>η</sup> περίπτωση: Crocodile1 HasSameHeight Tortoise1

Ο κροκόδειλος1 έχει ίδιο ύψος με την χελώνα1. Η τριπλέτα αυτή προκύπτει λόγω της συμμετρικής ιδιότητας HasSameHeight.



4<sup>η</sup> περίπτωση: Shark2 LivesInCage Shark\_Tank

Ο καρχαρίας2 ζει στο ενυδρείο για τους καρχαρίες. Η τριπλέτα αυτή προκύπτει λόγω της ιδιότητας CageHosts που είναι η αντίστροφη της LivesInCage.

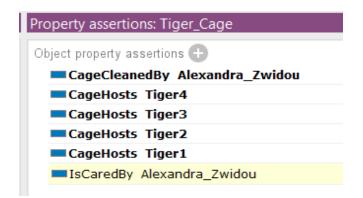


5<sup>η</sup> περίπτωση: *Tiger1 Same Individual As Tiger4*.

Η Τίγρης1 είναι ίδια με την Τίγρη4.

Η τριπλέτα αυτή προκύπτει επειδή η Τίγρης 1 ζει στο κλουβί Tiger\_Cage και η Τιγρης4 ζει στο κλουβί Tiger\_Cage και το κλουβί είναι γεμάτο λόγω Cardinality της CageHosts. Η CageHosts είναι Inverse Functional και έτσι πρέπει αναγκαστικά τα δύο individual να είναι το ίδιο.

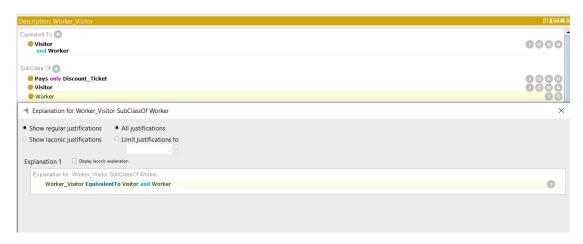






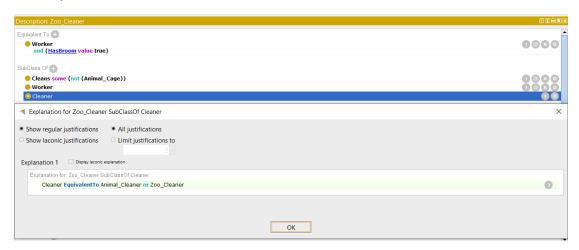
6<sup>η</sup> περίπτωση: Worker\_Visitor SubClassOf Worker.

Ο εργαζόμενος που επισκέπτεται τον ζωολογικό κήπο είναι υποκλάση των εργαζόμενων. Η τριπλέτα αυτή προκύπτει αφού η κλάση Worker\_Visitor είναι ίση με την τομή των κλάσεων Worker και Visitor.



7<sup>η</sup> περίπτωση: Zoo Cleaner SubClassOf Cleaner.

Η κλάση Zoo Cleaner (καθαριστές του ζωολογικού κήπου) είναι υποκλάση της κλάσης Cleaner (καθαριστές). Αυτό προκύπτει καθώς η κλάση Cleaner ισούται με την ένωση των καθαριστών του ζωολογικού κήπου (Zoo Cleaner) και των καθαριστών των ζώων (Animal Cleaner).



8<sup>η</sup> περίπτωση: Martin\_Iglesias Same Individual As Martin\_Iglesias\_2

Ο Martin\_Iglesias είναι το ίδιο άτομο με τον Martin\_Iglesias\_2. Αυτό προκύπτει επειδή στα δύο αυτά άτομα ανήκει το ίδιο ID Card και η ιδιότητα BelongsΤο είναι Functional.

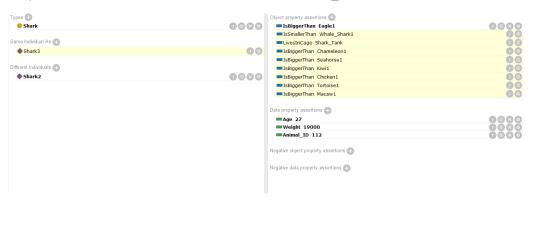


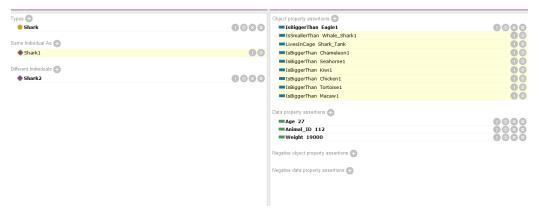


9<sup>η</sup> περίπτωση: Shark2 Same Individual As Shark3.

Ο καρχαρίας2 είναι το ίδιο άτομο με τον καρχαρία3.

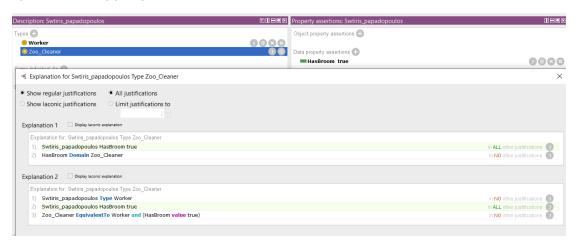
Αυτή η τριπλέτα προκύπτει αφού τα δύο individual έχουν τις ίδιες τιμές για τα Data Properties που διαθέτει το καθένα. Η ιδιότητα Animal\_ID είναι Functional.





10<sup>η</sup> περίπτωση: Swtiris\_Papadopoulos Type Zoo\_Cleaner.

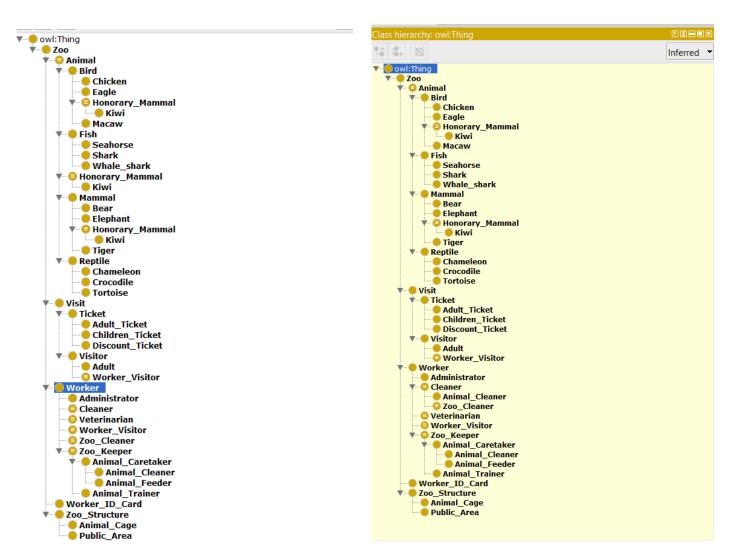
Ο Σωτήρης Παπαδόπουλος ανήκει στην κλάση Zoo\_Cleaner. Η τριπλέτα αυτή προκύπτει αφού το individual αυτό έχει την ιδιότητα HasBroom ίση με True και η κλάση Zoo\_Cleaner ορίζεται ως οι εργαζόμενοι που έχουν σκούπα.



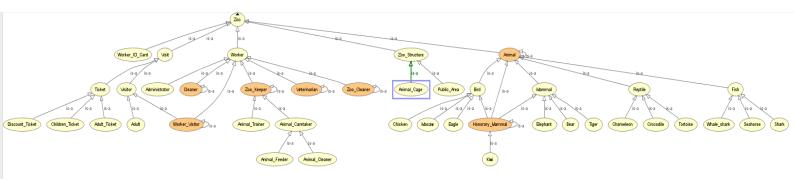
## Ερώτημα 4:

a. Asserted Class hierarchy:

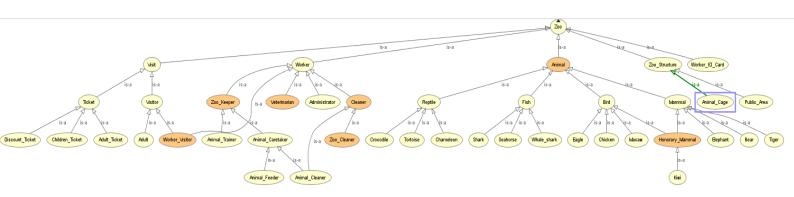
#### **Inferred Class hierarchy:**



### b. Asserted Model:



#### Inferred Model:



c. Οι διαφορές που εντοπίζονται στις δύο ιεραρχίες και στους αντίστοιχους γράφους είναι οι εξής:

Όσον αφορά τις ιεραρχίες παρατηρούμε ότι η κλάση Cleaner στην asserted ιεραρχία δεν έχει υποκλάσεις ενώ στην inferred παρατηρούμε ότι η κλάση Cleaner αποτελείται από τις δύο υποκλάσεις Zoo\_Cleaner και Animal\_Cleaner (και οι δύο είναι Cleaners).

Η ίδια διαφορά παρατηρείται και στους δύο γράφους. Στο inferred model υπάρχουν βελάκια από τις κλάσεις Zoo\_Cleaner και Animal\_Cleaner που οδηγούν στην κλάση Cleaner.

## Ερώτημα 5:

a. Παρακάτω έχουμε παραθέσει 5 queries με τους κώδικες SPARQL και τα αντίστοιχα αποτελέσματα που επιστρέφει το καθένα από αυτά.

**1.** Επιστρέφει τον μέγιστο μισθό από όλους τους μισθούς των ατόμων (εργαζόμενοι) που είναι ανήκουν στην κλάση Worker.

```
PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#">
PREFIX rdf: <a href="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#">http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#</a>
PREFIX rdfs: <a href="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#">http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#</a>
PREFIX xsd: <a href="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#">http://www.w3.org/2001/XMLSchema#</a>
PREFIX sch: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-ontology-8#">http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-ontology-8#</a>
SELECT (MAX(?Salary) as ?maxSalary)
WHERE { ?Worker sch:Salary ?Salary.}
```

```
Snap SPAROL Query:

PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#>"> PREFIX rd: <a href="http://www.w3.org/2002/22-rd:-syntax-ns#">http://www.w3.org/2002/22-rd:-syntax-ns#</a> PREFIX rd: <a href="http://www.w3.org/2000/07/owl#=">http://www.w3.org/2000/07/owl#>"> PREFIX sci.-chtp://www.w3.org/2000/07/owl#=">
PREFIX sci.-chtp://www.w3.org
```

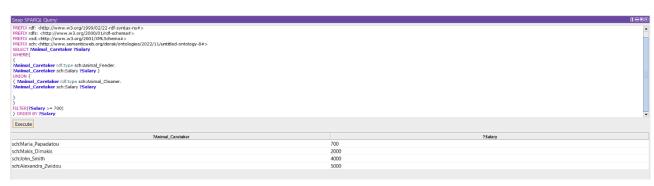
**2.** Επιστρέφει όλους τους εργαζόμενους (Worker) που έχουν μισθό μεγαλύτερο των 1000 ευρώ μαζί με την ηλικία τους, ταξινομημένους σύμφωνα με την ηλικία.

## ORDER BY ?Age

```
| Shap SPARQL Cuery: | Shap Sparquage |
```

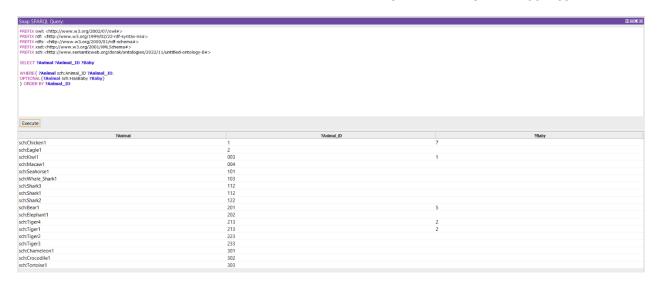
**3.** Επιστρέφει όλους τους Animal Caretakers που αποτελούν UNION (ένωση) των Cleaners και των Feeders που έχουν μισθό μεγαλύτερο των 700 ευρώ, ταξινομημένους σύμφωνα με τον μισθό.

```
PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#>">PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#">http://www.w3.org/2002/07/owl#></a>
PREFIX rdf: <a href="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-svntax-ns#">http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-svntax-ns#</a>
PREFIX rdfs: <a href="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema">http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema">
PREFIX xsd:<http://www.w3.org/2001/XMLSchema#>
PREFIX sch: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-">http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-</a>
ontology-8#>
SELECT ?Animal_Caretaker ?Salary
WHERE{
?Animal_Caretaker rdf:type sch:Animal_Feeder.
?Animal Caretaker sch:Salary ?Salary }
UNION {
{ ?Animal_Caretaker rdf:type sch:Animal_Cleaner.
?Animal Caretaker sch:Salary ?Salary
}
FILTER(?Salary >= 700)
} ORDER BY ?Salary
```



**4.** Επιστρέφει όλα τα ζώα μαζί με το ID τους και το πλήθος των μωρών που μπορεί να έχουν, ταξινομημένα σύμφωνα με το ID τους.

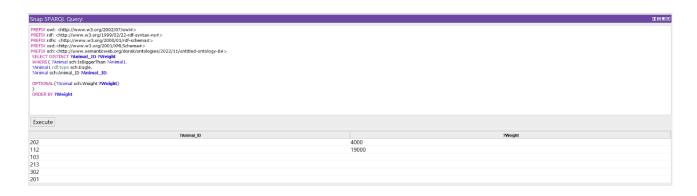
```
PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#>">PREFIX rdf: <a href="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#>">PREFIX rdfs: <a href="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#>">PREFIX xsd: <a href="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#>">PREFIX xsd: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-ontology-8#>">PREFIX sch: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-ontology-8#>">PREFIX sch: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-ontology-8#>">PREFIX sch: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-ontology-8#">PREFIX sch: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontology-8#">Animal sch: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontology-8#">http://www.semanticweb.org/dorak/ontology-8#</a></a>
```



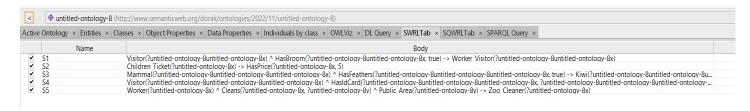
**5.** Επιστρέφει το Animal ID και τα βάρη των ζώων που είναι μεγαλύτερα από έναν Αετό (για τα οποία έχει καταγραφεί βάρος) ταξινομημένα σύμφωνα με το βάρος τους. Με την χρήση του DISTINCT αποφεύγουμε τις διπλότυπες εγγραφές δηλαδή ζώα που μπορεί να έχουν ίδιο ID και ίδιο βάρος.

```
PREFIX owl: <a href="http://www.w3.org/2002/07/owl#>">PREFIX rdf: <a href="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#>">PREFIX rdfs: <a href="http://www.w3.org/2000/01/rdf-schema#>">PREFIX xsd: <a href="http://www.w3.org/2001/XMLSchema#>">PREFIX xsd: <a href="http://www.semanticweb.org/dorak/ontologies/2022/11/untitled-ontology-8#>">SELECT DISTINCT ?Animal_ID ?Weight WHERE{ ?Animal sch:IsBiggerThan ?Animal1. ?Animal1 rdf:type sch:Eagle. ?Animal sch:Animal_ID ?Animal_ID.

OPTIONAL{?Animal sch:Weight ?Weight}
}
ORDER BY ?Weight
```



b. Οι κανόνες σε SWRL που δημιουργήσαμε φαίνονται παρακάτω:



1. Visitor(?x) ^ HasBroom(?x, true) -> Worker\_Visitor(?x)
Αν ένας επισκέπτης έχει σκούπα (δηλαδή η ιδιότητα δεδομένων HasBroom έχει τιμή True) τότε ο επισκέπτης αυτός είναι και εργαζόμενος, δηλαδή ανήκει στην κλάση Worker\_Visitor.

Το παράδειγμα για τον κανόνα αυτόν είναι το ακόλουθο:



Children\_Ticket(?x) -> HasPrice(?x,"5"^^xsd:int)
 Τα άτομα της κλάσης Children\_Ticket δηλαδή τα παιδικά εισιτήρια θα μπορούν να πάρουν μόνο την τιμή 5.

Το παράδειγμα για τον κανόνα αυτόν είναι το ακόλουθο:



Mammal(?x) ^ HasFeathers(?x, true) -> Kiwi(?x)
 Τα άτομα της κλάσης Mammal, δηλαδη τα θηλαστικά που έχουν πούπουλα (η ιδιότητα δεδομένων HasFeathers έχει τιμή True) θα είναι Kiwi.

Το παράδειγμα για τον κανόνα αυτόν είναι το ακόλουθο:



4. Visitor(?x) ^ HasIdCard(?x,?y) -> Worker\_Visitor(?x)
 Ο επισκέπτης ο οποίος έχει ID card θα ανήκει στην κλάση των Worker\_Visitor, δηλαδή των επισκεπτών που δουλεύουν στον ζωολογικό κήπο.

Το παράδειγμα για τον κανόνα αυτόν είναι το ακόλουθο:



5. Worker(?x) ^ Cleans(?x,?y) ^ Public\_Area(?y) -> Zoo\_Cleaner(?x)
Ο εργαζόμενος ο οποίος καθαρίζει έναν κοινόχρηστο χώρο είναι καθαριστής του ζωολογικού κήπου, δηλαδή Zoo\_Cleaner.

Το παράδειγμα για τον κανόνα αυτόν είναι το ακόλουθο:



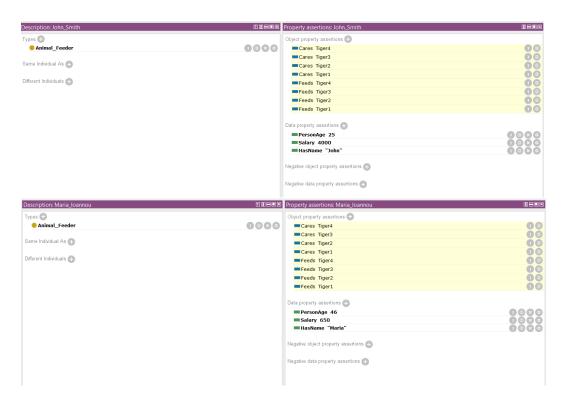
## Ερώτημα 6:

Παρακάτω φαίνονται οι εξηγήσεις στους όρους που ζητούνται:

 <u>open-world assumption</u>: Ο συγκεκριμένος όρος σημαίνει πως η απουσία πληροφορίας δεν πρέπει να ταυτίζεται με την άρνηση της πληροφορίας.
 Πιο συγκεκριμένα, ένα statement μπορεί να είναι αληθές χωρίς να το γνωρίζουμε με σιγουριά, είναι δηλαδή unknown.

Ένα παράδειγμα από την οντολογία μας είναι το ακόλουθο:

Πχ. O Animal Feeder John Smith Feeds Tiger 1 αλλά όπως βλέπουμε και από τα screenshot αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί και κάποιος άλλος Feeder να ταΐζει την Tiger 1.



• <u>non-unique-name assumption</u>: Σύμφωνα με αυτή την υπόθεση, η διαφορετικότητα του κάθε individual πρέπει να δηλώνεται ξεκάθαρα ειδάλλως δυο individual μπορεί να θεωρηθεί ότι είναι το ίδιο.

Ένα παράδειγμα από την οντολογία μας είναι το ακόλουθο:

Έχουμε τους δύο Animal\_Trainer που φαίνονται στις εικόνες οι οποίοι έχουν τις ίδιες Data Properties.

Για αυτό τον λόγο αν δεν δηλώσουμε ότι αυτά τα individual είναι διαφορετικά το ένα από το άλλο μπορεί να θεωρηθούν το ίδιο.

