

* Reminden Forumen totosar Sooo bose / noni
* _1,
+ Persedian big digeneregulang Penysperon terbayat tu basi/hari
x tetecil 150 -11-
& Parsahaca hange mamper produtti mate 7000 basel/hari
* LAK efesion mesin, perisahaan setidaknya 2000 -11-
heraya bust minuman A?
Permitorin teniumon adalah 5000 botal
Parladian guidang musich Suo bota
Jawah
Pitelahir bahwa rumlah Permintan tontimon adalah Sooo batol, mata disposaleh
nilai leanggutaarja adalah:
Mpm + Toron Mm+Noile
(5000) = 5000 - 5000 = 0 (5000) -5000 -1000 = 0,8
Surc Surc
Turun Majk
8.6
0 1000 5000 5000
Dilatthui behne sumlah persedien gudeng adalah sue butol mara dipopleh mai kanggotayas
MSd (sed) = 700 -500 = 013
950 6; Y ≥ 700 MOCL D. MCC.) MCC. MCC. MCC. MCC. MCC. MCC. MC
MPSd Bonyate (500) = 15t + 500 - 150 - 0,6 0; y < 150
The Charity Charity has a char
lungan Fungki tecaggistaan Cebaggai Bentert 8 1; Y < 150 Sedisit British
NII Goding 14) - [500, 4] 11000 (4 / 700
SEO
C,6
Mpsd Danyak (y) = (y-1503; 150 & x & 700 0 150 500 700
5000
1; Y ≥ 700

bottomy Bertambah Pergan (-ungsi Keanggataan Lebagai bankut

1; $\angle 2000$ Milan bertaman (Z) = [700 - Z]; $2000 \le Z \angle 7000$ 2000

Milan bertambah Z = [2 - 2000]; $2000 \le Z \angle 7000$ Milan bertambah Z = [2 - 2000]; $2000 \le Z \angle 7000$

072 > 2000

3) temponen utama pada structur su tem patear

a) Buis Rengetshvan (Knowledge Bale)

Merupakan inti dri siadu fakar, Yaitu benga representasi pengetahuan dan pakar. Basu sengetahuan tersusun atas kakta dan kaidah fakta adalah informasi tentang dinek faris sentitiwa (atau situati kaidah adalah cara untuk membangkitan siatu kakta baru di kakta tessudah diketahui basis sengetahuan merupakan representasi di korang sekar, yang temudian dipt di mesukkan sedalam bahasa semragraman khusus untuk loccerdaan Batan (misahya sensog atau LUP) atau te shell suka pakar musahya (Exsys, Pc-plus i Crystal idisb).



B.) interface Engine

Berferon Schagai chat don's Wan Patar. Melin Inferenci borfungci unt memandu prives penalaran terhadap watu aptitut. Kondisi. At dalam mem inferenci tenadi Proces manipulaci dan mangarahlan kidah, model dan Fatta ya disimpan alim basis pengebahwan agar mencapai soluti. Strategi penalaran terdiri dani strategi penalaran paiti (txact feasuring) dan strategi penalaran tak pasti (inexact feasuring) dan strategi penalaran tak pasti (inexact feasuring). Exact reasuring alean dilatutan 71ka simua data ya dibabhtan utu menanit suatu kelimpulan tersedia, ledangkan inexact reasuring dilatukan pel leadach sehaliknya. terdapat 3 telenila pengandalian ya senng digunatan yaitu, kurward chaining, bactmard Chaining, den gabungan dn' kedia telenik tersebut.

C.) Databale

Lerolini astu Cemna Fakta Yg diforlutan, dimana fakta lerbebut digunalian untuk memenuhi konditi dri laidah dlm rulem. Menyimpan semua Fakta/baik fakta pd saat sistem mulai beruferali, maupan fakta yg diforoleh pd saat literes feranikan lærimpulan bedang dilaklanakan. digunakan untuk menyimpan data haril objertari dan data lain yg dibuhhkan selama prowan.

n.) User interface Liguralcan Cetagai Parantora tomunitasi antora fimakai dan sulem.