

Doporučení k řešení úlohy v CLIPS:

1. Výstupem by měl být jednoduchý expertní systém v CLIPS s textovým uživatelským rozhraním v shellu, který radí uživateli jak hrát Člověče nezlob se v daném (tedy jednom) kole s tím, že se systém uživatele ptá na aktuální situaci ve hře v daném kole, tj. např. Pokládá dotazy jaká hodnota padla na kostce?, máš figurku ve hře?, kolik figurek máš ve hře?, je políčko volné?, padla 6 a máš figurku na startu?, je volné pole v domečku?, uživatel odpoví a systém mu poradí, jak táhnout. Uvedené dotazy jsou příklady dotazů (není to úplný výčet).

2. Systém si tedy nemusí pamatovat stav hry.

3. Grafické rozhraní rozhodně neimplementujte, tvorba grafického rozhraní nespadá do obsahu tohoto předmětu, předpokládám, že většina z vás by dokázala vytvořit hezké grafické rozhraní a propojit ho s expertním systémem.

4. Nahrání a spuštění CLIPS a podklady ke CLIPS naleznete v 6. cvičení. Ve složce Vzorové příklady jsou ukázky použití CLISP. Na cvičení jsme pracovali s `usedcar.clp`. Pokud máte CLIPS nainstalovaný, shell CLIPSu spustíte napsáním příkazu `clips` v terminálu. Vzorový program spustíte takto: nejprve je třeba program nahrát - příkaz (`load "/cesta/usedcar.clp"`), potom příkazem (`reset`) provést inicializaci a poté příkazem (`run`) program spustit. Před nahráním nového programu je třeba vyprázdnit bázi znalostí a bázi faktů, k tomu slouží příkaz (`clear`).

Základní příkazy:

(exit)	opustí prostředí shellu
(load „umístění_souboru“)	nahraje program
(reset)	provede inicializaci
(run)	spustí program
(clear)	vymaže obsah báze pravidel a báze faktů v paměti
(facts)	vypíše seznam faktů
(rules)	vypíše seznam pravidel
(agenda)	vypíše seznam pravidel aplikovatelných v daném kroku

6. Úlohu řešíte v týmech. V MS Teams v kanálu cvičení ve složce Materiály ke cvičení je složka Materiály ke cvičení/ Úloha CLIPS, ve které je soubor `Uloha_CLIPS_tym.xlsx`. Do tohoto souboru запиšte podle vzoru jména členů vašeho týmu.