数据格式

* 系统规则不分前后件，拆分成标签与特征两者。使用移位寄存器来存储标签与特征，高半位存特征，低位半位存标签（好像吧）。每次输入信息，自动移位，所以每个特征or标签在相应位为1，其余位为0。规则输入则是将相应标签与特征信息两两相合，做个或运算后存入数据库。数据库存入的信息有标签、特征与规则，标签与特征带有解释性，规则没有。规则的解释需要依靠特征与标签。
* 位寄存器的存储，在数据库中为字符串，在系统内为bitset类。
* 该系统推理过程有个“优先度”的考量，如果要输入信息，请确保抽象的信息早些输入，具体的信息晚些输入，否则我不敢保证结果如何。

推理过程

* 本系统实现一正向推理机（大致上应该是，我魔改了一下，加上没什么人用我这种方法实现推理机）以下是过程描述：

1. 规则入栈，首先弹出栈尾元素，顺序遍历输入事实，判断是否是符合事实的可用规则，如果是，则插入事实栈尾。
2. 继续弹出规则栈尾元素，遍历输入事实，判断是否符合事实的同时，确定该规则是否“优先于”事实栈尾的元素，不是则不理，是则插入。
3. 遍历完规则后，遍历标签库查找符合的标签，也就是我们要找的动物，只判断是否符合规则栈尾元素所指标签。
4. 输出标签。

* 推理过程使用到vector容器与map容器；vector容器主要装载单个寄存器（事实与规则）或结果，map容器则用来装载标签与特征信息。

**注意事项**

1. 没什么人用我这套方法的样子，所以还有很多问题，我暂且还没测试出来，网上也难查到什么。后面新冠阳性，修养了很久，没啥时间搞测试，只好作罢。
2. 推荐使用visual studio，因为一些符号文件需要自动生成
3. 编译前请确保自己装了那个什么access引擎，我放到了系统程序的tools包里
4. 编译前请打开符号服务器：

