

Data oddania: _____

Ocena: _____

Łukasz Ochmański 183566

Przemysław Sz wajkowski 173524

Zadanie 2 - FuzzyLogic*

1. Wprowadzenie

Celem niniejszego zadania jest napisanie aplikacji, który zasymuluje parkujący samochód. Program ma wykorzystawać logikę rozmytą i ma być napisany przy użyciu języka FCL (Fuzzy Control Language).

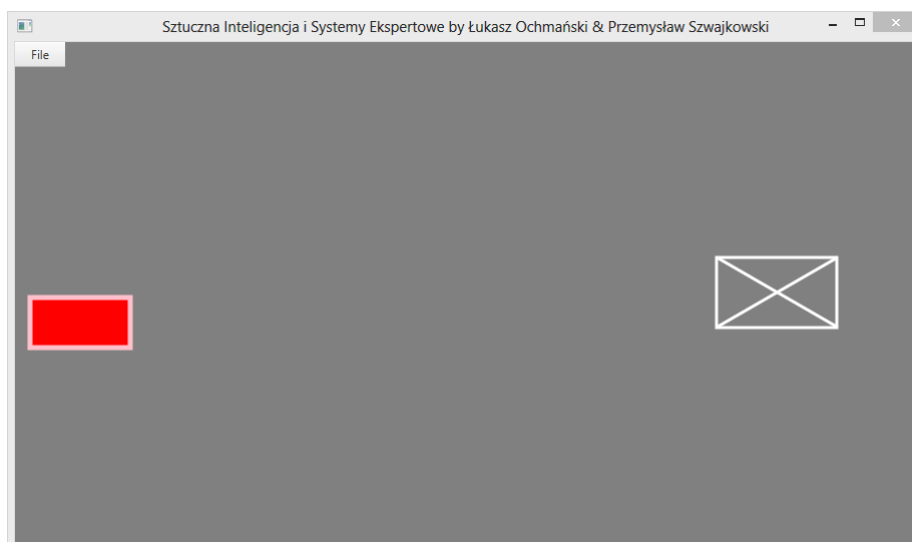
2. Uruchamianie programu

Program można uruchomić z linii poleceń w systemie z zainstalowaną wirtualną maszyną Java'y wersji 8 lub nowszej. Program wykorzystuje biblioteki JavaFX 2.2, które są wymagane do poprawnego działania programu.

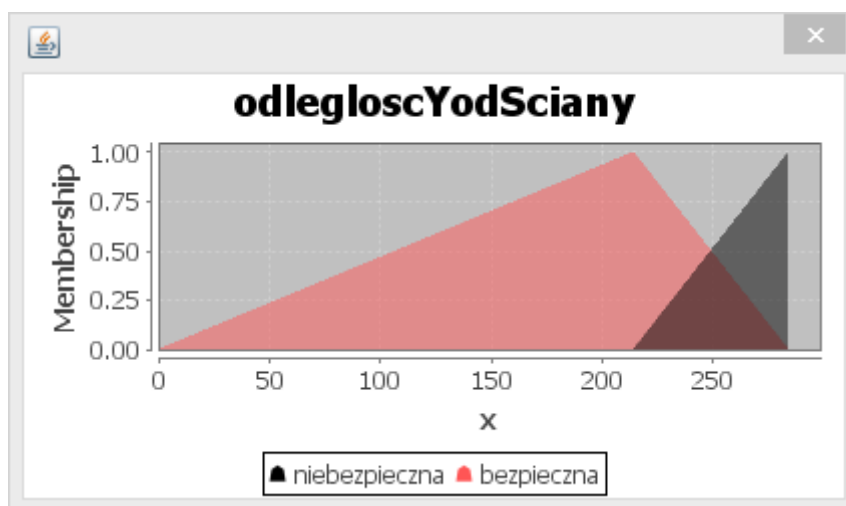
Przed uruchomieniem należy spakować projekt wraz z bibliotekami do formatu *.jar.

Następnie uruchomić polecenie:

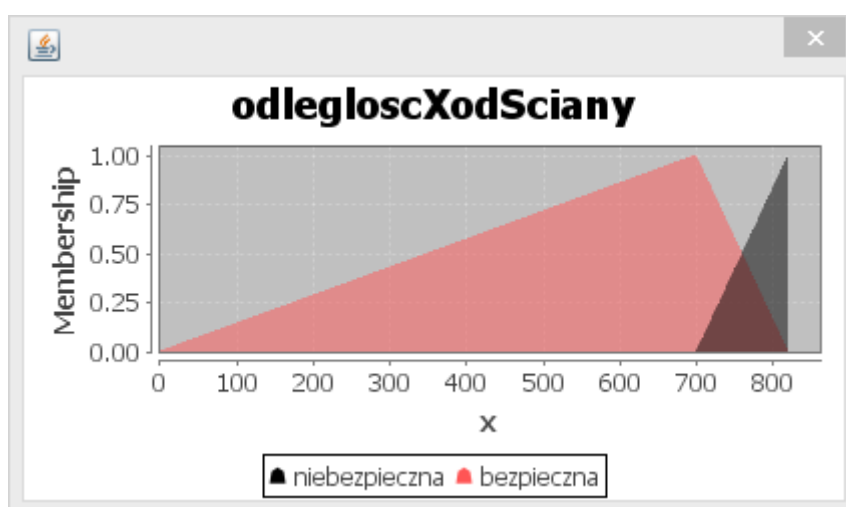
* SVN: <https://sise-lukasz-ochmanski.googlecode.com/svn/trunk/02>



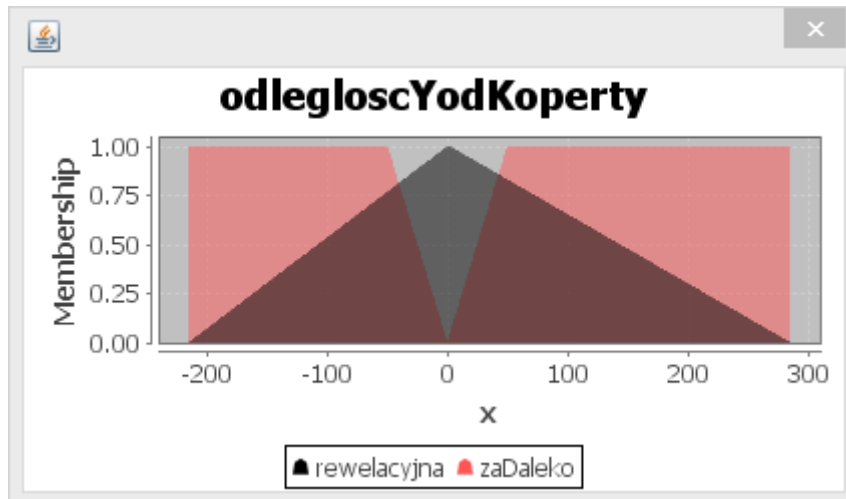
Rysunek 1. Aplikacja



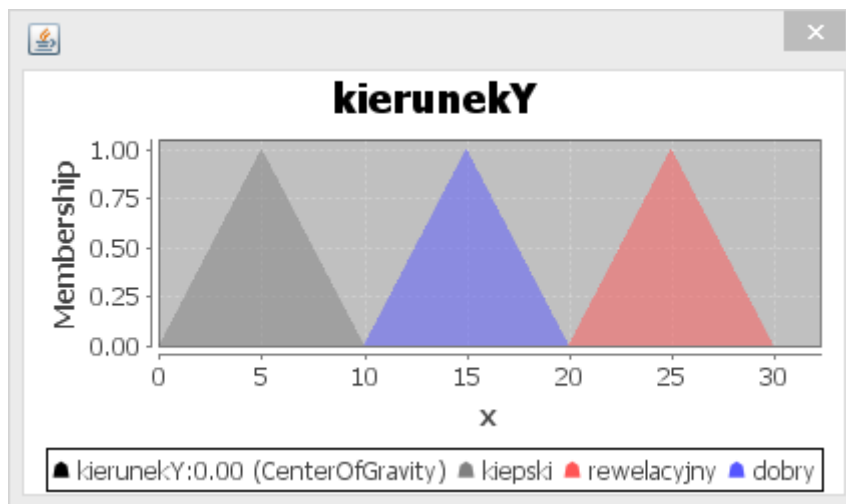
Rysunek 2. Wykres przynależności



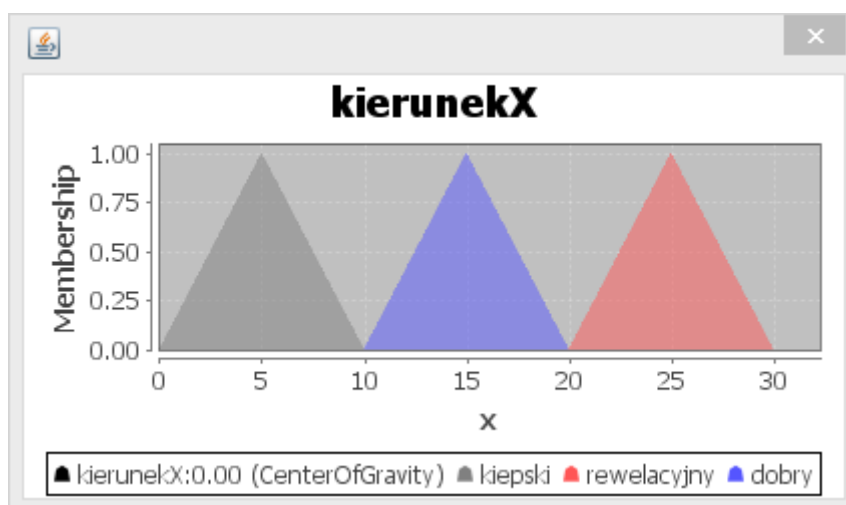
Rysunek 3. Wykres przynależności



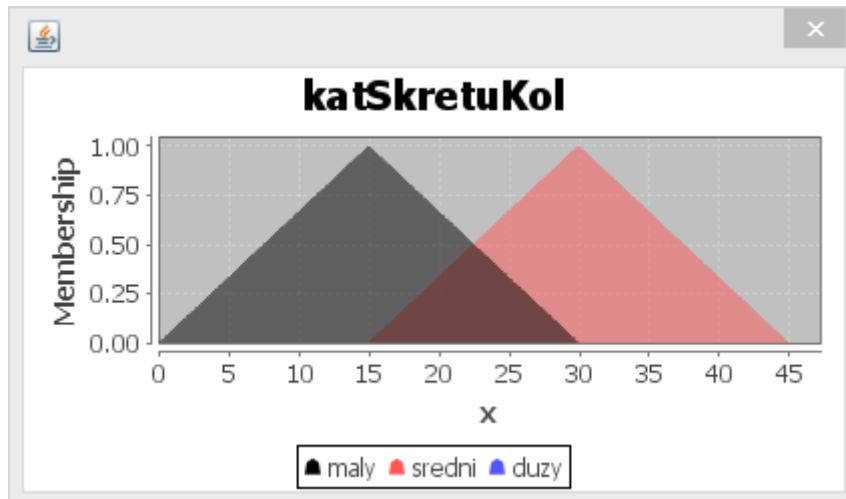
Rysunek 4. Wykres przynaleznosci



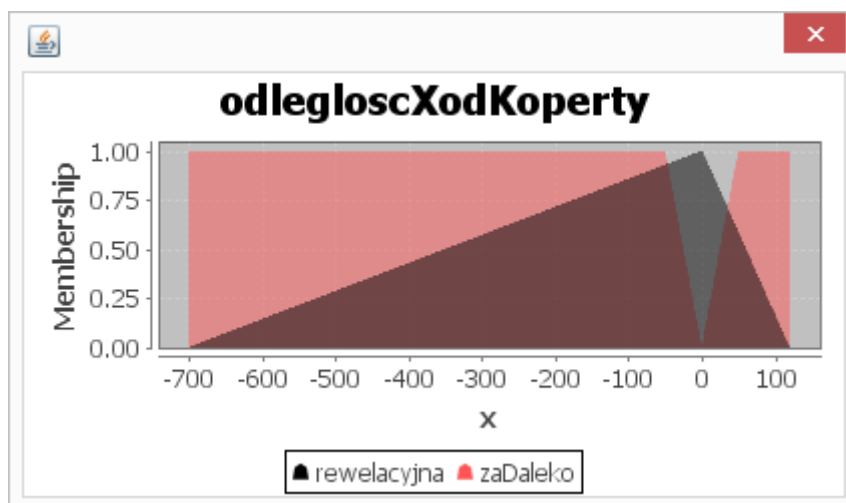
Rysunek 5. Wykres przynaleznosci



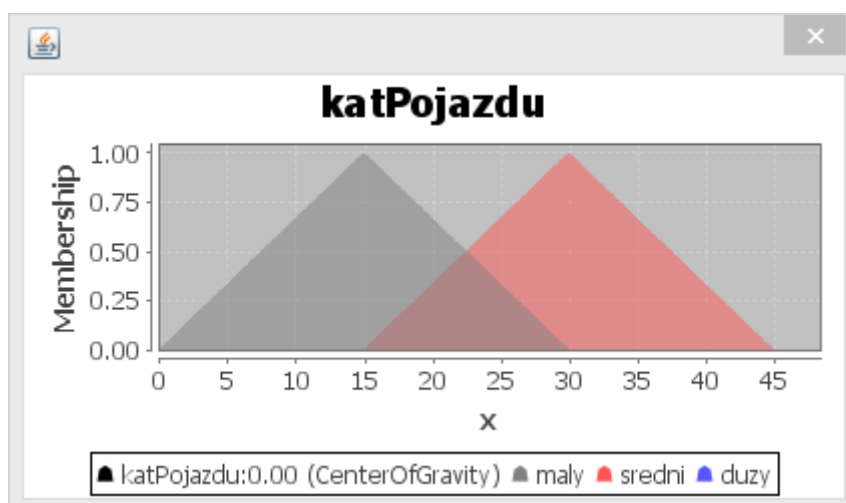
Rysunek 6. Wykres przynaleznosci



Rysunek 7. Wykres przynaleznosci



Rysunek 8. Wykres przynaleznosci



Rysunek 9. Wykres przynaleznosci

3. Wnioski

Niestety nie udało nam się doprowadzić programu do stanu, w którym prawidłowo parkowałby. Okazało się to dość skomplikowanym zadaniem.

Literatura

- [1] T. Oetiker, H. Partl, I. Hyna, E. Schlegl. *Nie za krótkie wprowadzenie do systemu $\text{\LaTeX}2\epsilon$* , 2007, dostępny online.