# **SPRAWOZDANIE**

Metody sztucznej inteligencji

System ekspercki

Paweł Joniak, 195331

### Zadanie:

Na podstawie zadanych pytań i wiedzy eksperckiej znaleźć gry na w które użytkownik wraz ze znajomymi może zagrać na tak zwanym "LAN Party". Przykładowymi kryteriami była ilość graczy czy połączenie z Internetem. Uwzględniono także ceny gier i dostępność na platformie Steam.

# Wykonanie:

Program napisany został w języku Clips który został zaprojektowany w celu tworzenia tego typu programów. Program składa się z dwóch części. W pierwszej zadajemy pytania i gromadzimy informacje. W drugiej na podstawie wiedzy eksperckiej i zebranych faktów podejmowana jest decyzja o wyborze gier.

### **Działanie:**

Aby uruchomić program(środowisko linux) najpierw odpalamy interpreter Clips-a. Następnie wywołujemy kolejno polecenia: (load gry.clp), (reset), (run). Przykładowe działanie programu:

### Example 1:

# CLIPS> (run) Ilu macie graczy? 3 Czy macie polaczenie z internetem? (tak/nie) tak Czy macie konta steam? (tak/nie) tak Ile jestescie gotowi zaplacic za gre?

100

-----Propozycja gry: Chivalry Czy macie sporo czasu? (tak/nie)

nie

Wolicie rywalizowac czy dzialac razem? (rywalizacja/razem)

rywalizacja

Example 2:

-----Propozycja gry: Speed Runner

Jaki typ gry wam odpowiada? (strzelanka/strategia)

strzelanka

-----Propozycja gry: Baboviolent 2 -----Propozycja gry: Soldat 2

### **Podsumowanie:**

Program spełnia przyjęte założenia. Zwraca gry pasujące do kryteriów wyboru. Przydatność podanego systemu oceniam na zadowalającą. Otrzymane wyniki mogą zostać zastosowane w praktyce (można pograć w gry).

## Źródła:

http://sequoia.ict.pwr.wroc.pl/~witold/ai/CLIPS\_zadanie.html http://zpcir.ict.pwr.wroc.pl/~witold/ai/CLIPS\_tutorial/