

**Липецкий государственный технический университет**

Факультет автоматизации и информатики  
Кафедра Автоматизированных систем управления

Лабораторная работа №1  
по дисциплине  
«Системы искусственного интеллекта»  
Разработка экспертной системы

Студент  
Группа АС-19  
Руководитель  
доцент

Жидков И. А.

Кургасов В. В.

Липецк 2022 г.

Цель работы

Создание экспертной системы для решения проблемы выбора видеоигры.

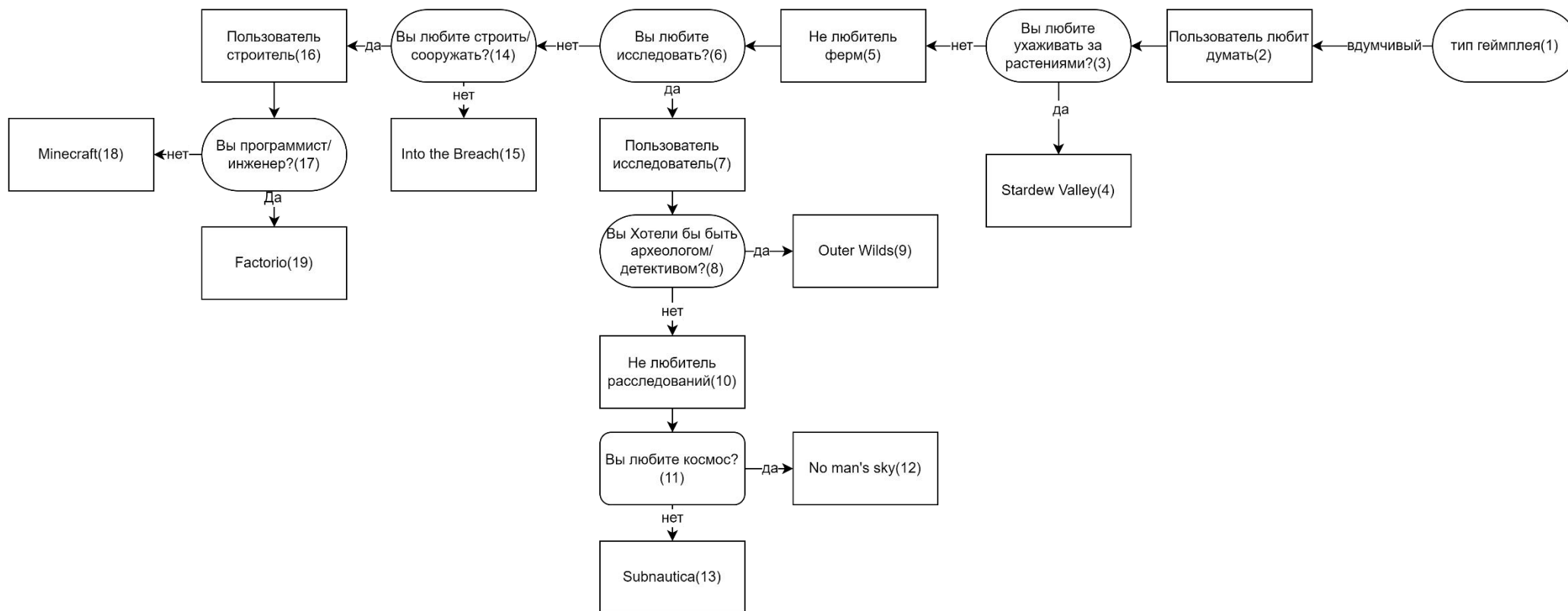


Рисунок 1 – Дерево решений

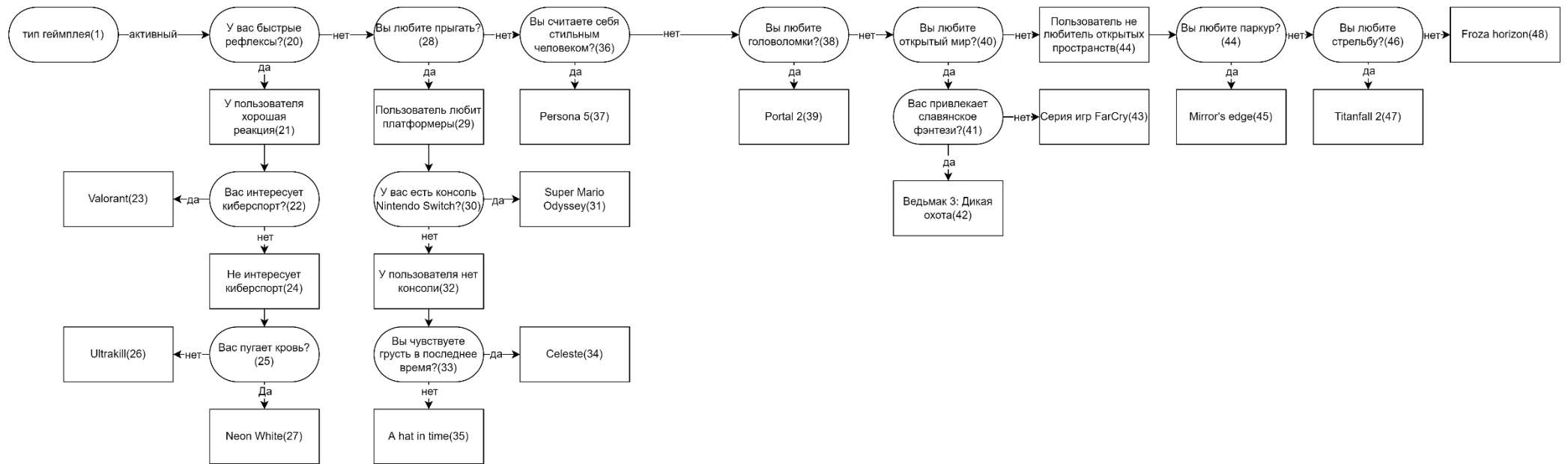


Рисунок 2 – продолжение дерева решений

Таблица 1 – Имена переменных

Имя переменной	Условия	Вершина(ы)
TargetGame	Предложенная видеоигра	4,9,12,13,15,18,19,23,26,27,31,34,35,37,39,42,43,45,47,48
Thinker	Любит ли пользователь вдумчивый геймплей	2
NoFarms	Любит ли фермы	5
Explorer	Любит ли исследовать	7
NotDetective	Любит ли расследовать	10
SpaceLover	Любит ли космос	11
Builder	Любит ли строить	16
Engineer	Вы программист/инженер?	17
GoodReaction	Хорошая ли реакция у пользователя	21
NoCyberSport	Любит ли киберспорт	24
Platformer	Любит ли платформеры	29
NoNintendoSwitch	Имеет ли NintendoSwitch	32
NoOpenWorld	Любит ли открытые миры	44

## Таблицы структур данных

Таблица 2 – Структура класса Event

Тип переменной	Название переменной	Описание переменной
int	id	Идентификатор события
string	bb_text	Текст события с использованием BBcode
Option[]	options	Массив опций

Таблица 3 – Структура класса Option

Тип переменной	Название переменной	Описание переменной
string	text	Текст опции
int	Event_id	Идентификатор события, к которому приводит эта опция

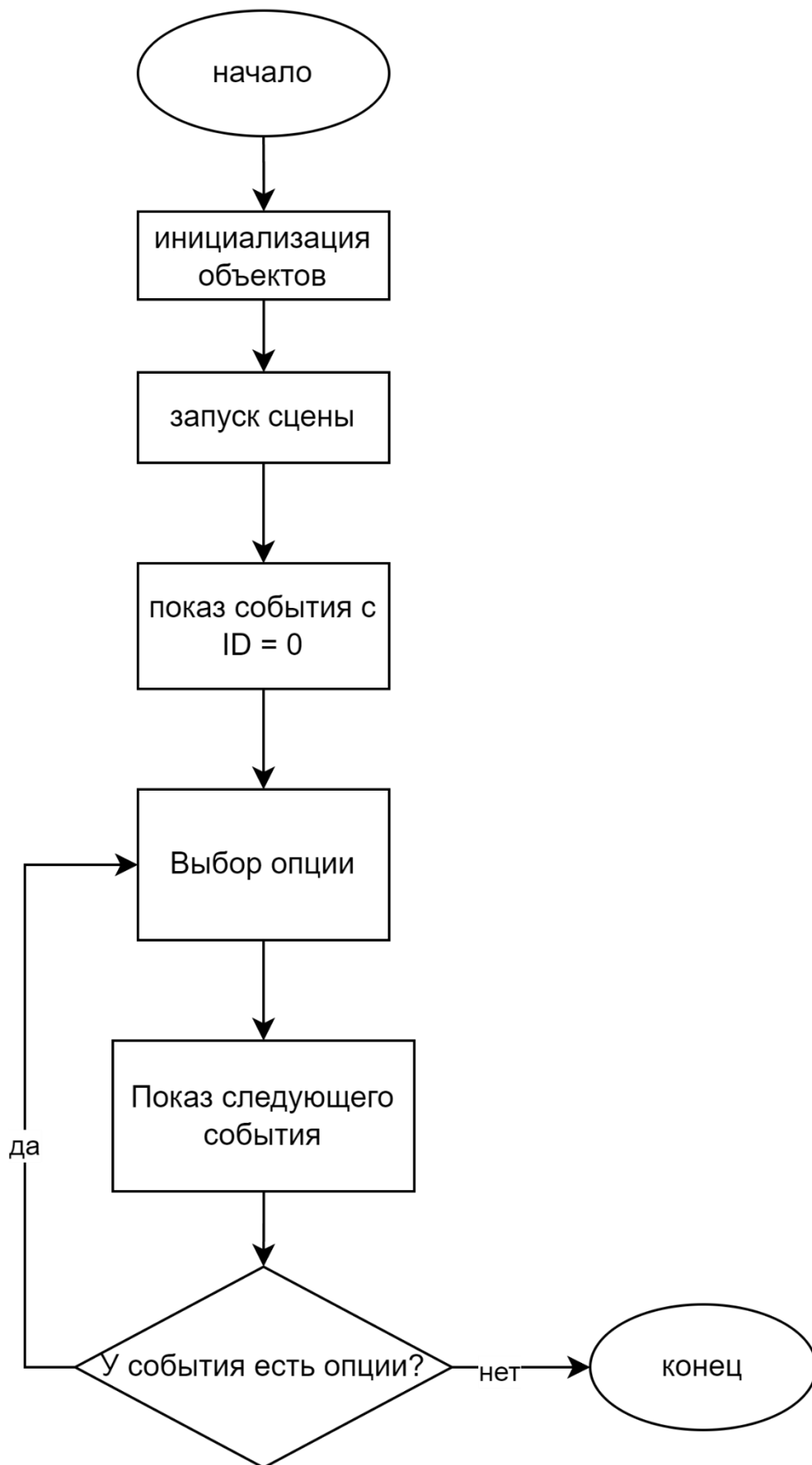


Рисунок 2 – Блок схема алгоритма программы

## Программная реализация ЭС

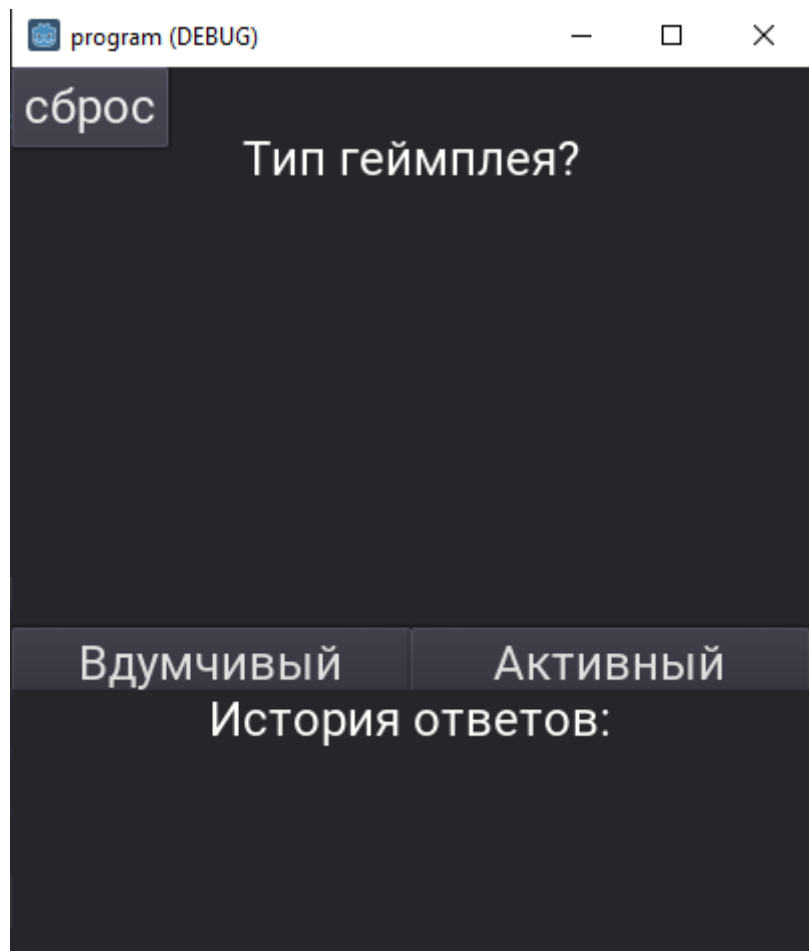
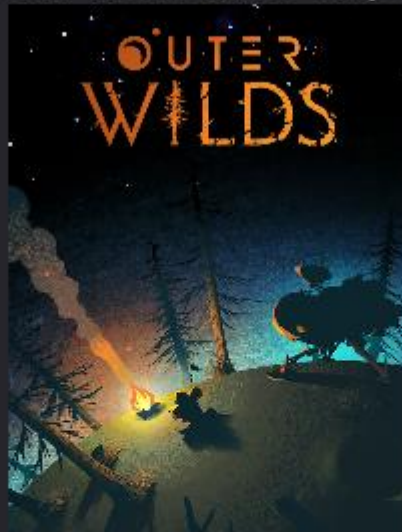


Рисунок 3 – Интерфейс программы



сброс

Вам подойдёт игра:



нет

Вы любите исследовать?

да

Вы хотели бы быть  
археологом/детективом?

да

Рисунок 4 – Подобранная игра