|  |  |
| --- | --- |
| Зачем нужна эта система? | Система OntoNet представляет собой инструмент для моделирования РСП |
| В чем заключается мотивация? | Мы хотим разрабатывать модели сложных систем, упрощая т.о. процесс реализации |
| Почему используются РСП? | Потому что они позволяют моделировать асинхронные процессы при высоком уровне возможностей, присущим языкам программирования |
| Каковы особенности разрабатываемой системы? | Моделирование и интерпретация производятся в контексте сети (семантический веб) с использованием онтологий |
| В чем цель онтологии? | Вынести знания о статике и динамике РСП в декларативную область |
| Какие проблемы решает онтология? | Расширение и модификация семантики выполнения;  Переиспользование РСП в различных предметных областях путем деления на алгебру и сигнатуру;  Обмен промежуточными результатами исполнения в декларативном формате с возможностью применения агентов, написанных на других ЯП. |
| При чем тут семантический веб? | Для работы с метаданными используется язык запросов SPARQL, являющийся стандартом семантического веба.  SPARQL предоставляет возможности серверного API по типу GraphQL. |
| Каким образом достигается расширение и модификация системы? | Правила исполнения должны быть включены в определение корневой (core) онтологии и обработаны движком/ризонером. Данная онтология в конечном итоге заменяет предыдущую, движок при этом не переписывается. |
| Как выглядят правила исполнения РСП? | Возможно, дескрипторы в формате JSON?  Можно динамически подгружать и парсить их в клиенте, после чего через интерфейсы настраивать работу JS-ризонера. |
| Каким образом достигается переиспользование РСП? | Онтологии составляют иерархию с импортами. Создание онтологии экземпляров возлагается на отдельный инструмент. Использование этого инструмента для создания и изменения РСП – ключ к переиспользованию |
| Каким образом достигается обмен? | Статическая структура и динамика исполнения закладывается в качестве данных в онтологию. Это допускает ее использование клиентами, которые написаны на разных языках программирования. Для запросов применяется SPARQL, передача данных в формате JSON (или XML-эквивалент) |
| Как происходит процесс интерпретации РСП | Корневая онтология и онтология экземпляров располагаются на сервере. Доступ к ним осуществляется через SPARQL запросы. На сервере функционирует JavaScript Reasoner, который вычисляет выражения (term’ы) и формирует transition modes. Клиент получает с сервера состояние сети и transition modes и принимает решение о срабатывании перехода. |
| В какой роли выступает JavaScript? | Выражения на JS используются для определения наборов цветов, констант и функций, задания аннотаций дуг, сторожевых условий и кода переходов |
| Почему именно JavaScript? | JavaScript широко используется в вебе и хорошо знаком веб-разработчикам, что упрощает процесс ознакомления с системой (требуются знания о РСП и инструменте для формирования онтологии экземпляров) |
| Должен ли JavaScript предоставляться в формате «как есть»? | Скорее да, поскольку в данном случае JS является областью знаний, которая понятна компьютеру (ризонеру) |
| Из чего состоит статическая структура РСП в формате онтологии | Структура формируется в форме отдельного .owl файла, импортирующего core онтологию. В общем случае, это экземпляры узлов и связывающих их дуг. |
| Что включает в себя экземпляр позиции? | Позиция содержит маркировку, которая состоит из объектов-токенов, полученных в результате вычисления (evaluation) term-выражения на JS, являющегося мультимножеством |
| Что включает в себя экземпляр перехода? | Переход содержит сторожевое условие перехода в виде term, код, выполняемый при срабатывании в виде term, а также mode с возможными значениями переменных |
| Что включает в себя экземлпяр дуги? | Дуга содержит оконечные узлы и аннотацию в виде term |
| Из чего состоит динамика исполнения РСП в формате онтологии | Динамика включает в себя экземпляры срабатываний переходов, маркировку сети и позиций, mode переходов, сопоставления и вычисления значений. |
| Что представляет из себя срабатывание (firing) перехода? | Срабатывание перехода отражает в онтологии факт выполнения с транспортировкой меток, затрагивающих при этом мультимножество transition mode |
| Что такое маркировка сети? | Маркировка сети отражает маркировку позиций между срабатываниями |
| Как рассчитывается маркировка позиции? | Конкретные значения (Data, возможно в JSON) для токенов в позиции на этапе инициализации рассчитываются из term в ходе работы ризонера, а в ходе срабатываний могут быть удалены или пополнены в ходе вычислений |
| Как рассчитывается mode перехода? | mode формируется в ходе анализа маркировок входных позиций ризонером и состоит из набора вычислений, именуемых сопоставлениями (bindings), связывающих data-значения с переменными |
| Каким образом обрабатывается код, выполняемый при срабатывании перехода? | term в данном случае представляет из себя тело функции, принимающей сопоставления (bindings из transition modes) и возвращающей новые сопоставления (new bindings).  При этом transition modes для этого срабатывания (firing) получают новые наборы сопоставлений (new bindings) вместо старых |
|  |  |
|  |  |
| Что такое term? | Это JS-выражение, содержащее переменные и вызовы функций и использующееся в качестве аннотаций сети. |
| Каким образом вычисляется term? | term вычисляется JS-ризонером, в ходе чего в онтологии формируются наборы вычислений (evaluations) в конкретный |
| Что из себя представляет мультимножество? | Мультимножество – это представление множества в виде базовых наборов, для которых определены свойства многочисленности (multiplicity) |
| В какой роли используются мультимножества? | Они используются для представления наборов токенов в позициях, term’ов дуг и mode у переходов. |
| Как представляется начальная маркировка позиции (мультимножество) в виде term’а | Вызывается реализованная функция-конструктор Multiset:  Multiset(…basisSets),  где basisSets состоят из вызовов аналогичной функции BasisSet:  BasisSet(tokenColorSetConstructorData, multiplicity),  где первый аргумент подается на вход реализации множества цветов позиции, маркировка которой рассматривается |
| Как представляется аннотация дуги (мультимножество) в виде term’a | Аналогично вышесказанному, но  Данные basisSet’ов являются не аргументами конструктора, а являются JSON-описанием токена, который может пройти по этой дуге через переход  В конечном счете, объект, получившийся в ходе вычисления ризонером значения токена, обходится по шаблону, представленному в аннотации. |
| Как выглядит пример JSON-шаблона для basisSet’а мультимножества аннотации дуги? | Для массива объектов со свойством prop:  {  “0”: {  “prop/const”: “constant”,  },  “1/var”: “obj”,  “2/rest”: “list”,  “/var”: “arr”  }  Данный формат немногословен. Если считать, что процесс составления шаблонов будет возложен на инструмент, а пользователю будет предоставлен более удобный интерфейс, то разделение свойств токена на фактические значения, константы, переменные и остаток можно сделать более явным, убрав при этом постфиксы. |
| Как представляется мультимножество transition mode? | В отличие от токенов и аннотаций, данное мультимножество не представляется через term. Вместо этого на этапе логического вывода ризонер формирует binding’и, как пары переменных и их значений для КАЖДОЙ входной дуги. |
| Многочисленность (multiplicity) basisSet’ов мультимножества transition mode всегда равна 1, почему? | Сопоставление (binding) значения переменной может быть только одно. |
| Как выглядит мультимножество токенов позиции, формируемое в ходе срабатываний переходов и при первичной инициализации. | В ходе выполнения переходов или вычисления первичной маркировки полученные примитивы или объекты составляют мультимножество базовый наборов с даными в формате JSON |
| Есть ли необходимость в глубоком сравнении объектов в процессе добавления объекта в мультимножество? | Необходимо уточнить этот момент.  а) JSON, сформированный в ходе вычислений, может совпадать со значением BasisSet’а маркировки позиции – необходимости нет, т.к. процесс детерминирован;  б) Можно сохранять метаданные о токенах в позиции и использовать их при добавлении новых токенов – необходимости нет;  в) Нежелательно: необходимость есть. |
| Как выглядит статическое (неизменяемое) мультимножество аннотации дуги после обработки ризонером? | Такое мультимножество включает составляющие части аннотации в формате JSON, позволяющие осуществлять подбор меток входной позиции или формировать метки в выходной позиции |
| Какова роль множества цветов (ColorSet)? | Множество цветов – это просто строка с именем множества. Реализация является частью конфигурации ризонера. |
| Как осуществляется проверка типа? | typeof !== “object” | “function”  ++  instanceOf === ColorConstructor  ++  проверка цепочки делегатов |
| Зачем в онтологии определения функций и констант? | Чтобы указать типы аргументов и возвращаемого значения, а также обозначить их вызов внутри term’ов |
| Необходима ли концепция Step в качестве промежуточной для Firing? | На данный момент ответственность этих концепций совпадает. Т.е. срабатывание firing производится при срабатывании перехода. Вероятно, концепция Step подразумевает, что для одного умышленного срабатывания могут выполняться несколько срабатываний одного перехода. В таком случае, лучше вернуться к этому вопросу при проработке дескрипторов ризонера. |
| Нужна ли концепция Operator в качестве абстрактного определения Function? | Концепция Function и так достаточно абстрактна, поскольку реализация закладывается в дескриптор ризонера. |
| Нужна ли концепция OperatorApplication как вызова функции с аргументами-term’ами? | В данный момент реализация не включает в себя процесс разбиения term’ов на составляющие, поэтому определения самого факта вызова функции в term’е должно быть достаточно |
| Нужна ли концепция OperationEvaluation как вычисление значения некоторой операции? | Поскольку данная концепция отражает композицию вызовов функций/операций, а процесс разбиения (как выяснилось ранее) не предусмотрен, то в ней также нет необходимости |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Как можно реализовать новую функциональную возможность, позволяющую осуществлять прохождение сразу нескольких меток согласно мультимножеству transition mode? |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |