

Modellazione Concettuale per il Web
Semantico
A.A. 2023-2024

Enrico Cassano
N.M. 912344

Indice

1	Motivazioni	5
2	Requirements	7
2.1	Finalità dell'ontologia	7
2.2	Task dell'ontologia	7
2.3	Utenti dell'ontologia	8
3	Descrizione del dominio	9
4	Competency Questions	11
5	Documentazione	13
6	LODE	15
7	Visualizzazione	17

Capitolo 1

Motivazioni

Gli scacchi sono un gioco nato in India nel VI secolo D.C, e sono giunti in Europa attorno all'anno 1000, grazie agli influssi arabi presenti nella penisola iberica. Raggiunsero la forma quasi attuale nel XV secolo in Italia e in Spagna, ed il regolamento corrente fu definito attorno al 1880. È uno dei giochi da tavolo più popolari al mondo, grazie alla possibilità di essere giocato pressoché ovunque. Permette, inoltre, di essere interpretato in modo agonistico, grazie alla presenza di un organo regolatore, la FIDE.

La presenza di un'ontologia che riporti le principali figure ed eventi ufficiali (e non) dell'ambito, certamente sarebbe una fonte importante per gli scopi didattici, nello specifico per conoscere ed imparare la storia degli scacchi, ma anche per l'ambito divulgativo. Sarebbe possibile, infatti, avere una base di conoscenza da cui attingere per reperire informazioni su: partite giocate, stili di gioco, evoluzione dei professionisti. L'ontologia permette inoltre di fornire una base di comunicazione fra diversi sistemi automatici che operano nel dominio degli scacchi, come possono essere database, interfacce web, e siti per la divulgazione informazioni come le testate giornalistiche del settore.

Capitolo 2

Requirements

2.1 Finalità dell'ontologia

Le finalità principali dell'ontologia costruita sono principalmente quello **educativo** e **descrittivo**, ma anche per dare una formulazione più strutturata ai dati presenti riguardo le partite. Fin dall'inizio dell'era corrente degli scacchi - ovvero da quando sono entrate in vigore le regole correnti, nel finire del XIX secolo - è sempre stato preferito avere una descrizione testuale delle partite, fatto anche tramite diversi stili di notazione. Tutte le partite documentate in tale modo, dunque, rappresentano un'enorme quantità di dati, da cui è possibile estrarre informazioni riguardo la strategia di gioco dei partecipanti, la loro propensione al rischio, l'aggressività delle mosse giocate. Avere un'ontologia strutturata per classi, permette di avere una visione più chiara e ordinata di tali dati.

2.2 Task dell'ontologia

Fra i task principali dell'ontologia troviamo quello **descrittivo**: rappresentare il dominio scacchistico in modo formale e coerente permette di avere una comprensione più chiara dei vari componenti che compongono tale dominio, e di come sono relazionati fra loro. Permette inoltre di fornire una base di comunicazione fra diversi sistemi che operano nel dominio degli scacchi: tale ontologia può infatti fornire un vocabolario comune con cui riferirsi a specifici concetti o individui. Un'ultima principale motivazione per costruire tale on-

tologia sarebbe espandere ed integrare la Sport Ontology costruita da *BBC*, per includere anche lo scacchi, quale sport olimpico.

2.3 Utenti dell'ontologia

L'utenza a cui è rivolta l'ontologia è principalmente un pubblico di studenti e appassionati di scacchi, che vogliono avere una visione complessiva e strutturata del dominio. Gli elementi riportati nell'ontologia, infatti, sono generalmente noti a chiunque abbia una conoscenza approfondita dell'ambiente. Ciononostante, l'ontologia può essere facilmente espansa per contenere elementi e classi più specifici, potendo dunque contenere informazioni molto specifiche riguardo elementi quali strategie giocate in determinate partite, o stili di gioco delle principali personaggi dell'ambito.

Capitolo 3

Descrizione del dominio

Capitolo 4

Competency Questions

Capitolo 5

Documentazione

Capitolo 6

LODE

Capitolo 7

Visualizzazione