Университет ИТМО

Факультет ПИиК

Системы искусственного интеллекта

Лабораторная работа №1

Знакомство с Prolog.

Выполнил:

Назирджанов Некруз

Группа 33211

Санкт-Петербург

Изображение выглядит как снимок экрана, текст, Прямоугольник

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, Шрифт, линия, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, Шрифт, линия, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, линия

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, Шрифт, линия, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, Шрифт, линия, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, Шрифт, линия, снимок экрана

Автоматически созданное описаниеИзображение выглядит как текст, Шрифт, линия, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, Шрифт, линия, число

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт

Автоматически созданное описание

В процессе выполнения лабораторной работы я овладел базовыми навыками работы с языком программирования Prolog. Создание базы знаний и выполнение запросов в Prolog позволило мне понять, как работают факты, предикаты и правила в этом языке.

Я создал базу знаний о видеоиграх, включив в нее информацию о названиях игр, их жанрах, платформах, на которых они доступны, и возрастных ограничениях. Эти факты были использованы для формулирования запросов, которые помогли мне находить игры по различным критериям.

Благодаря выполнению заданий, я освоил основные принципы работы с Prolog, включая создание правил для определения подходящих игр для разных возрастных групп, поиск игр по жанрам и платформам, а также определение игр для взрослых и детей.

Этот опыт позволит мне более эффективно использовать Prolog в будущем для решения задач, связанных с логическим программированием и базами знаний.