



POLITECHNIKA WARSZAWSKA
WYDZIAŁ MATEMATYKI I NAUK INFORMACYJNYCH



NAZWA PRZEDMIOTU:
REPREZENTACJA WIEDZY

TYTUŁ PROJEKTU:
INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA

AUTORZY:
ROBERT JAKUBOWSKI
MARIUSZ AMBROZIAK
PAWEŁ BIELICKI
KAROL BOCIAN
HANNA DZIEGCIAR
KAROL DZITKOWSKI
MATEUSZ JANKOWSKI
WIKTOR RYCIUK

PROWADZĄCY PRZEDMIOT:
DR ANNA MARIA RADZIKOWSKA

WARSZAWA, 28 MAJA 2014

Spis treści

1. Aplikacja	2
2. Widok 1 – środowisko	3
3. Widok pomocniczy – wyrażenie	5
4. Widok 2 – scenariusze	6
5. Widok 3 – kwerendy	8

Rozdział 1

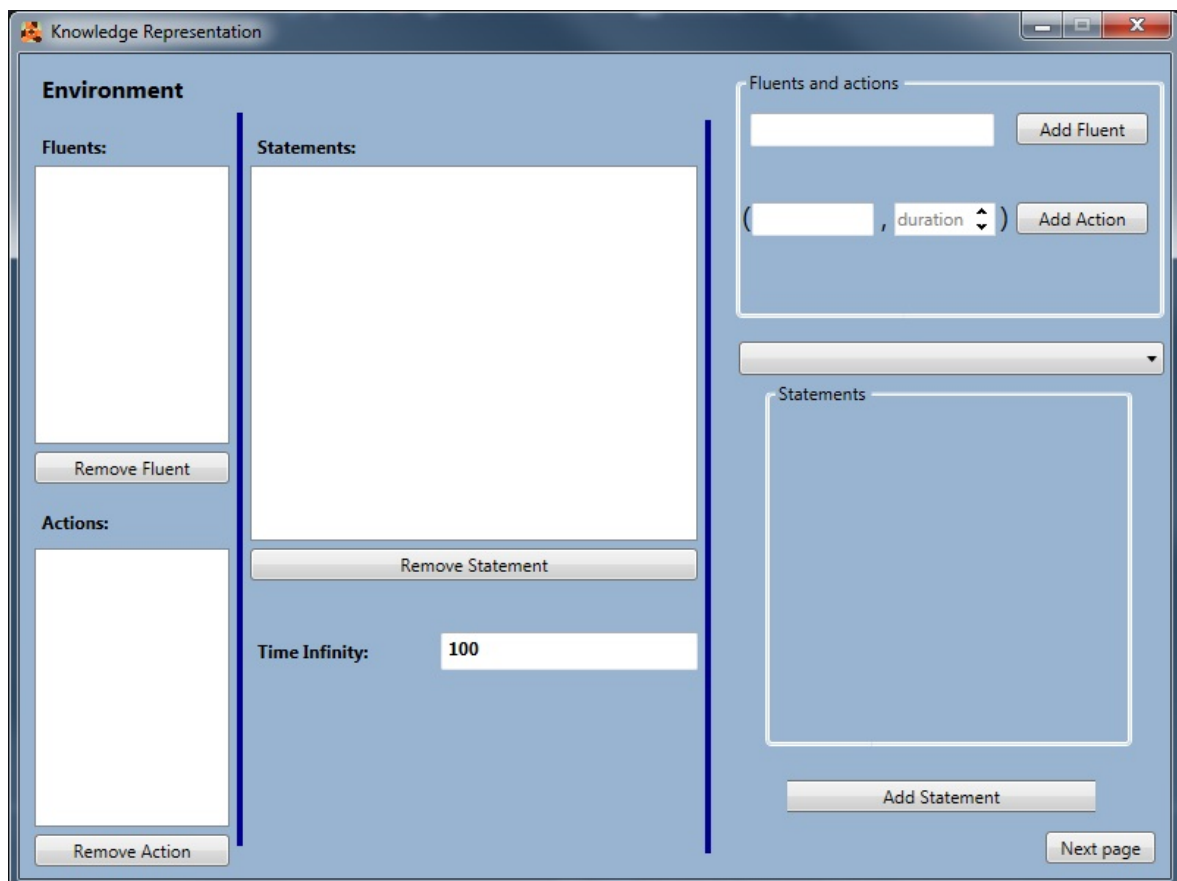
Aplikacja

Aplikacja jest realną realizacją scenariuszy działań. Implementuje ona świat, który został opisany w załączonym dokumencie „Realizacja scenariuszy działań”. Program składa się z trzech głównych widoków oraz jednego pomocniczego. Użytkownik, w przypadku gdy wprowadzi niepoprawne dane, zostanie o tym poinformowany.

Rozdział 2

Widok 1 – środowisko

Pierwszym widokiem pojawiającym się po uruchomieniu aplikacji jest widok definiowania środowiska. Jest on przedstawiony na rysunku 2.1.



Rysunek 2.1: Widok definiowania środowiska.

Zaczynając od lewej strony, mamy listę zdefiniowanych fluentów, poniżej listę zdefiniowanych akcji, dalej na prawo listę zdefiniowanych zdań, a pod nim górne ograniczenie czasowe wykonywania się scenariusza. Z każdej z tej listy możemy usunąć już dodany element. W tym celu należy kliknąć na liście element do usunięcia, a następnie nacisnąć przycisk znajdujący się pod tą listą. W celu zmiany ograniczenia czasowego, należy zaznaczyć liczbę znajdującą się obok napisu „Time Infinity:” i zmienić ją na inną.

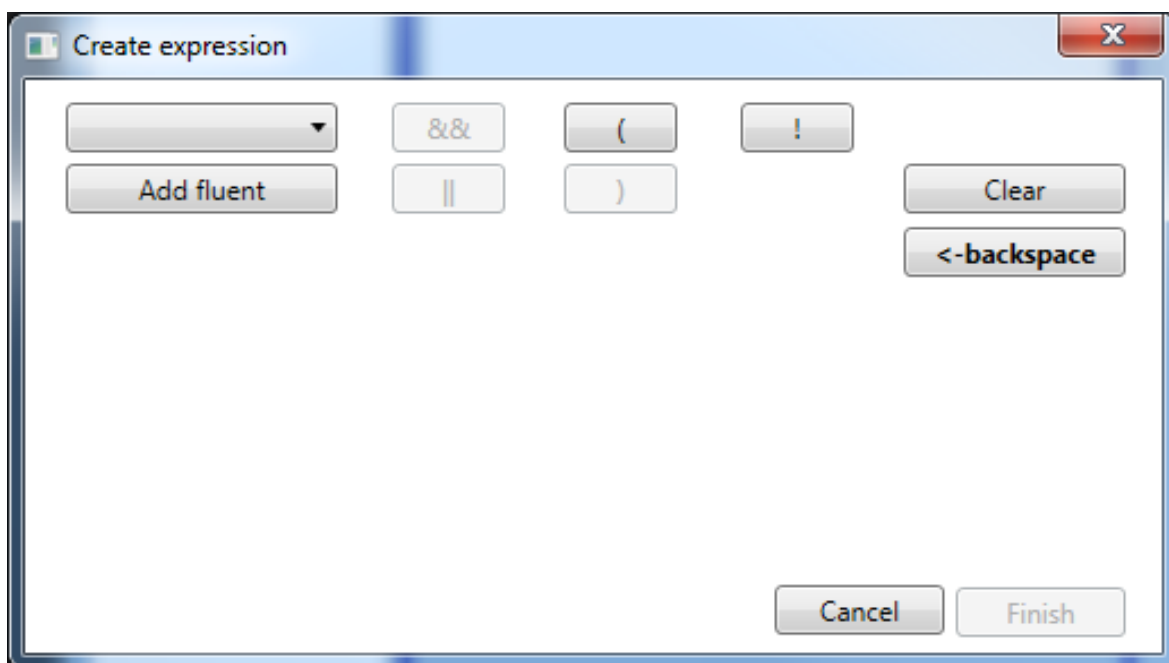
Po prawej stronie mamy obszar odpowiedzialny za dodawanie fluentów, akcji oraz wyrażeń. Zaczynając od góry: w celu dodania fluentu należy wpisać w pole obok przycisku „Add Fluent” nazwę fluentu, a następnie kliknąć przycisk „Add Fluent”. W celu dodania akcji należy wybrać czas trwania akcji w polu obok przycisku „Add Action”, wpisać nazwę akcji w pole obok pola odpowiadającego długości akcji oraz wybrać przycisk „Add Action”. W celu dodania zdania należy z listy rozwijanej wybrać interesujące nas wyrażenie. Obszar „Statement” wypełni się kontrolkami odpowiednimi dla danego wyrażenia. Są tam pola trzech rodzajów, tj. lista rozwijana zawierająca zdefiniowane akcje lub fluenty, numeryczne pole do wyboru czasu oraz pole do wyboru wyrażenia (zostało ono zdefiniowane w punkcie 3 – *Widok pomocniczy – wyrażenie*). Po wypełnieniu wszystkich pól należy kliknąć przycisk „Add Statement”.

Po zdefiniowaniu środowiska, należy przejść do następnego widoku klikając w przycisk „Next Page”.

Rozdział 3

Widok pomocniczy – wyrażenie

Rysunek 3.1 przedstawia widok umożliwiający definiowanie wyrażeń.



Rysunek 3.1: Widok do wprowadzania wyrażeń.

W celu dodania wyrażenia możemy: wybrać z listy interesujący nas fluent, a potem zatwierdzić go przyciskiem „Add fluent” lub wybrać inne przyciski odpowiadające wartościom, które przedstawiają ich napisy. Okno zawiera przycisk „Clear” odpowiadający za skasowanie całego tworzonego wyrażenie oraz przycisk „<-backspace” odpowiadający za skasowanie ostatniego wprowadzonego słowa.

Okno możemy opuścić poprzez przycisk „Cancel”, który sprawi, że tworzone wyrażenie nie zostanie zapisane, lub przez przycisk „Finish”, który zachowa stworzone wyrażenie.

Rozdział 4

Widok 2 – scenariusze

Rysunek 4.1 przedstawia widok umożliwiający definiowanie scenariuszy.

The screenshot shows a software window titled "Knowledge Representation". Inside, there's a "Scenario" section. It contains two main input areas: one for "Action occurrences" with a spinner set to 0, a dropdown menu, and an "Add action" button; and another for "Add observations" with a spinner set to 0, a text field containing "Expression", and an "Add observation" button. Below these, there's a "Scenario name" text field and a "Finish scenario" button. To the right, there's a "Statements:" label above an empty list area. At the bottom right, there's a "Remove scenario" button. At the bottom left, there's a "Previous page" button. At the bottom right, there's a "Next page" button.

Rysunek 4.1: Widok do wprowadzania scenariuszy.

Począwszy od góry mamy: dodawanie akcji, poprzez wpisanie czasu jej wystąpienia oraz wybrania jej z listy rozwijanej, a następnie kliknięciu przycisku „Add action”. Poniżej mamy możliwość dodawania wyrażeń przez wybranie czasu jego wystąpienia oraz kontrolkę „Expression”. Następnie należy kliknąć przycisk „Add expression”. Poniżej jest pole do wpisania nazwy scenariusza, a obok przycisk „Finish scenario”, który dodaje scenariusz do listy scenariuszy oraz kończy jego definiowanie. Poniżej znajduje się lista zdefiniowanych akcji i wyrażeń w

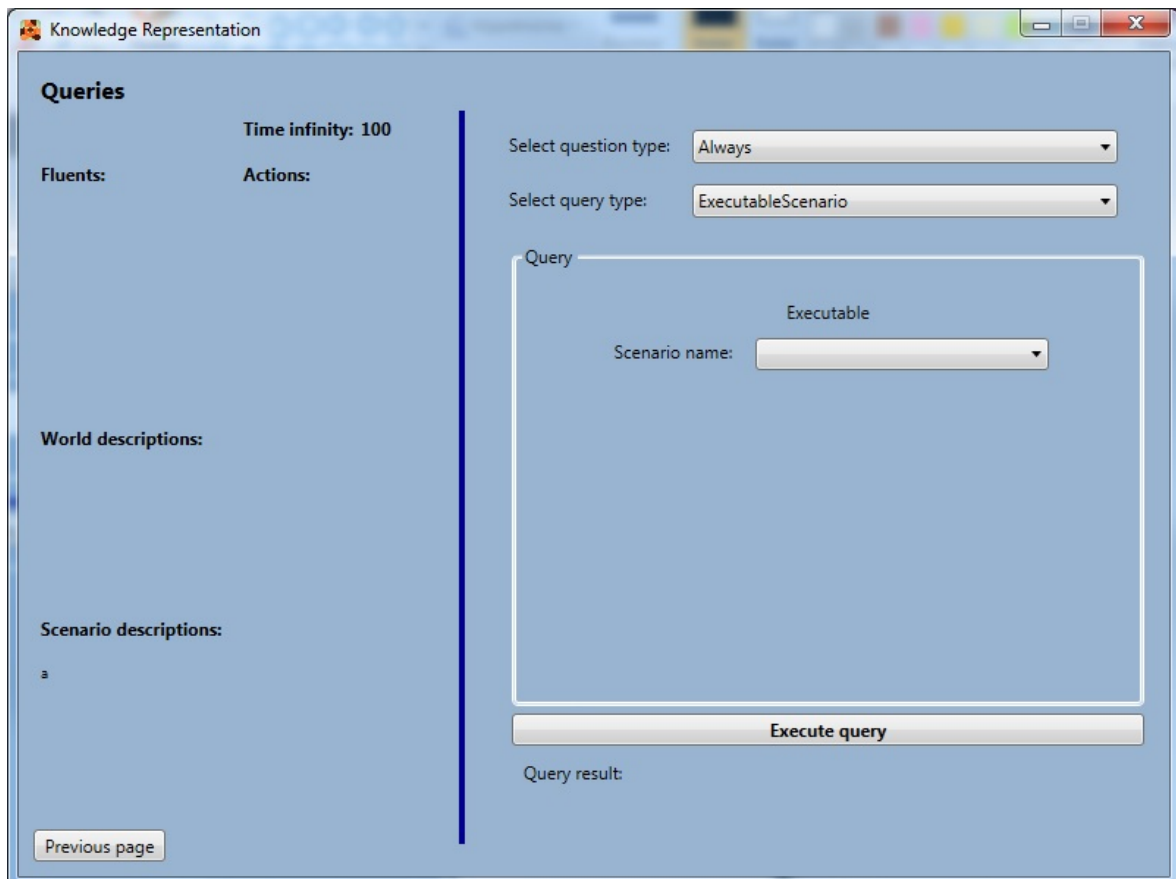
tworzonym scenariuszu. W prawej kolumnie mamy listę dostępnych wyrażeń, a poniżej listę zdefiniowanych scenariuszy. Po wybraniu odpowiedniego, możemy go skasować używając przycisku „Remove scenario”.

W celu przejścia do następnego widoku należy nacisnąć przycisk „Next page”. Przycisk „Previous page” umożliwia powrót do poprzedniego widoku.

Rozdział 5

Widok 3 – kwerendy

Rysunek 4.1 przedstawia widok umożliwiający definiowanie kwerendy oraz uruchamiania jej.



Rysunek 5.1: Widok do definiowania kwerendy.

Po lewej stronie mamy kolejno: ograniczenie czasowe, listę zdefiniowanych fluentów, akcji, opisów świata oraz scenariuszy. Z prawej strony jest lista rozwijana do wyboru typu pytania, a poniżej wybór typu kwerendy. Po wybraniu odpowiedniego typu kwerendy, obszar „Query” ulegnie zmianie, w celu zdefiniowania szczegółów danej kwerendy. Pojawia się znane już pola typu: wprowadź wyrażenie, podaj czas oraz lista rozwijana ze zdefiniowanymi scenariuszami.

Poniżej jest przycisk „Execute query”, który uruchamia zdefiniowaną kwerendę. Wynik wyświetli się obok napisu „Query result”.

Przycisk „Previous page” umożliwia powrót do poprzedniego widoku.