

R1: if A and B then C
 R2: if C and D then E
 R6: if A and I then ~H
 R4: if A and ~D then E
 R5: if C and ~D then I
 R6: if E and I then ~H
 R7: if E and H then ~G
 R8: if E and ~H then G

Παράδειγμα: Δεδομένης της βάσης κανόνων, ζητείται να αποδειχθεί το G με ορθή αλυσίδωση. Αρχική Μνήμη Εργασίας: ME={A,B,~D,E}.
 Επίλυση Συγκρούσεων: Σειρά Αναγραφής, Διαθλαστικότητα

2. Καταγράφουμε τους κανόνες που ενεργοποιούνται (Ισχύει το if τους)

1. Εισάγουμε στην Μνήμη Εργασίας τα αρχικά γεγονότα

Βήμα	Κανόνες που ενεργοποιούνται	Κανόνας που πυροδοτείται	Μνήμη Εργασίας
0			{A,B,~D,E}
1	R1,R4	R1	{A,B,~D,E,C}
2	R4,R5	R4	{A,B,~D,C,E}
3	R5	R5	{A,B,~D,C,E,I}
4	R3,R6	R3	{A,B,~D,C,E,I,~H}
5	R6,R8	R6	{A,B,~D,C,E,I,~H}
6	R8	R8	{A,B,~D,C,E,I,~H,G}

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΩΝ:

Σειρά Αναγραφής, Τυχαία Επιλογή, Προτεραιότητα στους κανόνες Διαθλαστικότητα (κάθε κανόνας πυροδοτείται το πολύ μία φορά)
Συγκεκριμενικότητα (ο κανόνας με τις περισσότερες συνθήκες)
Προσφατότητα (ο κανόνας που έχει τα πιο πρόσφατα δεδομένα)

3. Επιλέγουμε τον κανόνα που πυροδοτείται με βάση τη στρατηγική επίλυσης σύγκρουσης

4. Τα γεγονότα που είναι στο THEN εισάγονται στην μνήμη εργασίας (Τερματισμός όταν εισαχθεί ο στόχος)

R1: if A and B then C
 R2: if C and D then E
 R6: if A and I then ~H
 R4: if A and ~D then E
 R5: if C and ~D then I
 R6: if E and I then ~H
 R7: if E and H then ~G
 R8: if E and ~H then G

Παράδειγμα: Δεδομένης της βάσης κανόνων, ζητείται να αποδειχθεί το G με ανάστροφη αλυσίδωση. Αρχική Μνήμη Εργασίας: ME={A,B,~D,E}.
 Επίλυση Συγκρούσεων: Σειρά Αναγραφής.

Για να ικανοποιήσουμε έναν στόχο:

1. Αν είναι στη μνήμη εργασίας: ικανοποιείται
2. Αν είναι δεξί μέλος κανόνα: Γράφουμε τους κανόνες που ικανοποιείται με OR και έπειτα συνεχίζουμε με στρατηγική κατά βάθος
6. Στην οπισθοδρόμηση της κατά βάθος, οι στόχοι που ικανοποιήθηκαν μπαίνουν στη μνήμη εργασίας

AND/OR δένδρο

