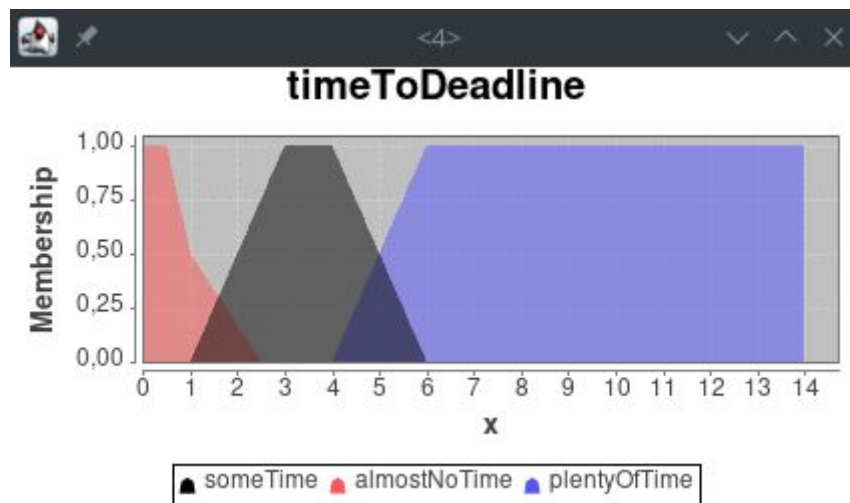
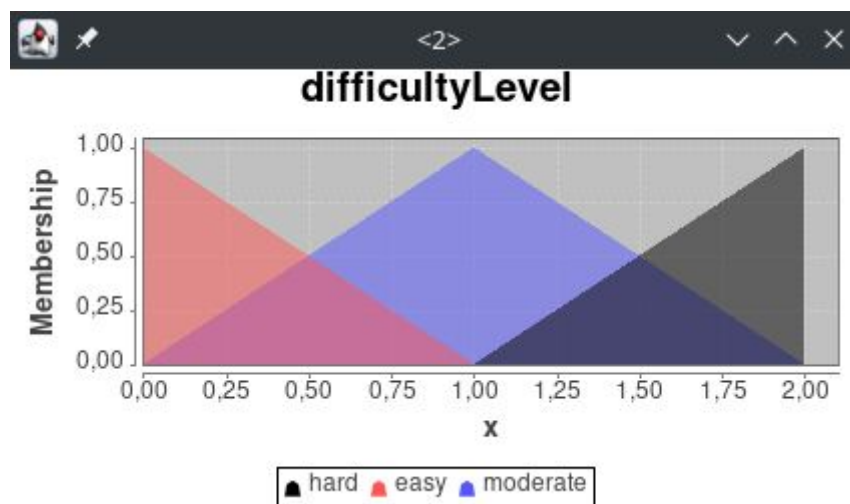


Niniejszy sterownik jest swego rodzaju pomocą w podejmowaniu decyzji o tym czy należy się już wziąć za dane zadanie. Na wejściu przyjmuje 3 zmienne, z których każda jest podzielona na 3 zakresy:

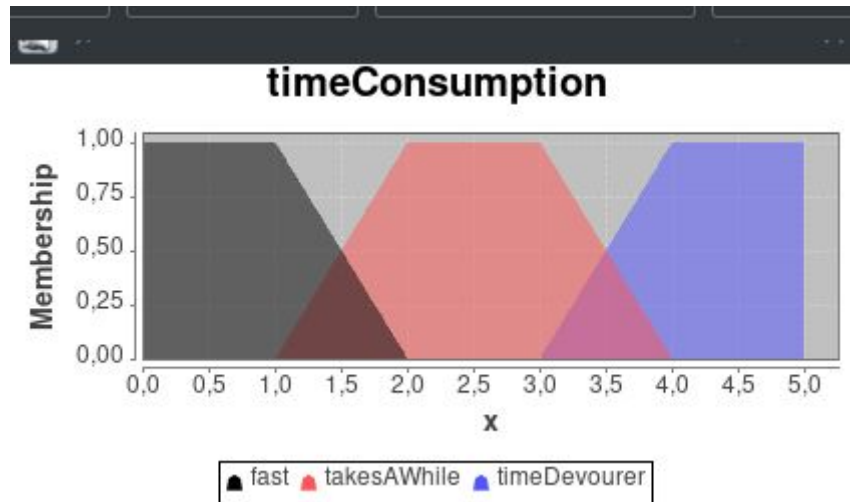
timeToDeadline - będący czasem (w dniach, z zakresu 1 - 14) na ukończenie zadania:



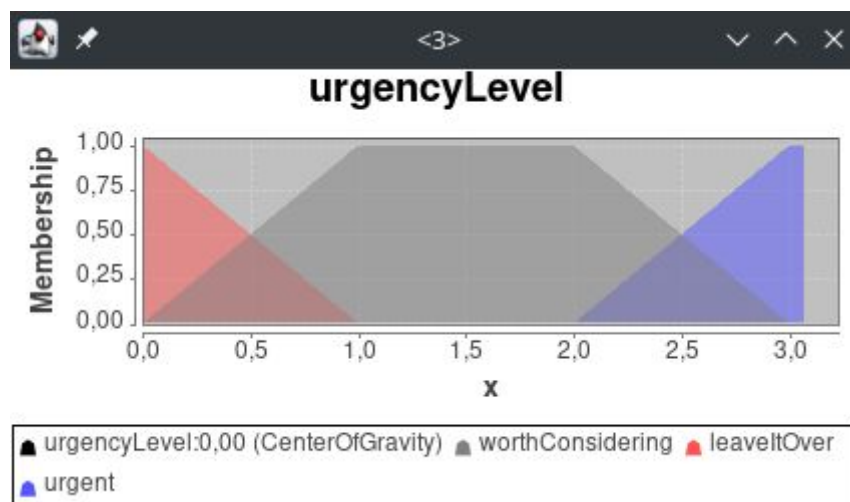
difficultyLevel - poziom trudności zadania w skali 0 - 2 (łatwe, umiarkowane, trudne):



timeConsumption - przewidywany czas, który może zająć realizacja zadania w skali 0 - 5 (krótkie/szybkie, umiarkowanie czasochłonne, "czasopozeraacz" - zazwyczaj większe projekty wymagające co najmniej kilku dni):

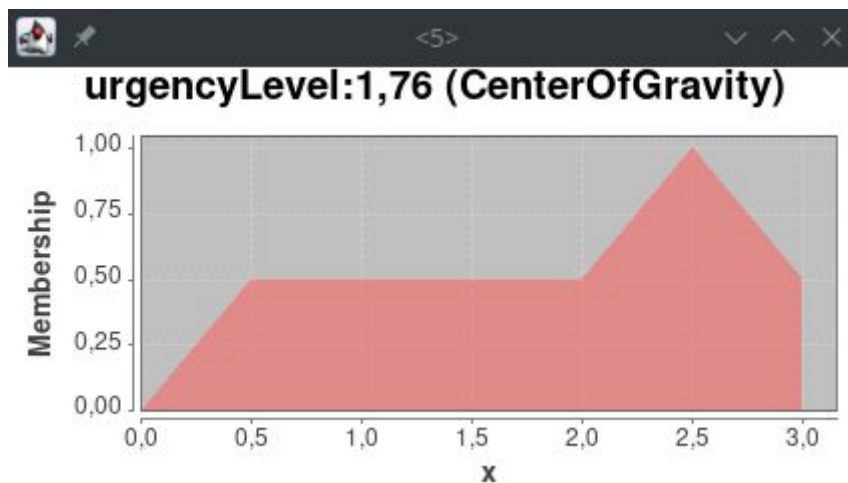


Zwracana zmienna to urgencyLevel czyli stopień w jakim to zadanie jest pilne i jak szybko powinniśmy się za nie zabrać (w skali 0 - 3):

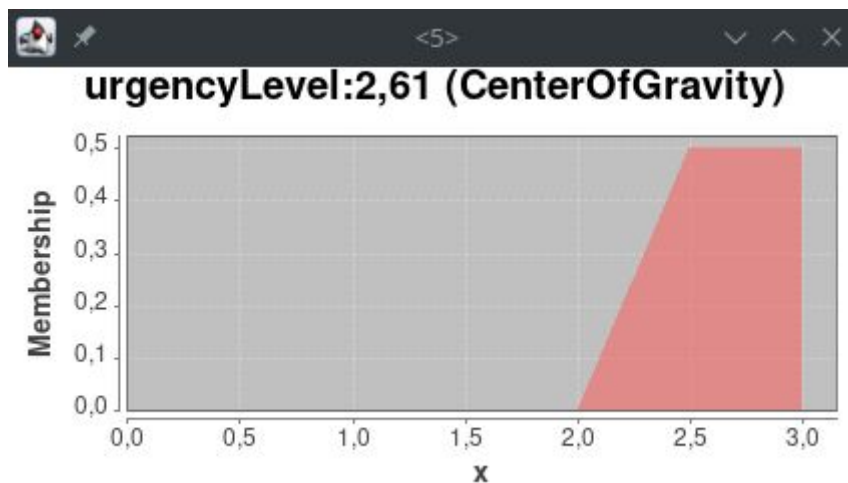


Dla przykładowych danych danych:
timeToDeadline = 5 (5 dni)
difficultyLevel = 2 (umiarkowany)
timeConsumption = 3 (czasochłonny)

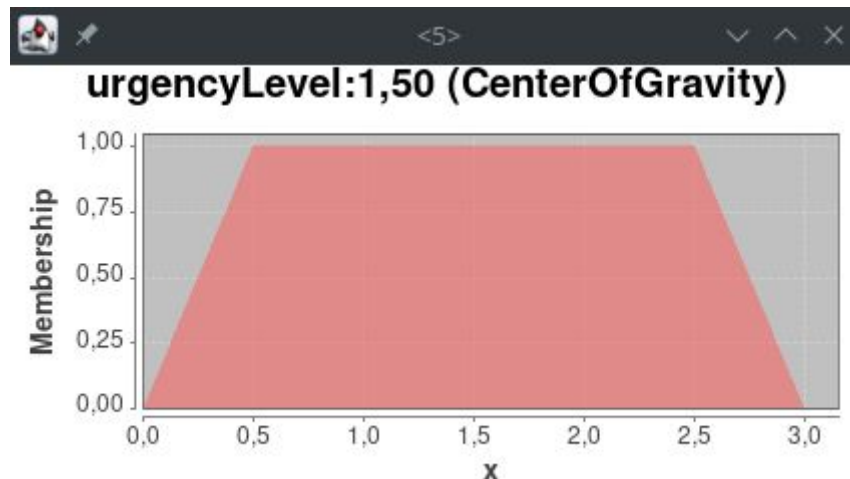
otrzymujemy wynik:



timeToDeadline = 1 (1 dzień)
difficultyLevel = 1 (łatwe)
timeConsumption = 1 (szybkie w realizacji)



timeToDeadline = 5 (5 dni)
difficultyLevel = 1 (łatwe)
timeConsumption = 2 (może chwilę zająć)



Plik `schedule_helper.fcl` zawiera jeden blok `RULEBLOCK No_1` zawierający 11 reguł. Reguły te pomagają określić jak bardzo pilne jest zadanie w zależności od danych wejściowych. Przykładowo, reguła `RULE 0` wychwytuje wszystkie wejścia, w których ustawiono, że czas oddania zadania jest bardzo krótki. Takie zadanie natychmiast otrzymuje status pilnego. Z kolei w przypadku `RULE 1` szukamy zadań czasochłonnych lub trudnych, na które wykonanie mamy jeszcze czas (do 5 dni). Takie zadania są zdecydowanie warte rozważenia. `RULE 2` nadaje pilny status zadaniom trudnym i czasochłonnym status pilnych. Powyższe oraz pozostałe bloki powstały na podstawie moich subiektywnych odczuć i ewaluują ważność zadania na podstawie 2 lub wszystkich 3 zmiennych wejściowych.

Sterownik uruchomić można w następującą komendą:

```
java -cp jFuzzyLogic.jar TaskScheduler.java schedule_helper.fcl <timeToDeadline>  
<difficultyLevel> <timeConsumption>
```

Uruchamianie testowane było na Linux Manjaro z zainstalowanym openjdk dla Java 14 oraz najnowszą dostępną biblioteką FuzzyLogic, dla pewności umieszczoną w archiwum z zadaniem.