

Spis treści

Wstęp.....	3
I. Historia postępu i teoria logiki rozmytej.....	4
1. Historia postępu i stan aktualny.....	4
2. Podstawowe pojęcia i teoria zbiorów rozmytych.....	4
3. Operacje na zbiorach rozmytych.....	5
II. Podstawy teorii modelowania systemów rozmytych.....	7
1. Reguły sterownika rozmytego.....	7
2. Bloki i proces wnioskowania rozmytego.....	8
2.1. Blok rozmywania.....	8
2.2. Blok i metody inferencji.....	9
2.3. Blok wyostrzania.....	11
3. Przykład wnioskowania rozmytego – zraszanie trawnika.....	11
3.1 Zbieranie danych.....	11
3.2 Modelowanie rozmyte.....	13
3.3 Rozmywanie (fuzyfikacja).....	15
3.4 Wnioskowanie (inferencja).....	16
3.5 Defuzyfikacja.....	17
II. Opis składni języka Fuzzy Control Language.....	21
1. IEC 61131-7.....	21
2. Bloki funkcji.....	21
3. Blok zmiennych.....	22
4. Blok fuzyfikacji.....	22
5. Blok defuzyfikacji.....	23
6. Bloki reguł.....	23
7. Przykład.....	24
III. Implementacja.....	26
1. Implementacja biblioteki.....	26
1.1 Uruchamianie i wczytywanie skryptów fcl.....	27
1.2 Wymagania systemowe.....	27
1.3 Wymagania funkcjonalne.....	27
3.2 Moduły.....	29
4.1. Moduł główny biblioteki.....	29
3.4 Moduł parsera.....	30
3.5 Moduł środowiska.....	31
3.6 Moduł bloku funkcji.....	31
3.7 Moduł zmiennych blokowych.....	32
3.8 Moduł reguł.....	33
3.9 Moduł termów.....	35
3.10 Moduł akumulacji.....	36
3.11 Moduł spójników.....	37
3.12 Moduł defuzyfikacji.....	37
3.13. Szczegóły implementacji.....	38
3.14 Obliczanie wartości zmiennych.....	40
IV. IDE.....	44
1. Wstęp.....	44
2. Wymagania aplikacji.....	44
3. Wymagania funkcjonalne.....	45
4. Interfejs użytkownika.....	45

Bibliografia.....	46
-------------------	----

Wstęp

Pomysł na logikę rozmytą zrodził się w 1960 r na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkley. Została ona zaproponowana przez Dr Lotfi Zadecha, który pracował nad problemem rozumienia naturalnego języka przez komputer. Naturalny język, podobnie jak praktycznie wszystko w otaczającym nas świecie ciężko jest przetłumaczyć na komputerowe 0/1. Samo pytanie czy wszystko da się wytłumaczyć binarnie jest czysto filozoficzne, choć zazwyczaj dane które mamy do przetworzenia dostajemy już w tej postaci z innego, elektronicznego źródła.

Logika rozmyta do pojęć prawdy i fałszu dodaje również całą gamę wartości pośrednich. Takie podejście znane było już wcześniej w logice trójwartościowej Łukasiewicza (L3) [1], podobne próby podejmował również Clarence Lewis. Trzecim stanem w logice Łukasiewicza był stan nieznany (0.5). Lotfi ten pomysł rozwinął na całą przestrzeń wartości $<0,1>$.

W logice rozmytej wartości 0 i 1 stanowią ekstremalne przypadki prawdy (albo stanu ważności, faktu), może ona jednak przybierać dowolne wartości ze zbioru $<0,1>$ co daje możliwość stwierdzenia, że coś jest jednocześnie np. w 0.7 wysokie i w 0.3 ciepłe. Jest to bardzo bliskie naszemu naturalnemu procesowi myślowemu, gdzie nic nigdy nie jest do końca czarne ani białe. Logika rozmyta nie wyklucza swoim istnieniem logiki binarnej, jest jedynie jej uogólnieniem. Prawa, które nią rządzą dają się zaaplikować do logiki Boole'a dlatego, że w zadbano o zachowanie praw Augusta De Morgana [2].

Logika rozmyta rozpoczyna się od wykreowania reguł spisanych w naturalnym języku. System rozmyty konwertuje te reguły do ich matematycznego odpowiednika na podstawie odpowiedniego modelu rozmytego. Upraszcza to w dużej mierze pracę projektanta takiego systemu, ponieważ reprezentacja rozwiązania problemu jest bardzo czytelna dla człowieka. Również rezultaty prac takiego systemu są celniejsze niż te z systemów opartych na logice dwuwartościowej, ponieważ system pracuje w rzeczywistym świecie, gdzie rozmycie wartości wejściowych i wyjściowych jest czymś naturalnym. Kolejnym plusem logiki rozmytej jest jej prostota i elastyczność. Może ona rozwiązywać problemy na podstawie niekompletnych, niedokładnych danych. Może też modelować nieliniowe funkcje o dużej złożoności. Przydaje się to szczególnie w przypadkach, gdy mamy do czynienia ze środowiskiem, które może się zmieniać, ponieważ przeprojektowanie modelu funkcji rozmytych nie wymaga wiedzy na temat złożoności algorytmicznej problemu, tylko wiedzy eksperckiej - reguły wyrażamy w czytelnym naturalnym języku.

W praktyce można niewielkim nakładem prac napisać system, który będzie obsługiwał każdy przypadek danych wejściowych. Teoria zbiorów rozmytych cieszy się dość dużą popularnością w dziedzinach związanych ze sterowaniem oraz przetwarzaniem języka. Produkowane są mikroprocesory których rozkazy projektowane są pod przetwarzanie rozmyte. Powstało do tego czasu kilka sposobów reprezentacji wiedzy systemu rozmytego. Jednym z nich jest FCL.

Fuzzy Control Language (FCL) jest językiem który został ustandaryzowany przez Międzynarodową Komisję Elektrotechniczną (IEC) w dokumencie IEC 61131-7. Język ten nie zawiera żadnych funkcjonalności nie związanych z logiką rozmytą, co sprawia, że nie da się w nim napisać najprostszego programu który da jakiegokolwiek rezultaty (np "Hello World"). Może on być jednak częścią większego programu. Biblioteka napisana przeze mnie w języku Java ma na celu interpretację pliku skryptowego FCL i jego reprezentację w postaci struktury powiązanych obiektów. Do biblioteki dołączyłem aplikację webową, która jest środowiskiem IDE do języka FCL. Można ją wykorzystać do sterowania inną aplikacją, która np. modeluje problem. Aplikacja pozwala na ukazanie wewnętrznych mechanizmów zaprojektowanego systemu rozmytego

I. Historia postępu i teoria logiki rozmytej

1. Historia postępu i stan aktualny

Ponad trzydzieści lat minęło od sformułowania podstaw teorii zbiorów rozmytych przez Lotofila Zadeha z Uniwersytetu Kalifornijskiego¹. W trakcie trwania ostatniego ćwierć wiecza teoria ta się bardzo rozwinęła. Wstępując zarówno do wielu działów matematyki, techniki, i co jest najbardziej zadziwiające również do ekonomii i wielu innych dziedzin. To, że teoria zbiorów rozmytych jest przydatna jest widoczne patrząc na dowody w postaci zastosowania ich w technice sterowania i w systemach ekspertowych o rozmaitym przeznaczeniu, np. w technologii maszyn. Najbardziej spektakularnym osiągnięciem ostatnich lat w dziedzinie sterowania rozmytego jest zaprojektowanie oraz zrobienie modelu helikoptera, który był bezzałogowy. Reagował on na rozmyte rozkazy, które były przekazywane drogą radiową. Poza tym do dnia dzisiejszego w przemyśle samochodowym również zastosowano sterowanie rozmyte, dotyczących automatycznych przekładni biegów.

2. Podstawowe pojęcia i teoria zbiorów rozmytych

Obserwując cały rozwój logiki, od czasów starożytnych do pierwszych dziesięcioleci obecnego wieku, można tą podstawową gałąź matematyki jaką jest logika, utożsamić z logiką dwuwartościową, mimo tego, że zgadnienia logiki wielowartościowej były wówczas znany². Miało to związek z tendencją do ścisłego i precyzyjnie sformalizowanego opisu wszelkich obiektów jak i pewnej niechęci dla niejednoznaczności.

Aby poprawnie opisać zbiór rozmyty można stosować różne aspekty. Przyjmuje się, że w zbiorze rozmytym granicy ostrej nie ma pomiędzy elementami, które należą do zbioru, a tymi, które należą do dopełnienia. W takim razie określa się stopień przynależności elementów do zbioru. Poto aby móc scharakteryzować zbiór rozmyty poprzez funkcje przynależności, która przyjmuje wartości $[0,1]$.

Za pomocą zbiorów rozmytych możemy formalnie określić pojęcia nieprecyzyjne i wieloznaczne, takie jak „wysoka temperatura”, „młody człowiek”, „średni wzrost” lub „duże miasto”.³ Przed podaniem definicji zbioru rozmytego musimy ustalić tzw. obszar rozważań, w przypadku pojęcia wieloznacznego „dużo pieniędzy” inna suma będzie uważana za dużą, jeżeli ograniczymy się do obszaru rozważań $[0.1000 \text{ zł}]$, a inna – jeżeli przyjmujemy przedział $[0;1000 \text{ 000 zł}]$.⁴ Obszar rozważań nazywany jest w dalszym ciągu zbiorem lub przestrzenią, oznaczmy go jako X , pamiętając że X jest zbiorem nierozmytym.⁵

Definicja⁶

Zbiorem rozmytym A w pewnej (niepustej) przestrzeni X definiowany przez pary

1) Zadehl A. Fuzzy sets; Information and Control, Vol.8, pp.338- 53 1965

2) Rescher N. : Many-Valued Logic; New York, McGraw-Hill, 1969

3) Rutkowski L.: Metody i techniki sztucznej inteligencji

4) Rutkowski L.: Metody i techniki sztucznej inteligencji

5) Rutkowski L.: Metody i techniki sztucznej inteligencji

6) Rutkowski L.: Metody i techniki sztucznej inteligencji

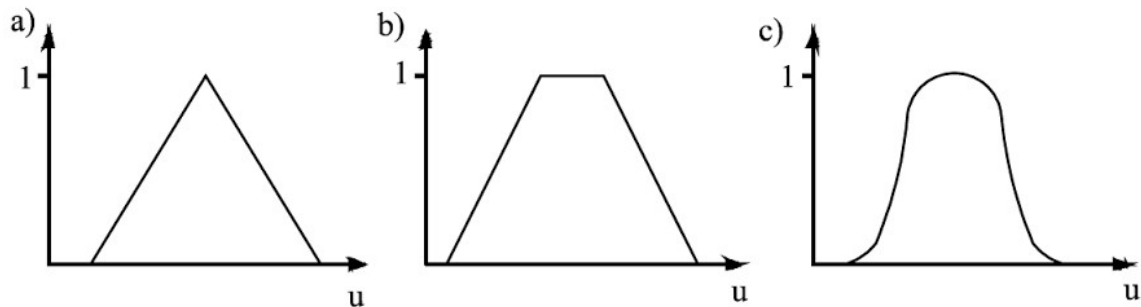
$$F = \{u, \mu_F(u) \mid u \in U\}^7$$

w którym $\mu_A: X \rightarrow [0,1]$ jest funkcją przynależności zbioru rozmytego A ⁸. W odróżnieniu od klasycznego podejścia teorii zbiorów, która mówi o funkcji przypisującej dwie wartości $\{0,1\}$, w zbiorach rozmytych wyróżniamy trzy przypadki:

$\mu_A(x)=1$ – pełna przynależność do zbioru rozmytego A ⁹

$\mu_A(x)=0$ – brak przynależności elementu x do zbioru rozmytego A ¹⁰

$0 < \mu_A(x) < 1$ – częściowa przynależność elementu x do zbioru rozmytego A ¹¹



Rys 1. Różne formy funkcji przynależności: a) trójkątna, b) trapezoidalna, c) kształt dzwonu¹²

3. Operacje na zbiorach rozmytych

Poniżej zostaną opisane najważniejsze operacje na zbiorach rozmytych. Wśród wielu liczby operacji można wyróżnić operacje mnogościowe oraz algebryczne.

Z operacji mnogościowych wymienić trzeba następujące operacje:

- jednoargumentowa operacja dopełnienia zbioru rozmytego
- dwuargumentowa operacja sumy mnogościowej dwóch zbiorów

$$A, B, C \in X$$

$$C = A \vee B$$

$$\forall x \in X:$$

$$\mu_C(x) = \max[\mu_A(x), \mu_B(x)]$$

- przecięcie

$$A, B, D \in X$$

$$D = a \wedge b$$

⁷) www.mimuw.edu.pl/~son/sysdec/materials/Sterowanie%20rozmyte.pdf

⁸) [kolegia.sgh.waw.pl/pl/KZiF/publikacje/koik/.../2013_NR_5\(158\).pdf](http://kolegia.sgh.waw.pl/pl/KZiF/publikacje/koik/.../2013_NR_5(158).pdf)

⁹) www.mimuw.edu.pl/~son/sysdec/materials/Sterowanie%20rozmyte.pdf

¹⁰) www.mimuw.edu.pl/~son/sysdec/materials/Sterowanie%20rozmyte.pdf

¹¹) www.mimuw.edu.pl/~son/sysdec/materials/Sterowanie%20rozmyte.pdf

¹²) home.agh.edu.pl/~ligeza/wiki/_media/ke:fuzzy-control-tecza.pdf?...

$\forall x \in X:$

$$\mu_D(x) = \min [\mu_A(x), \mu_B(x)]$$

Definicje, które są zawarte wyżej nadają zbiorowi podzbiorów rozmytych zbioru X strukturę, podobną do algebry Boolea, jednak jest ona inna, poprzez brak obowiązywania fundamentalnych zasad teorii klasycznych:

- **zasada sprzeczności**, bo: $A \cap \bar{A} \neq \emptyset$ ¹³

- **zasada łączonego ośrodka**, ponieważ: $A \cup \bar{A} \neq \emptyset$ ¹⁴

Oprócz operacji mnogościowych, trzeba wymienić jeszcze szereg operacji algebraicznych zbiorach rozmytych.¹⁵ Należą do nich operacje mnożenia i potęgowania funkcji przynależności zbiorów rozmytych.¹⁶ Do operacji potęgowania należą: operacja koncentracji zaostrzająca zbiór rozmyty, operacja rozcieńczania spłaszczająca zbiór rozmyty oraz intensyfikacja kontrastu zbioru rozmytego.¹⁷

Istnieje jednak jeszcze bardzo duża ilość operacji stosowanych, niektóre własności, operacji, które zajmują ważne miejsce w zbiorach rozmytych są szczególnie interesujące:

-**przemienność**:

$$A \cup B = B \cup A$$
 ¹⁸

$$A \cap B = B \cap A$$
 ¹⁹

-**idempotentność**

$$A \cup B = A$$
 ²⁰

$$A \cap B = A$$
 ²¹

-**łączność**

$$A \cup (B \cap C) = (A \cup B) \cap C = A \cup B \cap C$$
 ²²

$$A \cap (B \cup C) = (A \cap B) \cup C = A \cap B \cup C$$
 ²³

- **rozdzielność**

$$A \cap (B \cap C) = (A \cap B) \cap C = A \cap B \cap C$$
 ²⁴

$$A \cup (B \cap C) = (A \cup B) \cap (A \cup C)$$
 ²⁵

13) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

14) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

15) home.agh.edu.pl/~ligeza/wiki/_media/ke:fuzzy-control-tecza.pdf?...

16) home.agh.edu.pl/~ligeza/wiki/_media/ke:fuzzy-control-tecza.pdf?

17) home.agh.edu.pl/~ligeza/wiki/_media/ke:fuzzy-control-tecza.pdf?

18) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

19) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

20) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

21) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

22) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

23) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

24) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

25) www.cs.put.poznan.pl/mhapke/OEiG1.pdf

- prawa de Morgana

$$\overline{A \cup B} = \bar{A} \cap \bar{B} \quad 26$$

$$\overline{A \cap B} = \bar{A} \cup \bar{B} \quad 27$$

Najważniejsze pojęcia teorii zbiorów rozmytych, które decydują o przeznaczeniu w praktyce, zostaną przedstawione poniżej.

Zmienna lingwistyczna jest to wielkość, która może przyjmować wartości lingwistyczne (wartości to zdania wyrażone w języku naturalnym). Na przykład szybkość, zmienna ta może przyjmować różne wartości (inaczej zwane termami). Termy mogą być opisane numerycznie. **Przetwarzanie danych** przez człowieka oparte jest na zmiennych lingwistycznych. Zdolność przetwarzania zmiennych oraz rozumowania na ich podstawie, takie niezwykle zdolności ma ludzki umysł. Żeby wykorzystać to trzeba jeszcze opisać zależności między zmiennymi. Można posłużyć się do tego zdaniami warunkowymi, które opisują zależności tzw. przyczyna-skutek. Nazywane są one **regułami rozmytymi** wnioskowania. Są one typu: Jeżeli A i B to C, A i B i C to twierdzenia rozmyte np. (a jest małe). Można tworzyć je na podstawie prób numerycznych lub na podstawie doświadczenia specjalisty. Jeżeli dana sytuacja jest opisana zestawem reguł, to tworzą one bazę reguł. Stanowi taka baza punkt wyjściowy do problemu wnioskowania, kiedy informacje nie są precyzyjnie podane lub wnioskowania przybliżonego. Wnioskowanie takie jest zautomatyzowane w systemach wnioskowania rozmytego.

II. Podstawy teorii modelowania systemów rozmytych

1. Reguły sterownika rozmytego

Reguły którymi opisuje się sterownik rozmyty tworzone są następująco :

if <przesłanka> then <konkluzja>

Przesłankę tworzy się za pomocą serii predykatów połączonych spójnikami logicznymi, Konkluzję tworzą kolejne predykaty. Struktura ta przypomina swą budową bazy wiedzy znane z systemów ekspertowych, jednak wewnątrz każdej reguły "dzieje się" tu dużo więcej.

W zależności od zastosowanego modelu rozmytego możemy spotkać się z różnymi formami predykatów. Aplikacja, która jest przedmiotem tej pracy, bazuje na modelu Mamdaniego [3]. W tym modelu predykaty są postaci :

A is B

gdzie :

A - nazwa danej zmiennej lingwistycznej

B - jeden z termów opisujących tą zmienną.

26) www.cs.put.poznan.pl/mhapse/OEiG1.pdf

27) www.cs.put.poznan.pl/mhapse/OEiG1.pdf

Teoria zbiorów rozmytych zakłada, że terminy określające zmienną lingwistyczną mają postać zbiorów rozmytych. Zmienna jest więc zbiorem nazwanych zbiorów rozmytych, które mają nazwy wzięte z języka naturalnego. Predykaty w tej postaci może wyglądać tak :

temperatura is niska

w miejsce niska możemy wstawić też np. wysoka, średnia. Definiujemy w ten sposób kolejne terminy ze zbioru terminów zmiennej temperatura. Terminom tym przypisane są pewne zbiory rozmyte które opisują małą, średnią i wysoką temperaturę.

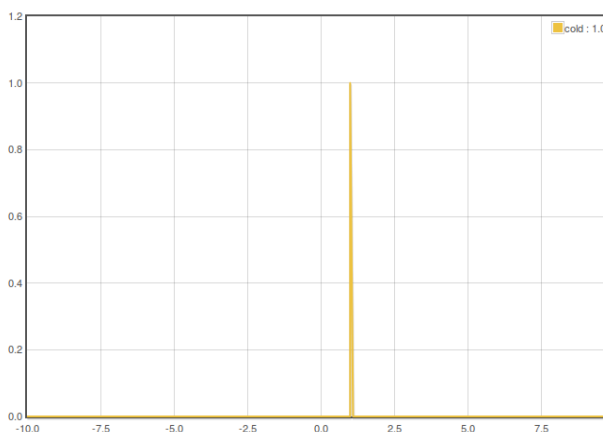
Zmienne lingwistyczne które występują po lewej stronie reguły nazywamy zmiennymi wejściowymi sterownika. Natomiast zmienne znajdujące się w konkluzji to zmienne w-wyjściowe. Do wnioskowania rozmytego jako podstawę użyto uogólnioną na teorię zbiorów rozmytych regułę *modus ponens*. Zachowano element, który określał, że prawdziwość przesłanki implikacji pozwala wnioskować o prawdziwości konkluzji. Dodano pojęcie stopnia prawdziwości albo stopnia spełnienia zarówno przesłanki jak i konkluzji.

2. Bloki i proces wnioskowania rozmytego

2.1. Blok rozmywania

Bazując cały czas na modelu Mamdaniego wyróżniamy kolejne etapy(bloki) wnioskowania rozmytego. Pierwszym z nich jest blok rozmywania. Blok ten przekształca wartość zmiennej wejściowej (zmiennej lingwistycznej) na stopień spełnienia predykatów - przesłanek reguł, które angażują tę zmienną.

Najczęściej spotykaną i najprostszą obliczeniowo metodą, która realizuje te cele jest metoda typu singleton. Polega ona na utworzeniu funkcji - zbioru rozmytego X następującej postaci :



rys I.2.1/1 Singleton

Który zdefiniowany jest funkcją :

$$f(x) = \begin{cases} 1 & : x = C \\ 0 & : x \neq C \end{cases}$$

Następnie jako wartość spełnienia predykatu przesłanki A is B uznaje się zbiór powstały w wyniku przecięcia zbioru X ze ze zbiorem skojarzonym z termem B. Jest to prosta metoda w wyniku której zbiorem wynikowym predykatu przesłanki jest liczba mówiąca o stopniu aktywacji tego predykatu. Istnieje wiele innych, bardziej skomplikowanych metod rozmywania [4].

2.2. Blok i metody inferencji

Inferencja jest kolejnym etapem działania sterownika rozmytego. Jest ona jednocześnie najbardziej złożona obliczeniowo. Możemy wyróżnić trzy etapy prac tego bloku :

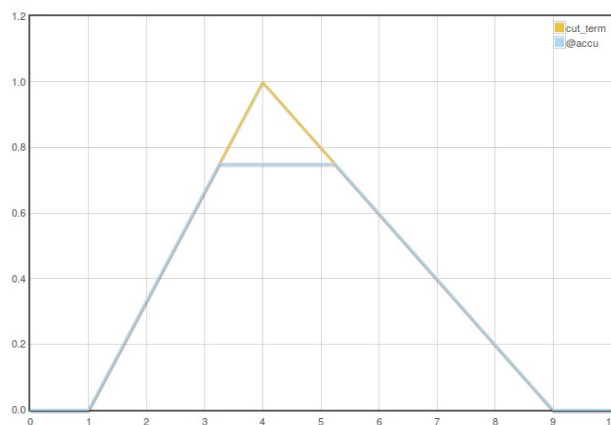
- agregacja (aggregation)
- wnioskowanie
- kumulacja (accumulation)

Wszystkie te etapy wykonywane są w oparciu o przygotowaną przez eksperta bazę reguł. W poprzednim bloku dane zmiennych wejściowych zamienione zostały na stopnie spełnienia odpowiednich predykatów w przesłankach reguł. W tym bloku następuje uruchomienie wszystkich reguł, których przesłanki są spełnione, wyliczenie zbioru rozmytego który jest wynikiem tych reguł oraz kumulacja wyników w każdym bloku reguł.

Na etapie agregacji stopień spełnienia każdej z reguł obliczany jest na podstawie stopnia spełnienia ich przesłanek. W tym celu używane są logiczne operatory rozmyte znane z logiki Boole'a : AND, OR oraz NOT. W zastosowanej przeze mnie implementacji języka Fuzzy Control Language dostępne są następujące funkcje (t-normy) dla tych spójników :

	AND	OR
MIN	$\mu_{A,B}(x, y) = \min(\mu_A(x), \mu_B(y))$	$\mu_{A,B}(x, y) = \max(\mu_A(x), \mu_B(y))$
PROD	$\mu_{A,B}(x, y) = \mu_A(x) \cdot \mu_B(y)$	$\mu_{A,B}(x, y) = \mu_A(x) + \mu_B(y) - \mu_A(x) \cdot \mu_B(y)$

Te reguły dla których stopień spełnienia zagregowanych przesłanek jest niezerowy zostają aktywowane. W wyniku wnioskowania obliczany jest zbiór rozmyty stanowiący konkluzję danej reguły. Operatorem implikacji jest operator MIN, a polega to obrazowo na "obcięciu" zbioru terminu wyjściowego na wysokości stopnia spełnienia zagregowanych przesłanek, na przykład :



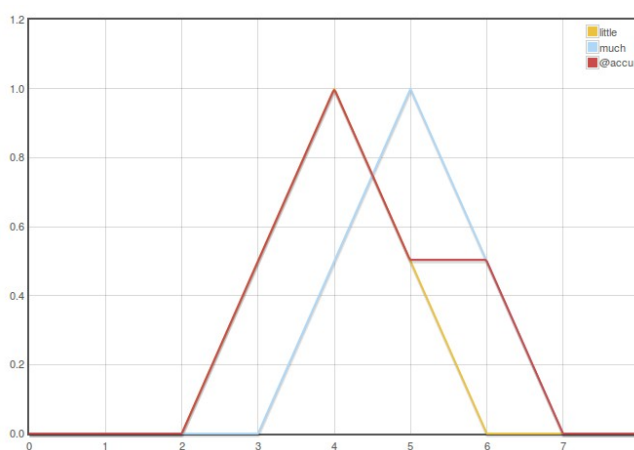
rys I.2.2/1 Przykład obciętego terminu

Dodatkowo w konkluzji każdej reguły możemy podać kilka predykatów dotyczących różnych lub nawet tej samej zmiennej, rozdzielając je operatorem AND. Użycie operatora o tej nazwie podyktowane było zachowaniem czytelności reguł, nie ma on żadnego znaczenia pod względem matematycznym.

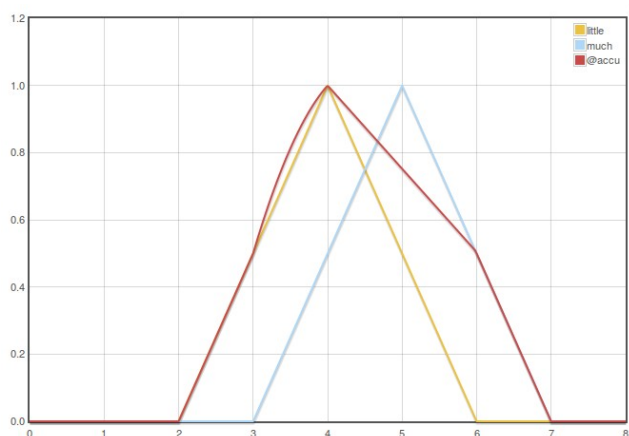
Wynikowe zbiory rozmyte kumulują się w ramach danego bloku funkcji sterownika w zbiór rozmyty, który poddawany jest następnie procesowi wyostrzania. Kumulacja polega na zebraniu wszystkich wynikowych zbiorów rozmytych danej zmiennej w jeden zbiór za pomocą funkcji kumulacji. Funkcje kumulacji dostępne w implementowanym języku FCL :

	ACCU
MAX	$\mu_{A,B}(x, y) = \max(\mu_A(x), \mu_B(y))$
PROD	$\mu_{A,B}(x, y) = \mu_A(x) + \mu_B(y) - \mu_A(x) \cdot \mu_B(y)$

Obie metody nieco się różnią kształtami zbiorów wynikowych np.:



rys I.2.2/1 Akumulacja metodą MAX



rys I.2.2/2 Akumulacja metodą PROD

Różnice te nieznacznie wpływają na rezultat działania całego systemu.

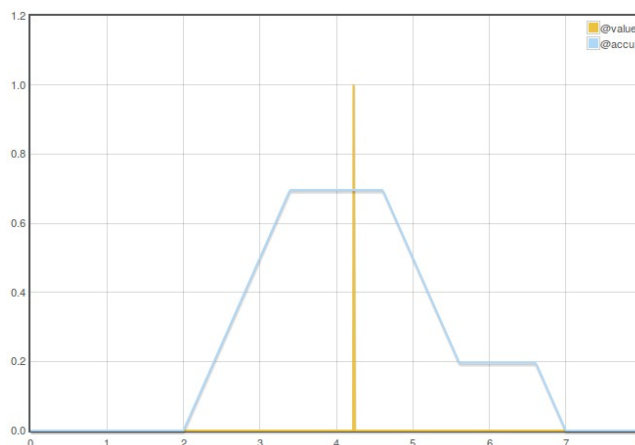
2.3. Blok wyostrzania.

Wyostrzanie ma na celu przekształcenie wynikowego zbioru rozmytego na określoną wartość rzeczywistą stanowiącą wartość wyjścia modelu.

W tworzonym systemie możliwymi operatorami są :

- Środek ciężkości (CoG -center of gravity).
- Środek ciężkości dla singletonów (CoS - center of singleton)

	WZÓR
COG	$v = \frac{\int_{v_{min}}^{v_{max}} v \mu_v(v) dv}{\int_{v_{min}}^{v_{max}} \mu_v(v) dv}$
COS	$v = \frac{\sum_{t \in S} \mu_t(t) t}{\sum_{t \in S} \mu_t(t)}, \text{ gdzie } S - \text{zbiór zagregowanych singletonów}$



rys I.2.3/1 Wyostrzanie metodą COG

3. Przykład wnioskowania rozmytego – zraszanie trawnika

3.1 Zbieranie danych

Założmy, że mamy trawnik o sporej powierzchni, który codziennie w miarę potrzeb podlewa sztab ogrodników. W celu zmniejszenia kosztów zatrudnienia chcemy utworzyć system, który będzie automatycznie zraszał nasz trawnik i będzie to robił w zależności od aktualnych warunków pogodowych – wilgotności gruntu i temperatury. W tym celu rozmieszczamy czujniki temperatury,

wilgotności i nasłonecznienia w strategicznych punktach trawnika, tworzymy prosty system filtrujący błędne dane (powstałe w przypadku awarii jednego z czujników) i stajemy przed problemem implementacji właściwej aplikacji sterującej zraszaniem. Przy projektowaniu takiej aplikacji, w której zastosujemy logikę rozmytą, możemy skorzystać z pomocy jednego z ogrodników, który do tej pory pracował w naszym gospodarstwie. W tym celu prosimy go o spisanie zasad, którymi kierował się podlewając trawnik. Otrzymujemy od niego mniej więcej taki dokument:

Jeżeli temperatura jest bardzo niska to nie podlewamy trawnika

Jeżeli wilgotność jest duża i temperatura jest niska to nie podlewamy trawnika

Jeżeli wilgotność jest duża i temperatura jest średnia to nie podlewamy trawnika

Jeżeli wilgotność jest duża i temperatura jest wysoka to ustawiamy słabe zraszanie

Jeżeli wilgotność jest średnia i temperatura jest niska to nie podlewamy trawnika

Jeżeli wilgotność jest średnia i temperatura jest średnia to ustawiamy słabe zraszanie

Jeżeli wilgotność jest średnia i temperatura jest wysoka to ustawiamy średnie zraszanie

Jeżeli wilgotność jest niska i temperatura jest niska to ustawiamy słabe zraszanie

Jeżeli wilgotność jest niska i temperatura jest średnia to ustawiamy średnie zraszanie

Jeżeli wilgotność jest niska i temperatura jest wysoka to ustawiamy silne zraszanie

Z racji, że pewne określenia zawarte w tym dokumencie nie do końca są jasne zbieramy kolejne informacje:

temperatura bardzo niska jest poniżej 5°C

temperatura niska to około 10°C

temperatura średnia to około 18°C

temperatura wysoka to 25 °C i więcej

dowiadujemy się też, że około to +- 8°C

wilgotność niska to poniżej 10%

wilgotność średnia to około 15%

wilgotność duża to powyżej 20%

około to +- 4%

zraszanie słabe to 20%

zraszanie średnie to 40%

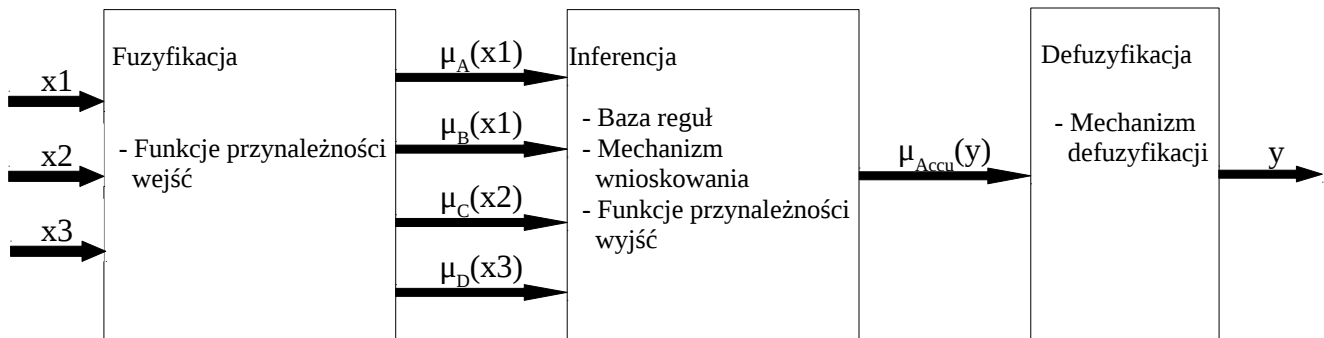
zraszanie silne to 60%

Większego zraszania nigdy nie ustawiali, ponieważ podmywało glebę. Z rozmowy wynika również, że sprawdzali warunki co pół godziny i dostrajali cały system, można jednak dostrajać go w trybie ciągłym, cały czas próbując dane w małych odstępach czasu – wpłynie to pozytywnie na zużycie wody.

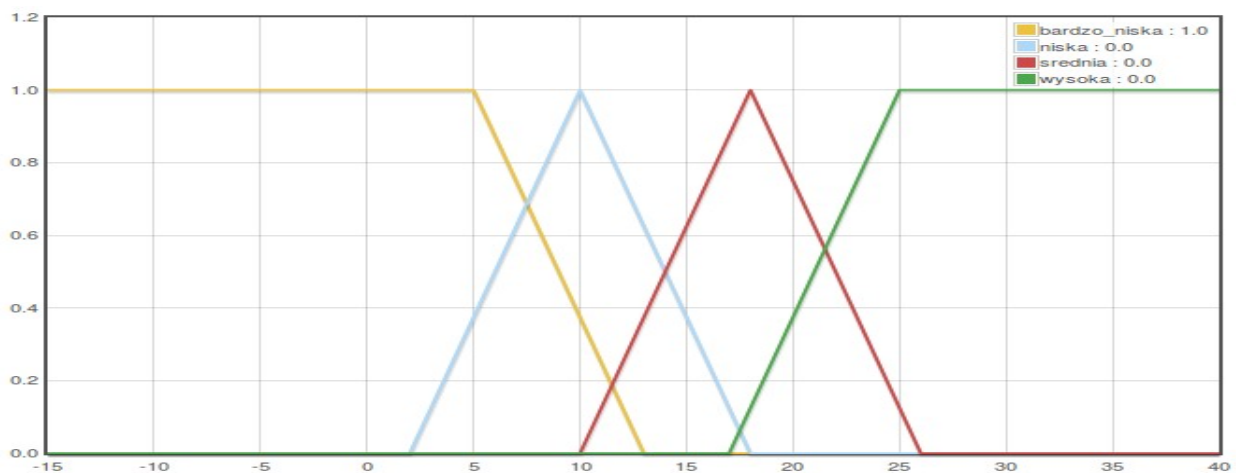
Z tak zebranymi danymi możemy przystąpić do zaprojektowania naszego systemu rozmytego.

3.2 Modelowanie rozmyte

Do implementacji naszej aplikacji zraszającej trawnik użyjemy modelu Mamdaniego. W ogólnym zarysie model ten prezentuje się następująco:



Z naszych danych tworzymy funkcje przynależności zmiennych wejściowych:

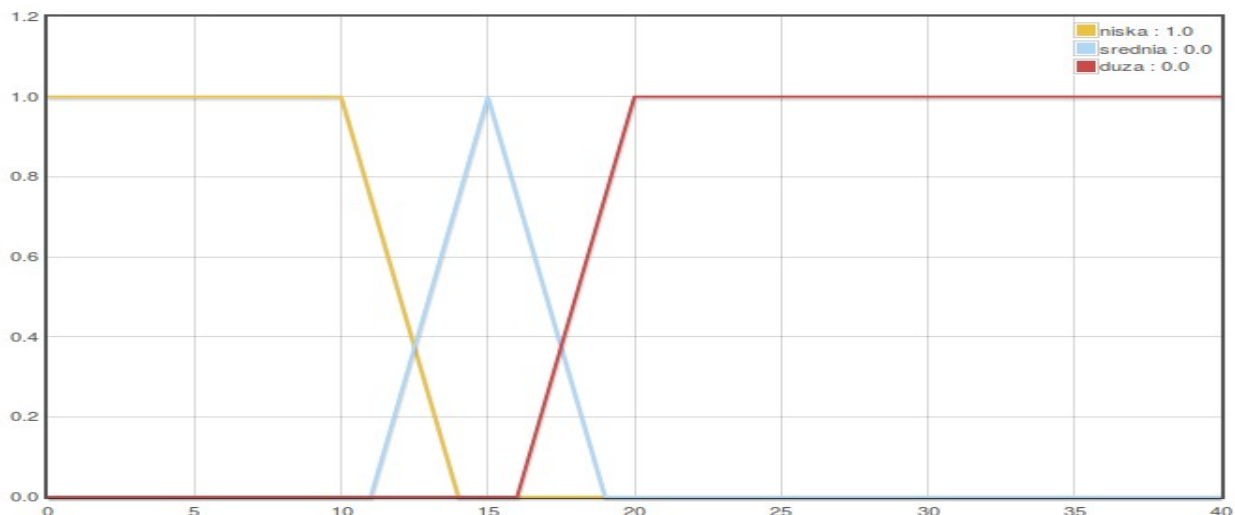


rys I.3.2/1 Zraszanie trawnika, funkcje przynależności termów zmiennej temperatura

Przy tworzeniu zbiorów korzystamy z punktów które przedstawił nam ogrodnik opisując własne podejście do temperatury tworząc z nich kolejne termy:

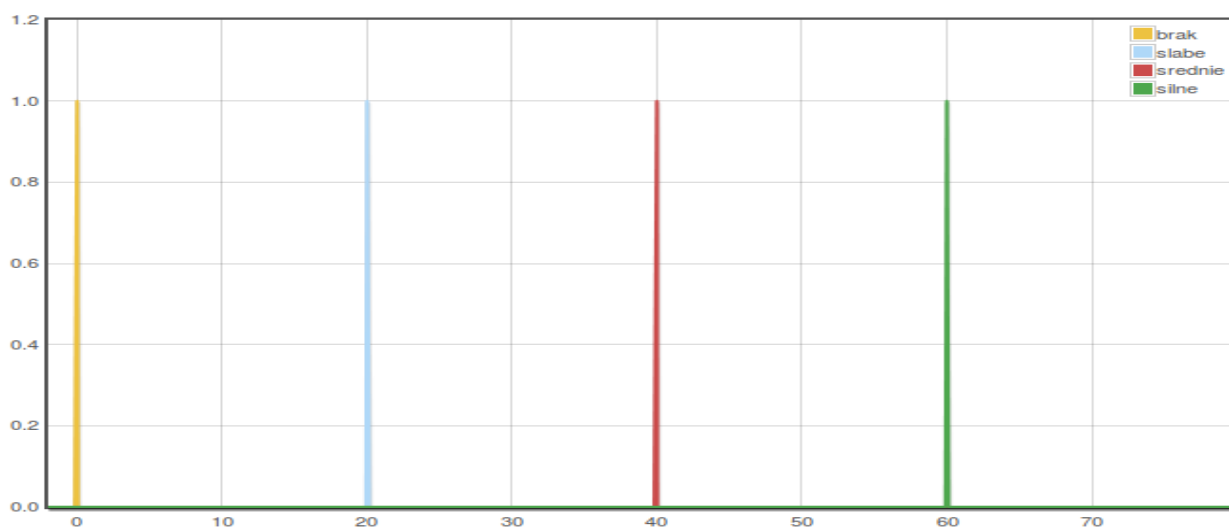
- TERM bardzo_niska := (-15,1) (5,1) (13,0);
- TERM niska := (2, 0) (10, 1) (18, 0);
- TERM srednia := (10, 0) (18, 1) (26,0);
- TERM wysoka := (17,0) (25, 1) (40, 1);

Kolejną zmienną wejściową jest wilgotność gruntu dla uproszczenia nazwana dalej wilgotnością:



rys I.3.2/2 Zraszanie trawnika, funkcje przynależności termów zmiennej wilgotność

Pozostaje jeszcze zmienna wyjściowa zraszanie, którą opiszemy specjalnym rodzajem termów – singletonami :



rys I.3.2/3 Zraszanie trawnika, funkcje przynależności termów zmiennej wyjściowej zraszanie

Do tego potrzebujemy jeszcze zestawu reguł, które opisał nam ogrodnik. Dla ułatwienia zapiszę je w notacji używanej w FCL:

- RULE 1: if temperatura is bardzo_niska then zraszanie is brak;
- RULE 2: if wilgotnosc is duza and temperatura is niska then zraszanie is brak;
- RULE 3: if wilgotnosc is duza and temperatura is srednia then zraszanie is brak;
- RULE 4: if wilgotnosc is duza and temperatura is wysoka then zraszanie is slabe;
- RULE 5: if wilgotnosc is srednia and temperatura is niska then zraszanie is brak;
- RULE 6: if wilgotnosc is srednia and temperatura is srednia then zraszanie is slabe;
- RULE 7: if wilgotnosc is srednia and temperatura is wysoka then zraszanie is srednie;
- RULE 8: if wilgotnosc is niska and temperatura is niska then zraszanie is slabe;
- RULE 9: if wilgotnosc is niska and temperatura is srednia then zraszanie is srednie;
- RULE 10: if wilgotnosc is niska and temperatura is wysoka then zraszanie is silne;

Tak zdefiniowane reguły i funkcje przynależności termów zmiennych wejściowych i wyjściowych opisują model Mamdaniego. Przeprowadzimy teraz przykładowy proces wnioskowania od początku do końca.

3.3 Rozmywanie (fuzyfikacja)

Założmy stan zmiennych wejściowych :

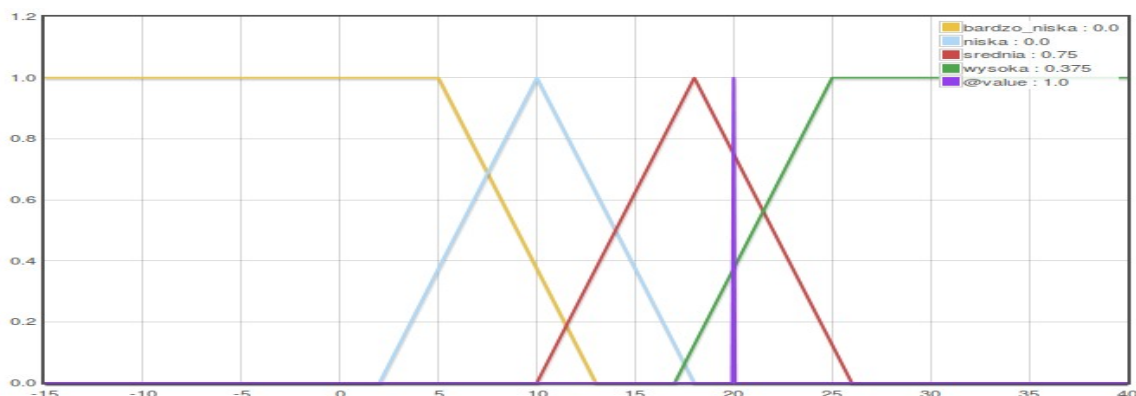
- temperatura : 20°C
- wilgotność : 16%

Obliczamy wartości funkcji przynależności szczególnych predykatów reguł. Otrzymujemy:

$$\mu_{TEMPERATURA \text{ IS SREDNIA}}(20) = 0,75$$

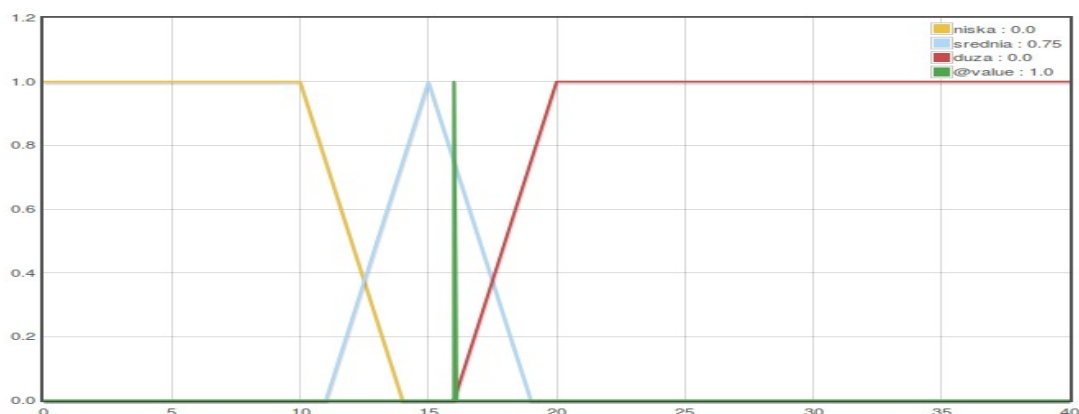
$$\mu_{TEMPERATURA \text{ IS WYSOKA}}(20) = 0,375$$

Dla pozostałych predykatów występujących w regułach wartość funkcji przynależności wynosi 0. Widać to na poniższym wykresie – przecięcie wykresów termów z fioletowym singletonem @value:



rys I.3.3/1 Funkcje aktywacji termów zmiennej wejściowej temperatura

Fuzyfikujemy również zmienną wilgotność :



rys I.3.3/2 Funkcje aktywacji termów zmiennej wejściowej wilgotność

$$\mu_{WILGOTNOSC \text{ IS SREDNIA}}(16) = 0,75$$

Dla pozostałych termów wartość funkcji przynależności wynosi 0.

3.4 Wnioskowanie (inferencja)

Wnioskowanie rozpoczyna się od wyszukania tych reguł, których predykaty przesłanek mają niezerowe wartości funkcji aktywacji:

- RULE 1: if temperatura is bardzo_niska then zraszanie is brak;
- RULE 2: if wilgotnosc is duza and temperatura is niska then zraszanie is brak;
- RULE 3: if wilgotnosc is duza and temperatura is srednia then zraszanie is brak;
- RULE 4: if wilgotnosc is duza and temperatura is wysoka then zraszanie is slabe;
- RULE 5: if wilgotnosc is srednia and temperatura is niska then zraszanie is brak;
- RULE 6: if wilgotnosc is srednia and temperatura is srednia then zraszanie is slabe;
- RULE 7: if wilgotnosc is srednia and temperatura is wysoka then zraszanie is srednie;
- RULE 8: if wilgotnosc is niska and temperatura is niska then zraszanie is slabe;
- RULE 9: if wilgotnosc is niska and temperatura is srednia then zraszanie is srednie;
- RULE 10: if wilgotnosc is niska and temperatura is wysoka then zraszanie is silne;

Następnie obliczamy wartość funkcji aktywacji całych przesłanek reguł, w których występują niezerowe funkcje aktywacji predykatów. Zakładamy, że spójnik AND wyraża się t-normą MIN

- RULE 3: if wilgotnosc is duza and temperatura is srednia then zraszanie is brak;

$$\mu_{RULE3}(16,20) = \min(0.0, 0.75)$$

$$\mu_{RULE3}(16,20) = 0$$

Jak widzimy wartość funkcji aktywacji tej reguły wynosi 0. Możemy to odnieść do pozostałych reguł, w których przesłankach występują predykaty o zerowej wartości funkcji przynależności. Pozostają nam następujące reguły :

- RULE 6: if wilgotnosc is srednia and temperatura is srednia then zraszanie is slabe;
- RULE 7: if wilgotnosc is srednia and temperatura is wysoka then zraszanie is srednie;

Obliczamy wartości funkcji aktywacji tych reguł :

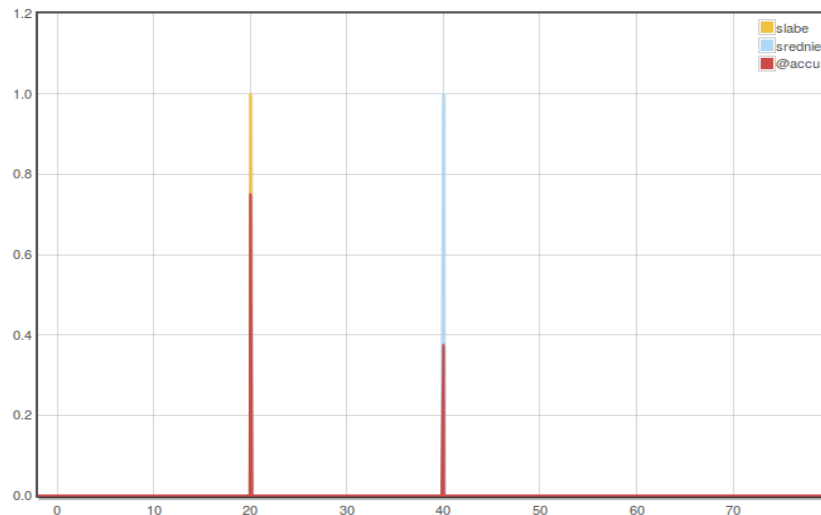
$$\mu_{RULE6}(16,20) = \min(0.75, 0.75)$$

$$\mu_{RULE6}(16,20) = 0.75$$

$$\mu_{RULE7}(16,20) = \min(0.75, 0.375)$$

$$\mu_{RULE7}(16,20) = 0.375$$

Zgodnie z konkluzją naszych reguł otrzymujemy zraszanie słabe na poziomie 0,75 i średnie na poziomie 0,375. Przeprowadzamy implikację na tych regułach (operator MIN) co prowadzi do powstania następujących termów :



rys I.3.4/1 Aktywacja predykatów konkluzji wraz z akumulacją termów

Na tym wykresie czerwoną linią zaznaczono poziom obciążenia singletonów termów SLABE I SREDNIE. Jednocześnie czerwony wykres jest akumulacją zbiorów tych dwóch singletonów. Użyty operator akumulacji to MAX.

3.5 Defuzyfikacja

Do defuzyfikacji użyjemy metody CoS (Centre of Singleton) zwaną również CoGS (Centre of Gravity for Singletons). Nie musimy obliczać całek oznaczonych jak w przypadku metody COG, ponieważ znamy z góry kształt funkcji przynależności zakumulowanych termów.

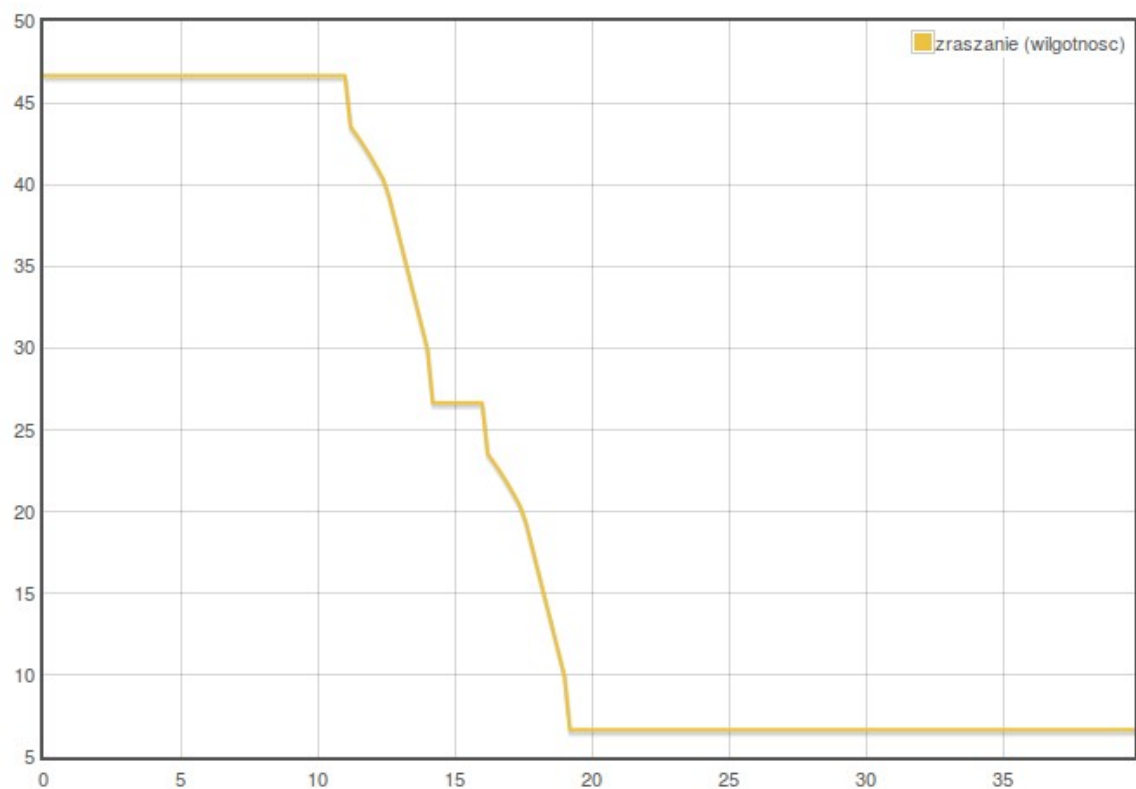
Wzór służący do obliczania tą metodą to :

$$v = \frac{\sum_{t \in S} \mu_t(t) t}{\sum_{t \in S} \mu_t(t)}, \text{ gdzie } S - \text{zbiór zagregowanych singletonów}$$

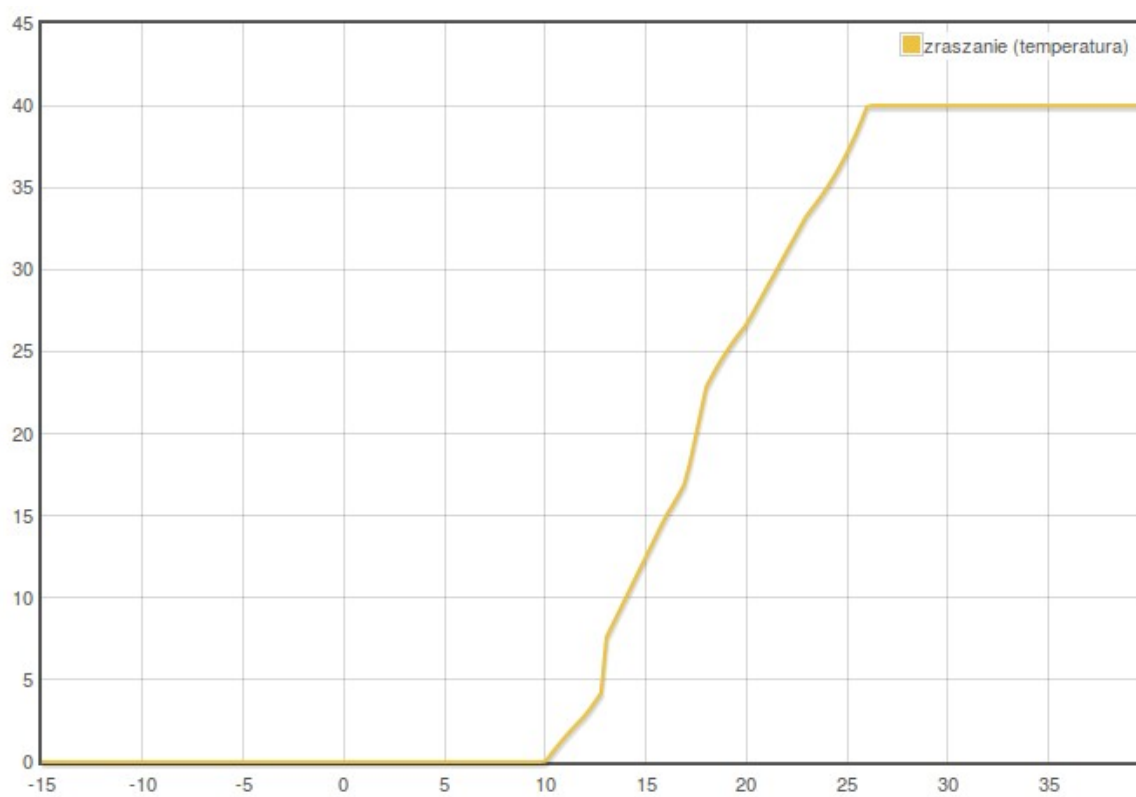
Obliczamy dla naszych danych:

$$v = \frac{0,75 \cdot 20 + 0,375 \cdot 40}{0,75 + 0,375} = \frac{30}{1,125} = 26,6$$

Warto zauważyć, że model Mamdaniego daje nam możliwość tworzenia złożonych funkcji na podstawie prostych reguł opisanych przez osobę, która może być laikiem w kwestii projektowania aplikacji. Z racji, że mamy do czynienia z płaszczyzną w przestrzeni następne wykresy będą dotyczyły stanu wyjściowego z poprzedniego wnioskowania :



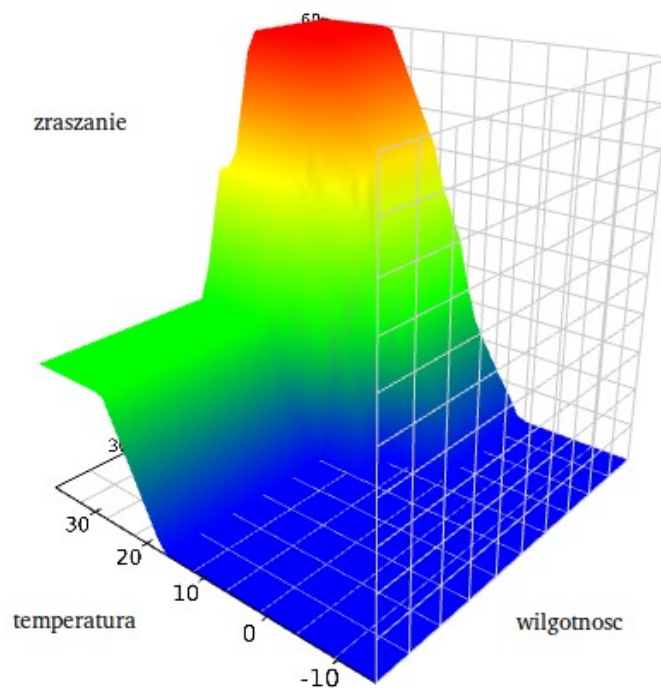
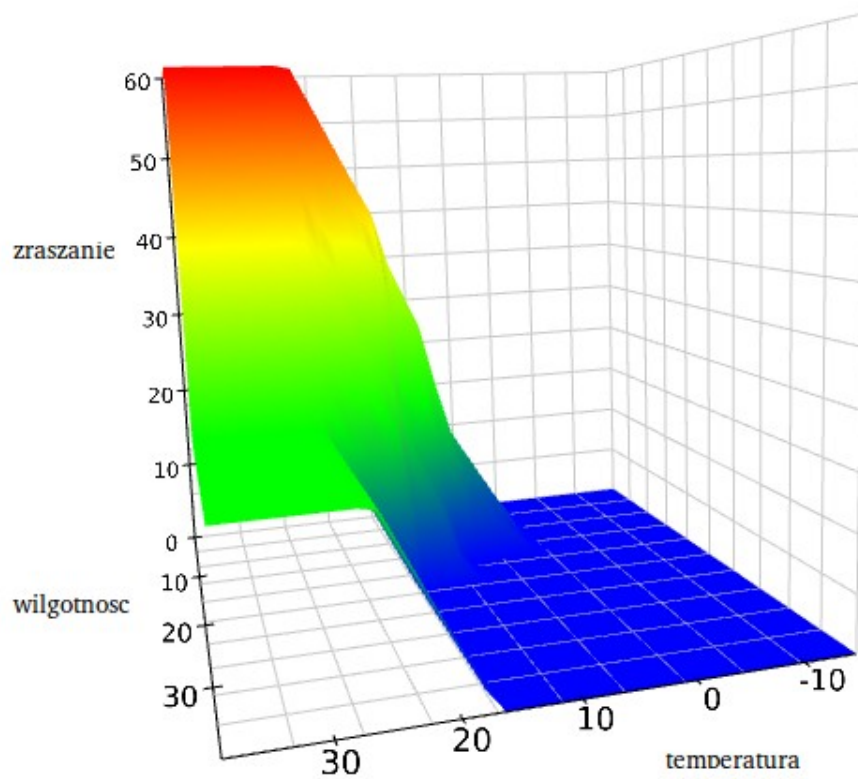
rys I.3.5/1 Zraszanie w funkcji wilgotności dla temperatury 20°C

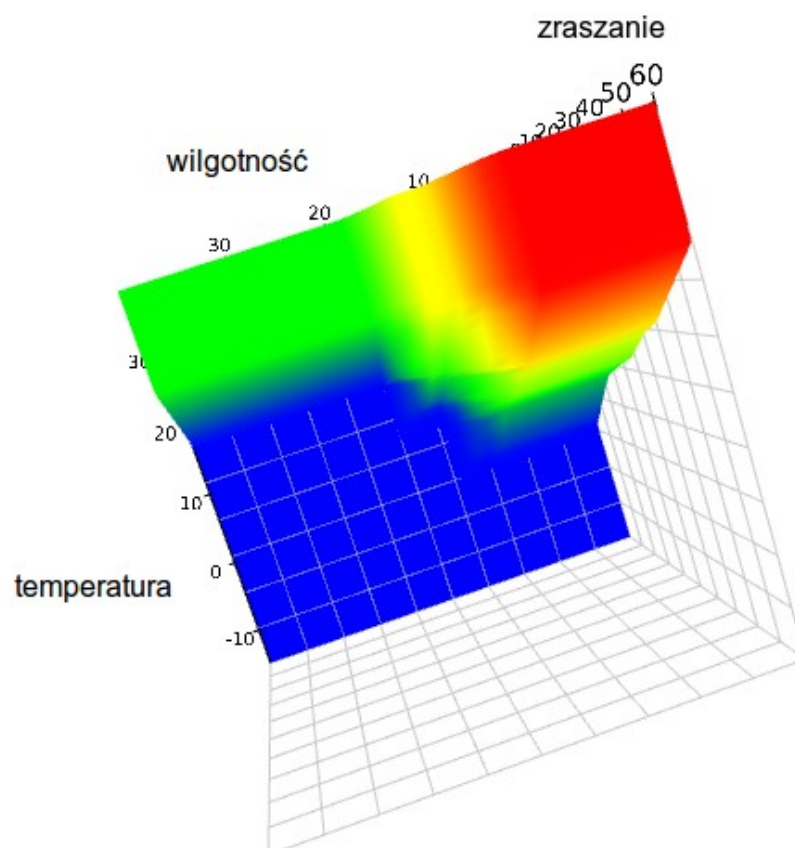
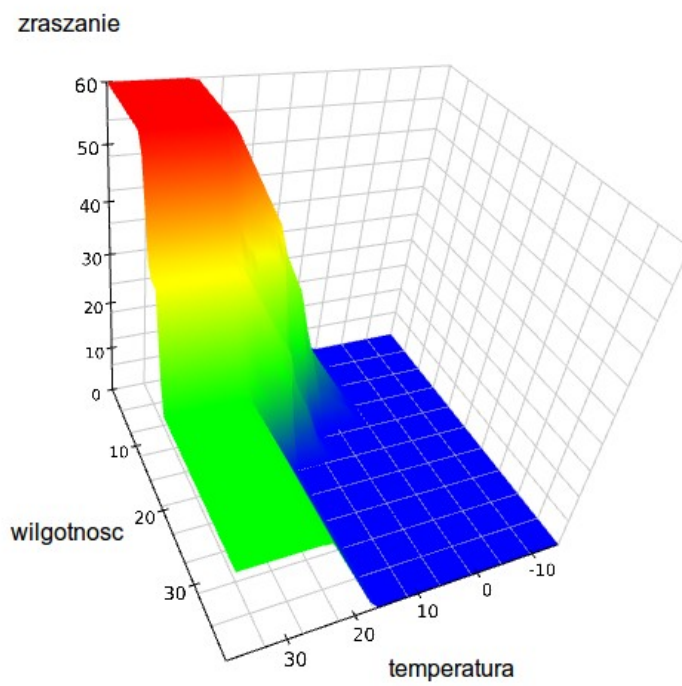


rys I.3.5/2 Zraszanie w funkcji temperatury dla wilgotności 16%

Całą złożoność opisanego modelu widać jednak dopiero na wykresie 3D przedstawiającym przestrzeń rozwiązań (model) opracowanego systemu rozmytego

$zraszanie(temperatura, wilgotnosc)$:





rys I.3.5/3 Zraszanie w funkcji temperatury i wilgotności

II. Opis składni języka Fuzzy Control Language

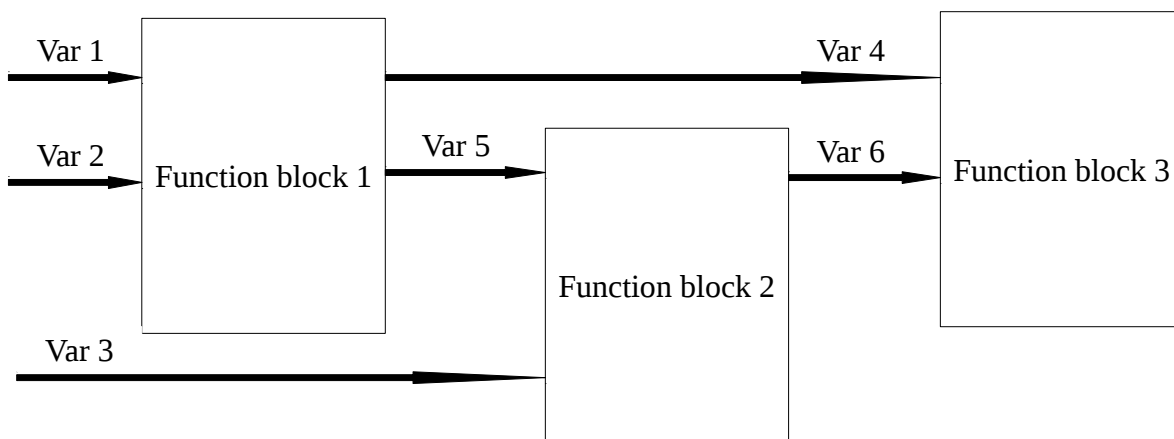
1. IEC 61131-7

Fuzzy Control Language zwany dalej FCL jest to standard opisany przez Międzynarodową Komisję Elektrotechniczną (International Electrotechnical Commission - <http://www.iec.ch/>) w dokumencie IEC 61131-7 w styczniu 1997 roku. Zawiera on 53 strony, 6 rozdziałów i 6 dodatków opisujących każdy detal standardu wraz z przykładami. W ramach tej pracy opis standardu zostanie ograniczony do niezbędnego minimum. [5]

Język FCL jest językiem domenowym. Oznacza to, że nie da się w nim napisać standardowego „Hello World!”, posiada instrukcje związane stricte z logiką rozmytą. Może jednak stanowić część większej aplikacji [6]. Istnieją płatne produkty implementujące ten standard, jak również aplikacje open source, np. <http://jfuzzylogic.sourceforge.net/html/index.html>. Celem tej pracy było zaimplementowanie tego systemu od podstaw z mocnym ukierunkowaniem na rozszerzalność aplikacji, jak również przedstawienie możliwości tego języka. Standard FCL przewiduje w większości przypadków więcej rozwiązań i metod niż zaimplementowano w tej pracy.

2. Bloki funkcji

Aplikacja w języku FCL składa się z bloków funkcji. Ich celem jest rozdzielenie logiki poszczególnych elementów rozwiązywanego problemu. Umożliwia łączenie poszczególnych bloków za pomocą zmiennych wejściowych i wyjściowych.



Rys II.2/1 Przykładowy schemat połączeń bloków funkcji

System nie zakłada żadnych zabezpieczeń przed rekursją połączeń, powinien o to zadbać deweloper tworzący system. Definicja bloku funkcji wygląda następująco

```
FUNCTION_BLOCK <nazwa bloku>  
...  
END_FUNCTION_BLOCK
```

Uwaga: w języku FCL wielkość liter nie ma znaczenia

3. Blok zmiennych

Blok zmiennych służy do deklaracji zmiennych użytych w danym bloku funkcji. Tylko zmienne zdefiniowane w tym bloku mogą być użyte w pozostałych elementach bloku funkcji. Definiuje się go następująco:

VAR_INPUT

<nazwa zmiennej wejściowej 1> : <typ zmiennej – REAL|INT>;

<nazwa zmiennej wejściowej 2> : <typ zmiennej>

END_VAR

VAR_INLINE

<nazwa zmiennej wewnętrznej 3> : <typ zmiennej>;

END_VAR

VAR_OUTPUT

<nazwa zmiennej wyjściowej 4> : <typ zmiennej>;

END_VAR

Zmienne wejściowe i wyjściowe są niezbędne do prawidłowej komunikacji z aplikacją zewnętrzną lub innymi blokami funkcji. Zmienne wewnętrzne służą do obliczeń pośrednich. W przypadku gdy w aplikacji znajduje się kilka bloków funkcji należy uważać na nazewnictwo zmiennych wewnętrznych ponieważ zmienne o tej samej nazwie w różnych blokach wskazują na tę samą zmienną w całym systemie. W aplikacji będącej przedmiotem tej pracy zaimplementowano jedynie typ zmiennej REAL.

4. Blok fuzyfikacji

FUZZIFY temperatura

TERM <nazwa termu 1> := (x_1, μ_1) (x_2, μ_2) (...);

TERM <nazwa termu 2> := (x_1, μ_1) (x_2, μ_2) (...);

TERM <nazwa termu 3> := x;

END_FUZZIFY

Blok fuzyfikacji służy do zdefiniowania funkcji przynależności termów zmiennych wejściowych. Można je definiować na dwa sposoby:

- Podając kolejne punkty, których połączenie utworzy funkcję przynależności termu (x, μ) przy czym μ musi się zawierać w przedziale $<0,1>$ i punkty nie mogą się powtarzać
- Podając jedną wartość rzeczywistą która utworzy funkcję singletonu

Zakres zmiennej (min,max) zostanie obliczony na podstawie skrajnych punktów wszystkich termów. Bloki te powtarzają się dla każdej zmiennej wejściowej

5. Blok defuzyfikacji

Tym blokiem opisuje się zmienne wewnętrzne oraz wyjściowe. Definicja tego bloku wygląda następująco:

```
DEFUZZIFY <nazwa zmiennej wyjściowej lub wewnętrznej>
    TERM <nazwa termu 1> := ( $x_1, \mu_1$ ) ( $x_2, \mu_2$ ) (...);
    TERM <nazwa termu 2> := ( $x_1, \mu_1$ ) ( $x_2, \mu_2$ ) (...);
    TERM <nazwa termu 3> := x;
    ACCU : <nazwa metody akumulacji MAX|PROD>;
    METHOD : <nazwa metody defuzyfikacji COS|COG>;
    DEFAULT := <opcjonalne - rzeczywista wartość domyślna>;
END_DEFUZZIFY
```

Podobnie jak w przypadku bloku fuzyfikacji znajdują się tu definicje termów, które mogą występować w dwóch postaciach punktów albo singletonu. Dodatkowo dochodzą opcje niedostępne bloku fuzyfikacji:

- ACCU – metoda akumulacji termów wyjściowych poszczególnych reguł których predykaty dotyczą opisywanej zmiennej (MAX albo PROD)
- METHOD – metoda wyostrzania (defuzyfikacji). W zależności od użytych funkcji przynależności termów do dyspozycji są dwie metody COG (Centre of Gravity) – dla punktów, COS (Centre of Singleton) – dla singletonów
- DEFAULT – domyślna wartość tej zmiennej, jeśli żadna reguła nie wpływa na jej wartość

6. Bloki reguł

W jednym bloku funkcji może istnieć kilka bloków funkcji. Taka możliwość została dodana w celu rozbicia reguł na zbiory spójne strukturalnie. Nie ma to jednak wpływu na sam proces agregacji i defuzyfikacji, ponieważ jest on przypisany bezpośrednio do zmiennej wyjściowej lub wewnętrznej. Pozwala jedynie na zdefiniowanie indywidualnej t-normy dla operatora AND (OR). Definicja bloku wygląda następująco:

```
RULEBLOCK No1
    AND : MIN;
    RULE 1: if <zmienna wej> is <term> then <zmienna wyj> is <term>;
    RULE 2: if <zmienna wej> is <term> <and|or> <zmienna wej> is <term> then
        <zmienna wyj> is <term> and <zmienna wyj> is <term>;
END_RULEBLOCK
```

Jednym z elementów bloku reguł jest zadeklarowanie t-normy dla spójnika AND (co pociąga za sobą odpowiadającą wg praw De Morgana t-normę spójnika OR). Szczegóły opisu reguł znajdują się w rozdziale I.3.2

7. Przykład

Przedstawienie rozwiązania problemu ogrodnika z rozdziału pierwszego w postaci skryptu FCL.

Kod skryptu :

```
FUNCTION_BLOCK Fuzzy_FB
    VAR_INPUT
        wilgotnosc: REAL;
        temperatura : REAL;
    END_VAR
    VAR_OUTPUT
        zraszanie : REAL;
    END_VAR
FUZZIFY temperatura
    TERM bardzo_niska := (-15,1) (5,1) (13,0);
    TERM niska := (2, 0) (10, 1) (18, 0);
    TERM srednia := (10, 0) (18, 1) (26,0);
    TERM wysoka := (17,0) (25, 1) (40, 1);
END_FUZZIFY
FUZZIFY wilgotnosc
    TERM niska := (0, 1) (10, 1) (14, 0);
    TERM srednia := (11, 0) (15, 1) (19,0);
    TERM duza := (16,0) (20, 1) (40, 1);
END_FUZZIFY

DEFUZZIFY zraszanie
    TERM min := (-2,0);
    TERM brak := 0;
    TERM slabe := 20;
    TERM srednie := 40;
    TERM silne := 60;
    TERM max := (80,0);
    ACCU : MAX;
    METHOD : COS;
    DEFAULT := -.2;
END_DEFUZZIFY

RULEBLOCK No1
    RULE 1: if temperatura is bardzo_niska then zraszanie is brak;
    RULE 2: if wilgotnosc is duza and temperatura is niska then zraszanie
is brak;
    RULE 3: if wilgotnosc is duza and temperatura is srednia then
zraszanie is brak;
    RULE 4: if wilgotnosc is duza and temperatura is wysoka then zraszanie
is slabe;
    RULE 5: if wilgotnosc is srednia and temperatura is niska then
zraszanie is brak;
    RULE 6: if wilgotnosc is srednia and temperatura is srednia then
zraszanie is slabe;
```



```

        RULE 7: if wilgotnosc is srednia and temperatura is wysoka then
zraszanie is srednie;
        RULE 8: if wilgotnosc is niska and temperatura is niska then zraszanie
is slabe;
        RULE 9: if wilgotnosc is niska and temperatura is srednia then
zraszanie is srednie;
        RULE 10: if wilgotnosc is niska and temperatura is wysoka then
zraszanie is silne;
                AND : MIN;
        END_RULEBLOCK
END_FUNCTION_BLOCK

```

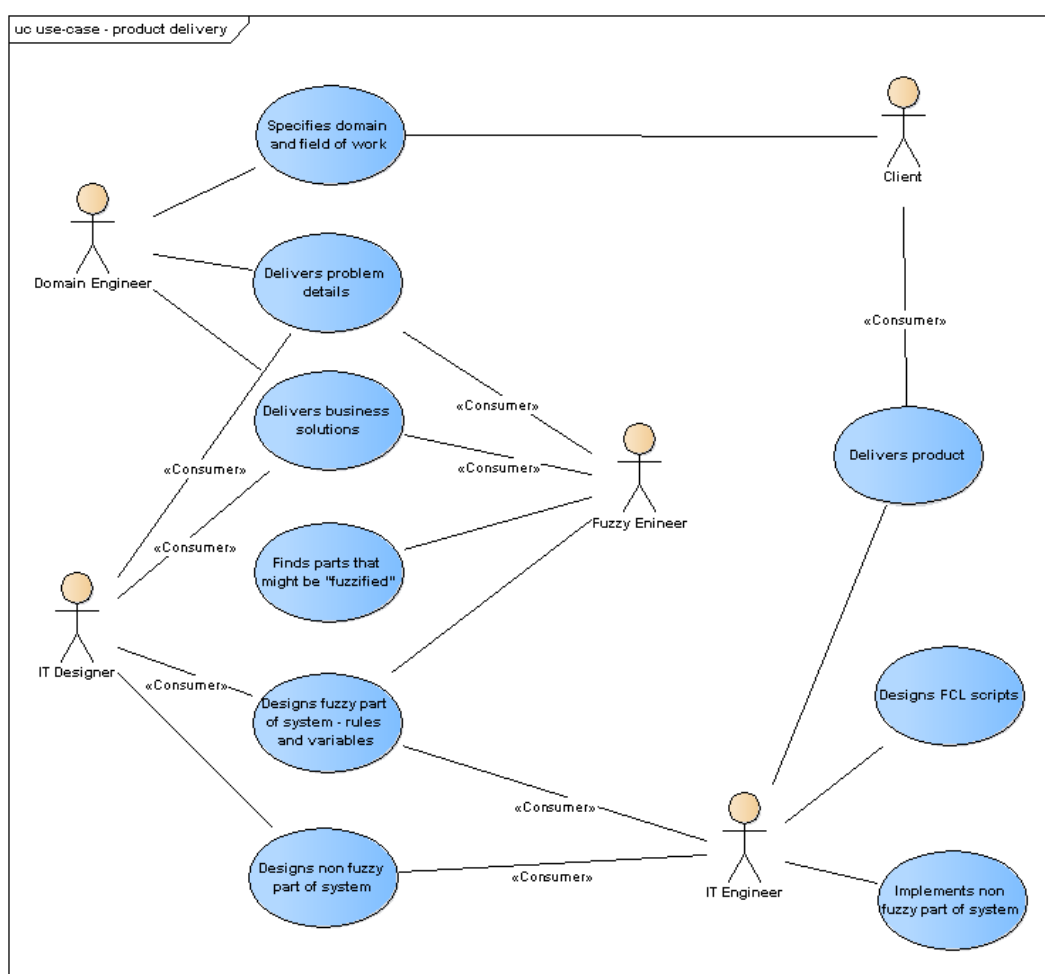
Skrypt ten jest bardzo krótki w porównaniu do aplikacji w dowolnym innym języku programowania, która miałaby realizować rozwiązanie tego problemu za pomocą logiki rozmytej. Wcięcia w kodzie nie są obowiązkowe w tym języku. Reguły w tym przypadku są dość proste i krótkie. Można jednak tworzyć dowolnie długie reguły i skomplikowane wzory funkcji przynależności termów kreując przy tym skomplikowane systemy rozmyte do sterowania dowolną przestrzenią zmiennych. Taki bardziej złożony problem oraz jego rozwiązanie za pomocą FCL zostanie przedstawiony w ostatnim rozdziale tej pracy.

III. Implementacja

Opis implementacji aplikacji został podzielony na dwie części. Część pierwsza to opis biblioteki FCL, która stanowi element bazowy aplikacji będącej przedmiotem tej pracy, może jednak być dołączona do dowolnej innej aplikacji. Część druga to środowisko programistyczne, które ułatwia programowanie w FCL uwidaczniając struktury wewnętrzne projektowanego sterownika rozmytego.

1. Implementacja biblioteki

Biblioteka została opracowana z myślą wykorzystania jej w aplikacjach napisanych w języku JAVA. Stanowi ona część całości aplikacji będącej przedmiotem tej pracy. Odpowiada za prawidłowe modelowanie struktur na podstawie modelu Mamdaniego oraz parsowanie dokumentów napisanych w języku FCL. Wprowadzenie języka FCL w przypadku projektowania aplikacji, w której zastosowanie logiki rozmytej ma uzasadnienie daje możliwość wydzielenia tej części ze standardowego przebiegu projektowania aplikacji. Przykładowy use-case modelowania takiej aplikacji:



rys. III.1.1/1 Modelowanie aplikacji z wykorzystaniem FCL

Jak widać, w modelowanie takiej aplikacji można włączyć inżyniera logiki rozmytej, który może zaprojektować osobno część systemu, która daje się „zfuzyfikować”. Co ważniejsze utrzymanie takiego produktu – drobne dostrajanie aplikacji pod potrzeby klienta nie wymaga przebudowy całego modułu, jedynie skryptów FCL. Implementacja takiej aplikacji również zyskuje na czasie, ponieważ zamodelowanie od podstaw algorytmów odpowiadających za obliczenia jest bardzo czasochłonne.

1.1 Uruchamianie i wczytywanie skryptów fcl

Tworzenie instancji parsera :

```
Parser parser = new Parser (String document);
```

Parsowanie danych :

```
parser.parse();
```

Wyciąganie aplikacji :

```
Application application = parser.getApplication();
```

Aplikacja jest już gotowa do użycia – wszystkie reguły ustalone w dokumencie FCL są dostępne i odpalane automatycznie przy zmianie wartości zmiennych które znajdują się w ich części przesłanki.

Ustawianie zmiennych

```
application.setValue(<nazwa zmiennej - String>,<wartość double>);
```

Po takim ustawieniu odpalą się właściwe dla tej zmiennej reguły i można używać obliczonych wartości zmiennych wyjściowych

```
double value = application.getValue(<nazwa zmiennej - String>);
```

1.2 Wymagania systemowe

- Środowisko uruchomieniowe Java SE Runtime Enviroment w wersji minimum 8
- Plik zawierający bibliotekę fcl.jar

1.3 Wymagania funkcjonalne

Lista wymagań funkcjonalnych, które nałożyły się na powstanie biblioteki w obecnej formie:

ID	Opis	Priorytet	Harmonogram
FR1	System umożliwia podanie kodu w formie pliku	Wysoki	Release 1
FR2	System umożliwia podanie kodu w formie zmiennej	Wysoki	Release 1

	tekstowej		
FR3	System umożliwia tworzenie zmiennych wejściowych	Wysoki	Release 1
FR4	System umożliwia tworzenie zmiennych wewnętrznych	Wysoki	Release 1
FR5	System umożliwia tworzenie zmiennych wyjściowych	Wysoki	Release 1
FR6	System pozwala na zdefiniowanie funkcji przynależności termów dla l-zmiennych	Wysoki	Release 1
FR7	System pozwala na zdefiniowanie funkcji przynależności termów dla r-zmiennych	Wysoki	Release 1
FR8	System pozwala na tworzenie termów singletonów	Wysoki	Release 1
FR9	System pozwala na zdefiniowanie wartości domyślnej zmiennej	Wysoki	Release 1
FR10	System pozwala na dodawanie nowych typów termów za pomocą dziedziczenia po klasie bazowej generatora termu i dodanie instancji do fabryki termów	Wysoki	Release 1
FR11	System pozwala na zdefiniowanie metody akumulacji r-zmiennej	Wysoki	Release 1
FR12	System pozwala na zdefiniowanie nowych metod akumulacji za pomocą dziedziczenia po klasie bazowej akumulacji i dodanie jej instancji do fabryki metod akumulacji w aplikacji	Wysoki	Release 1
FR13	System pozwala na wybranie metody wyostrzania dla każdej r-zmiennej	Wysoki	Release 1
FR14	System pozwala na zdefiniowanie nowych metod wyostrzania za pomocą dziedziczenia po klasie bazowej defuzyfikacji oraz dodanie nowej instancji do fabryki defuzyfikacji	Wysoki	Release 1
FR15	System umożliwia zdefiniowanie reguł	Wysoki	Release 1
FR16	System umożliwia ustawienie na stałe poziomu „obcięcia” funkcji przynależności termów r-zmiennych za pomocą operatora with	Wysoki	Release 1
FR17	System umożliwia wybór metod and/or dla każdego bloku reguł	Wysoki	Release 1
FR18	System umożliwia tworzenie nowych metod and/or za pomocą dziedziczenia po klasie bazowej metod oraz dodanie instancji do fabryki metod	Wysoki	Release 1
FR19	System umożliwia dodanie modyfikatorów rozmytych (bardzo, nieco, nie) do termów w regułach.	Wysoki	Release 1
FR20	System umożliwia tworzenie nowych modyfikatorów za pomocą dziedziczenia po klasie bazowej modyfikatora oraz dodanie wpisu do fabryki modyfikatorów.	Wysoki	Release 1

3.2 Moduły

Biblioteka dzieli się na następujące moduły, które będą omówione szczegółowo w podanych rozdziałach :

- Moduł główny `research.fcl.library` – rozdział 4.1
- Moduł parsera `research.fcl.library.parser` – rozdział 4.2
- Moduł środowiska `research.fcl.library.enviroment` – rozdział 4.3
- Moduł bloku funkcji `research.fcl.library.functionblock` – rozdział 4.4
- Moduł zmiennych blokowych `research.fcl.library.variables` – rozdział 4.5
- Moduł reguł `research.fcl.library.rules` – rozdział 4.6
- Moduł termów `research.fcl.library.terms` – rozdział 4.7
- Moduł akumulacji `research.fcl.library.accumulation` – rozdział 4.8
- Moduł spójników `research.fcl.library.andmethods` – rozdział 4.9
- Moduł defuzyfikacji `research.fcl.library.defuzzification` – rozdział 4.10

4.1. Moduł główny biblioteki

W module głównym biblioteki znajduje się jedna klasa, której zadaniem jest reprezentacja modelu opisanego w załadowanym skrypcie FCL. Sygnatura klasy wygląda następująco :

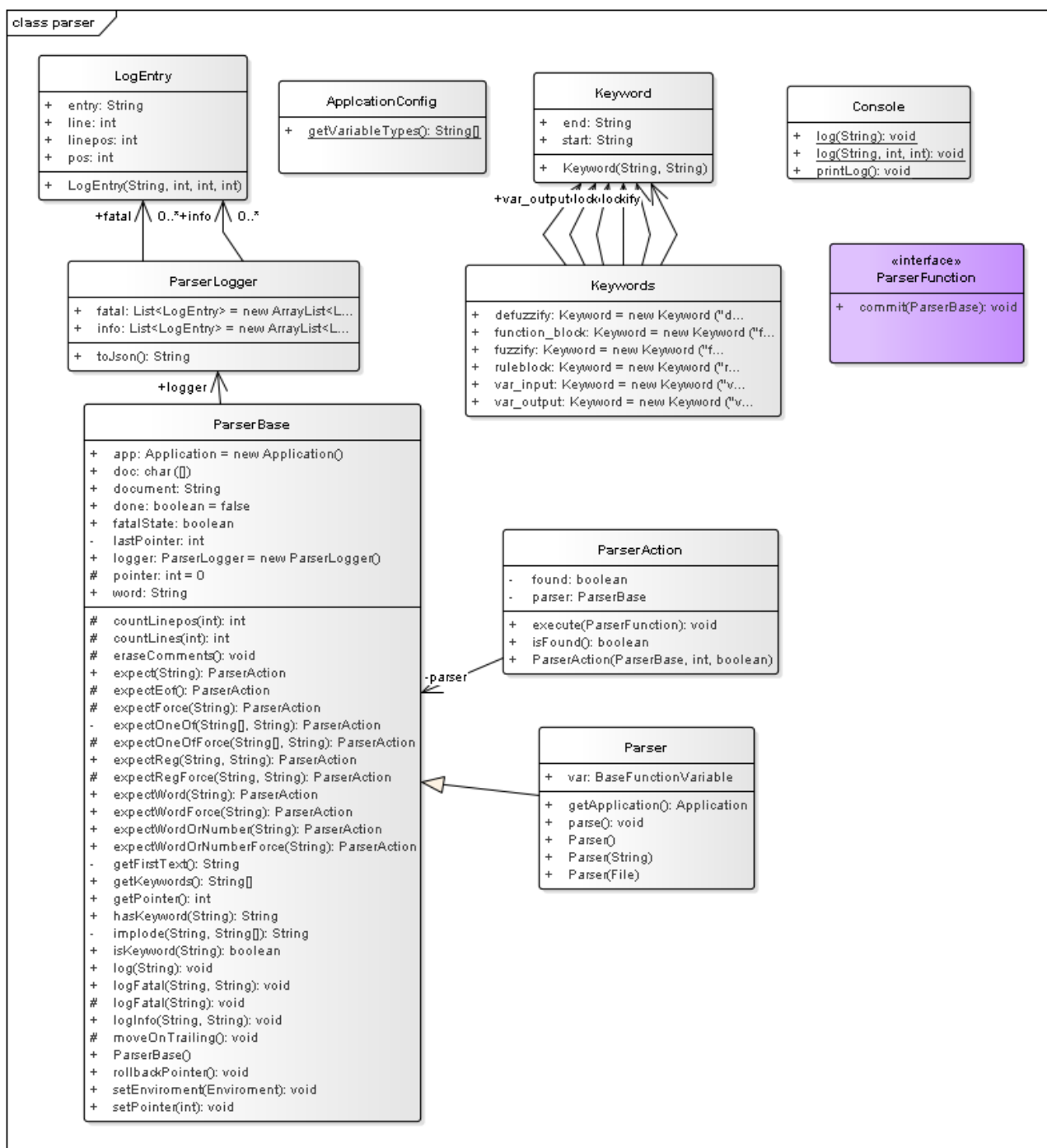


rys. II.3.3/1 Sygnatura klasy *Application*

Wszystkie gettery zostały udostępnione z myślą o rozszerzaniu aplikacji o nowe funkcjonalności. Klasa posiada również delegaty ułatwiające operacje na środowisku zmiennych.

- `getValue(String)`
- `setValue(String, double)`

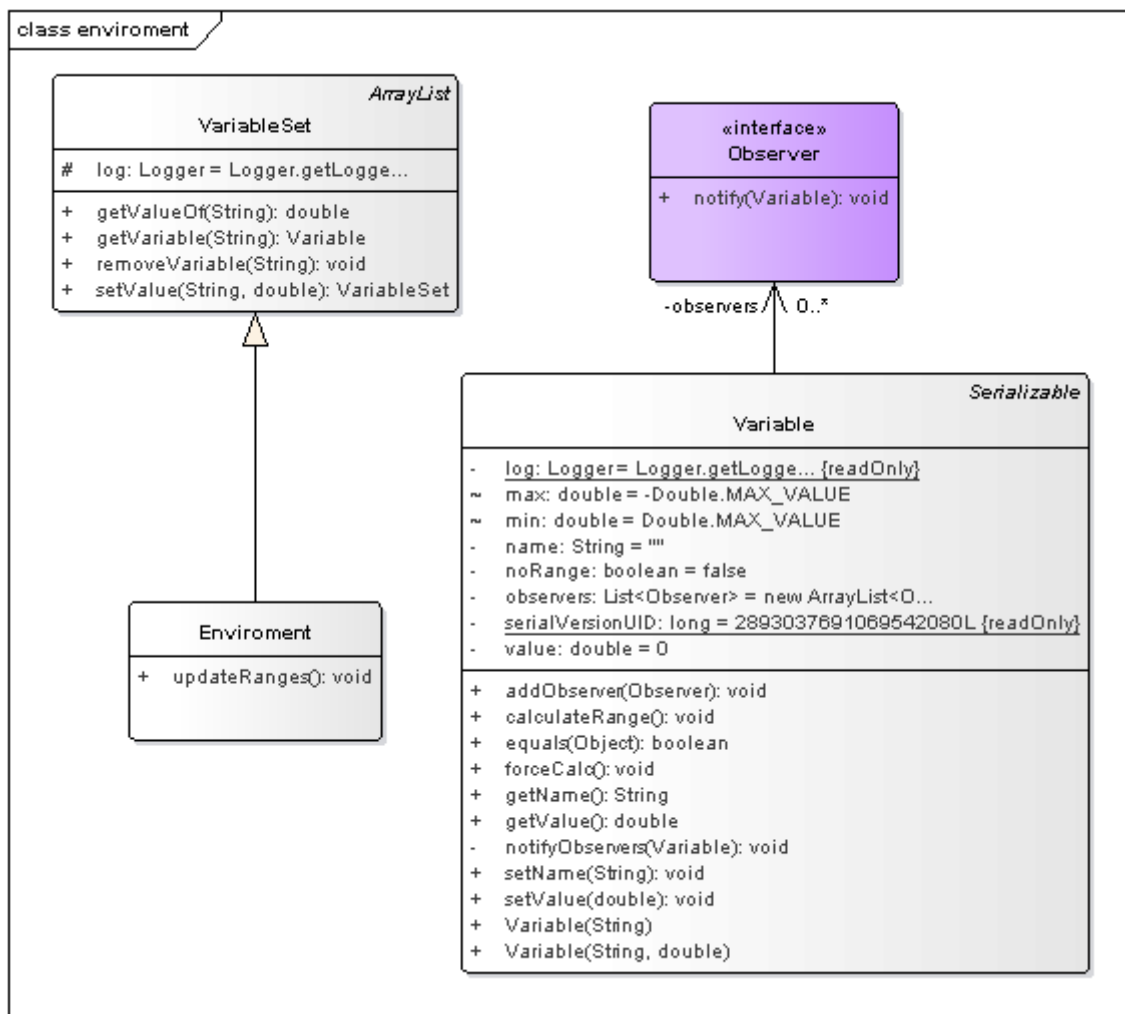
3.4 Moduł parsera



Rys III.3.4/1 Parser wraz zależnościami

Parser jest jednym z bardziej złożonych elementów aplikacji. Korzysta on z mechanizmu Regex do wyszukiwania słów odpowiadających wzorcom przygotowanym do konstrukcji skryptu FCL. Posiada również mechanizm logowania błędów, które mogą wystąpić w skryptach.

3.5 Moduł środowiska

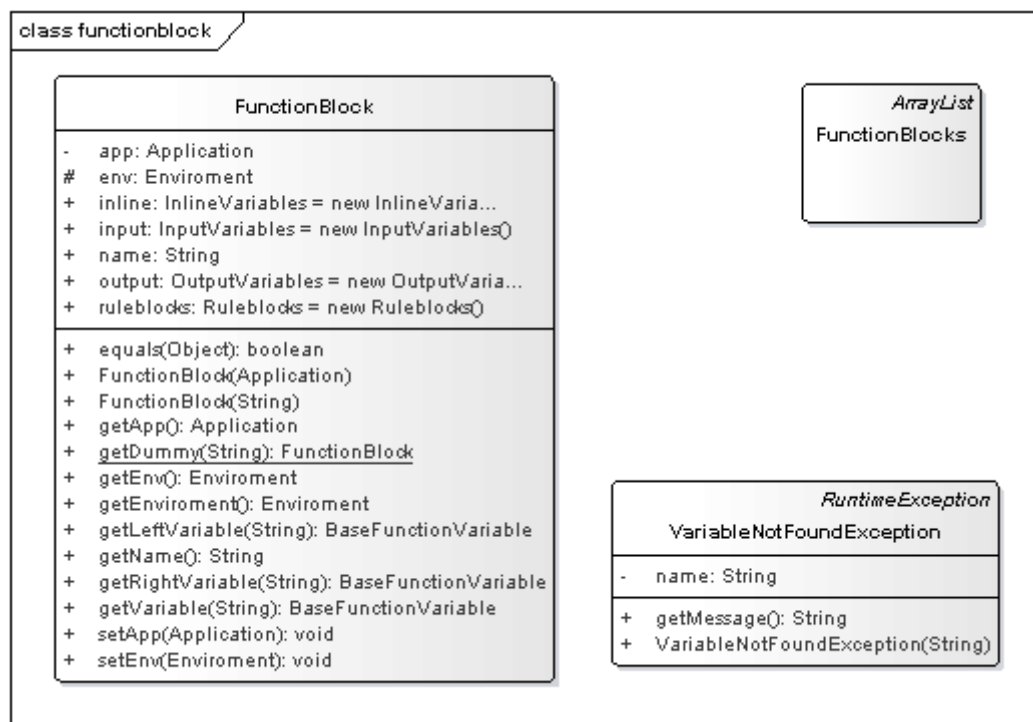


Rys III.3.5/1 Środowisko wraz z zależnościami

Środowisko jest mocno uniezależnione od pozostałej części aplikacji. Zmienne blokowe odwołują się do zmiennych środowiska implementując interfejs Observer i dodając się do listy obserwatorów odpowiedniej zmiennej. Środowisko jest mapą String-double. Istnieje możliwość Utworzenia nowej aplikacji na podstawie innych skryptów przy zachowaniu wartości zmiennych środowiska. Warunkiem jest pokrywanie się nazw zmiennych w nowych skryptach.

3.6 Moduł bloku funkcji

Aplikacja składa się z mapy bloków funkcji, z których każdy posiada swoją nazwę. Blok odpowiada za przechowywanie zmiennych wejściowych, wewnętrznych i wyjściowych. Daje również możliwość wyciągnięcia zmiennych przeznaczonych do użycia w przesłankach – zwanych dalej lewymi oraz tych, które można użyć w konkluzjach – zwane dalej prawymi. Wiąże się to z faktem, że zmienne wewnętrzne mogą należeć do obu zbiorów zmiennych lewych i prawych. Oprócz zmiennych zawiera również listę bloków reguł.

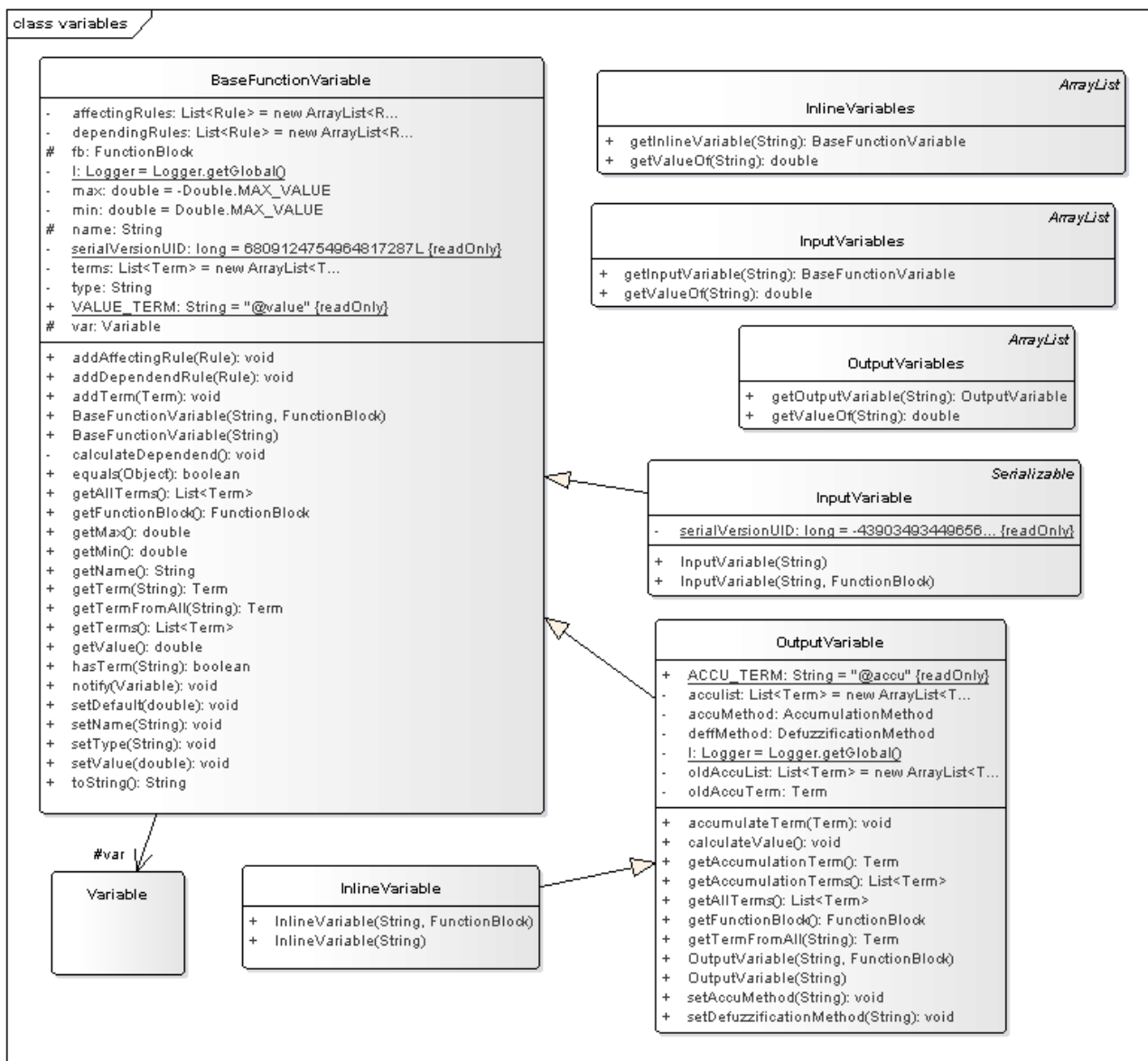


Rys III.3.6/1 Blok funkcji wraz z zależnościami

3.7 Moduł zmiennych blokowych

Zmienne blokowe wskazują na zmienne środowiskowe i reagują na ich zmiany implementując interfejs Observer. Zmienne środowiskowe informują o każdej zmianie uruchamiając metodę notify(Variable). Klasa BaseFunctionVariable po której dziedziczą wszystkie pozostałe typy zmiennych blokowych implementuje ten interfejs. Godnymi uwagi elementami tej klasy są :

- lista reguł od których zależy ta zmienna (zmienna występuje po stronie konkluzji w tych regułach)
- lista reguł które zależą od tej zmiennej (zmienna występuje po stronie przesłanki w tych regułach)
- lista termów które są przypisane do tej zmiennej
- lista pojedynczych termów zebranych z wszystkich predykatów konkluzji
- funkcję przynależności dla zakumulowanych termów dla ostatniego przeliczenia
- funkcję ustawiającą domyślną wartość tej zmiennej
- funkcję służącą do prezentacji wszystkich termów tej zmiennej – włącznie z zakumulowanymi

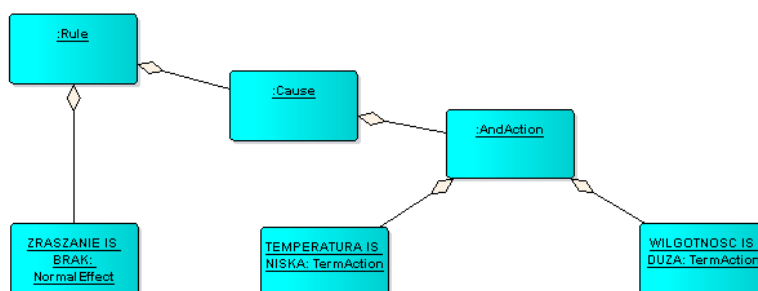


Rys III.3.7/1 Diagram klas modułu zmiennych blokowych

3.8 Moduł reguł

Moduł ten odpowiada za prawidłowe parsowanie treści reguł i przekonwertowanie ich do drzewa obiektów wykonujących właściwe operacje. Przykładowe drzewo reguły :

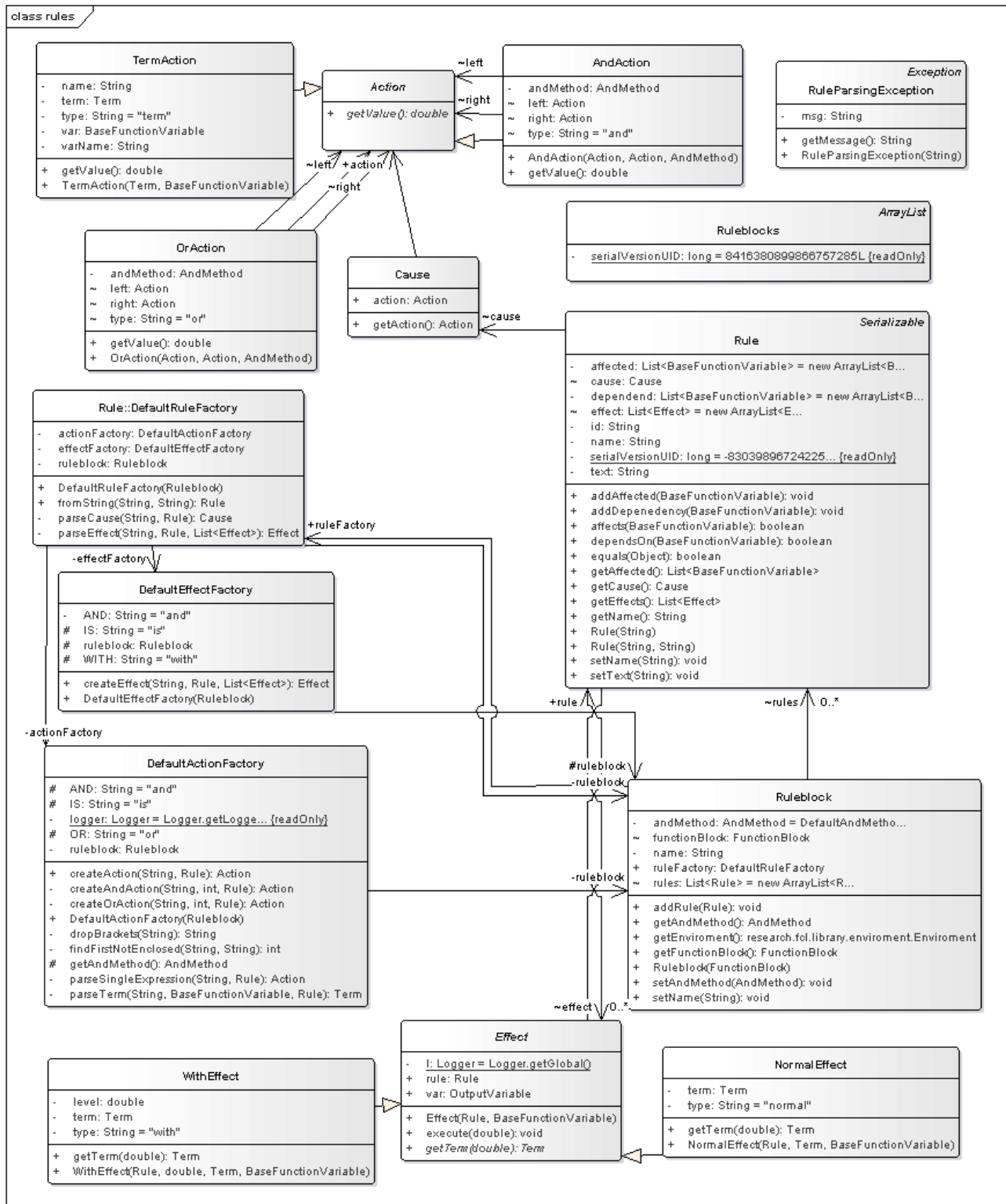
if wilgotnosc is duza and temperatura is niska then zraszanie is brak;



Rys III.3.8/1 Diagram zależności obiektów w jednej regule

Drzewa te dołączane są do zmiennych wejściowych i wyjściowych wszystkich zmiennych które zawarte są w regule:

- Do zmiennych wejściowych jako dependant rule
- Do zmiennych wyjściowych jako affecting rule



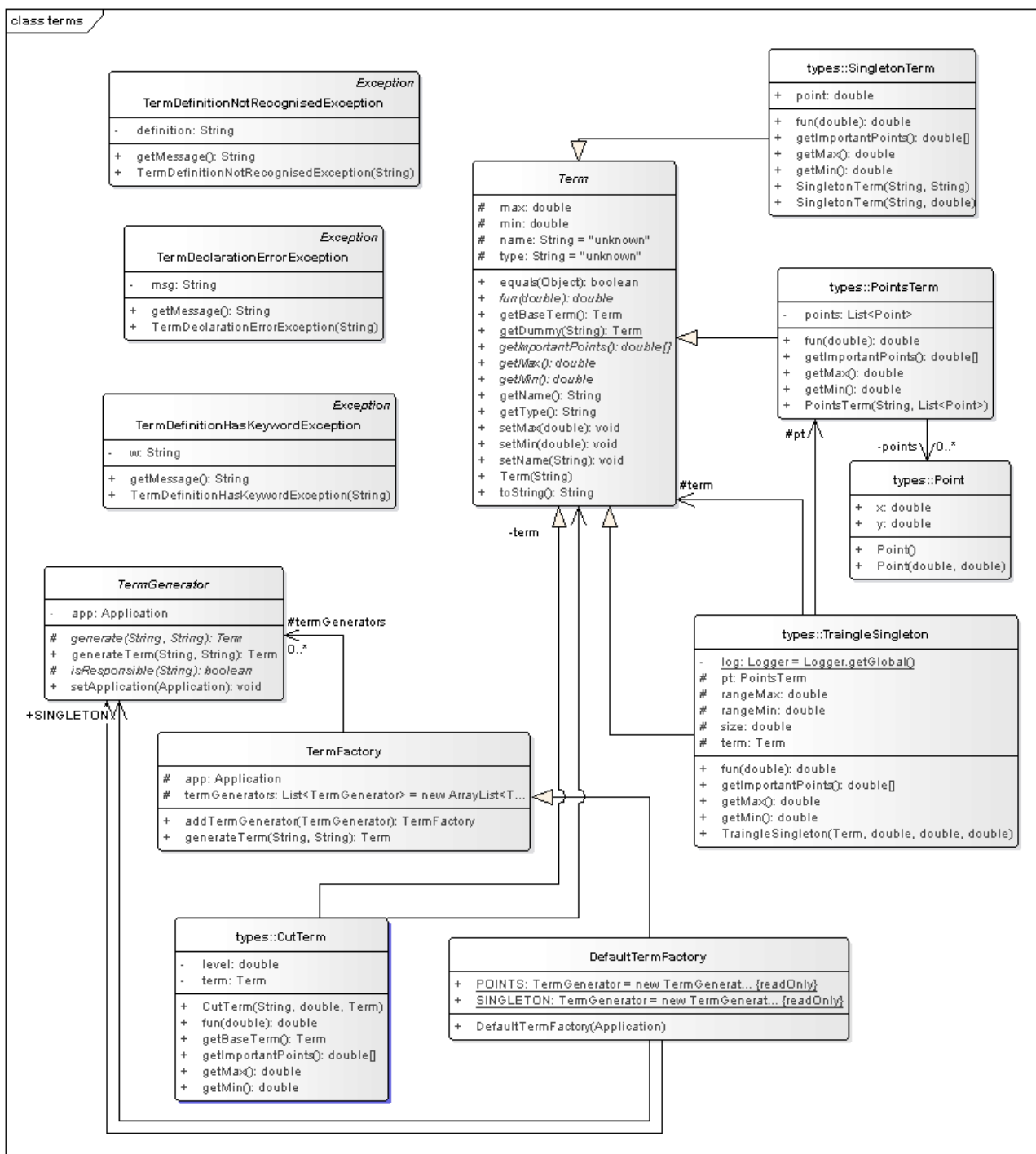
Rys III.3.8/2 Diagram klas modułu reguł.

3.9 Moduł termów

Moduł ten zawiera definicje wszystkich typów termów jakie aplikacja jest w stanie utworzyć. Wykorzystano tu mechanizm dziedziczenia po klasie abstrakcyjnej Term. Dwa z nich można tworzyć w skryptach FCL :

- SingletonTerm
- PointsTerm

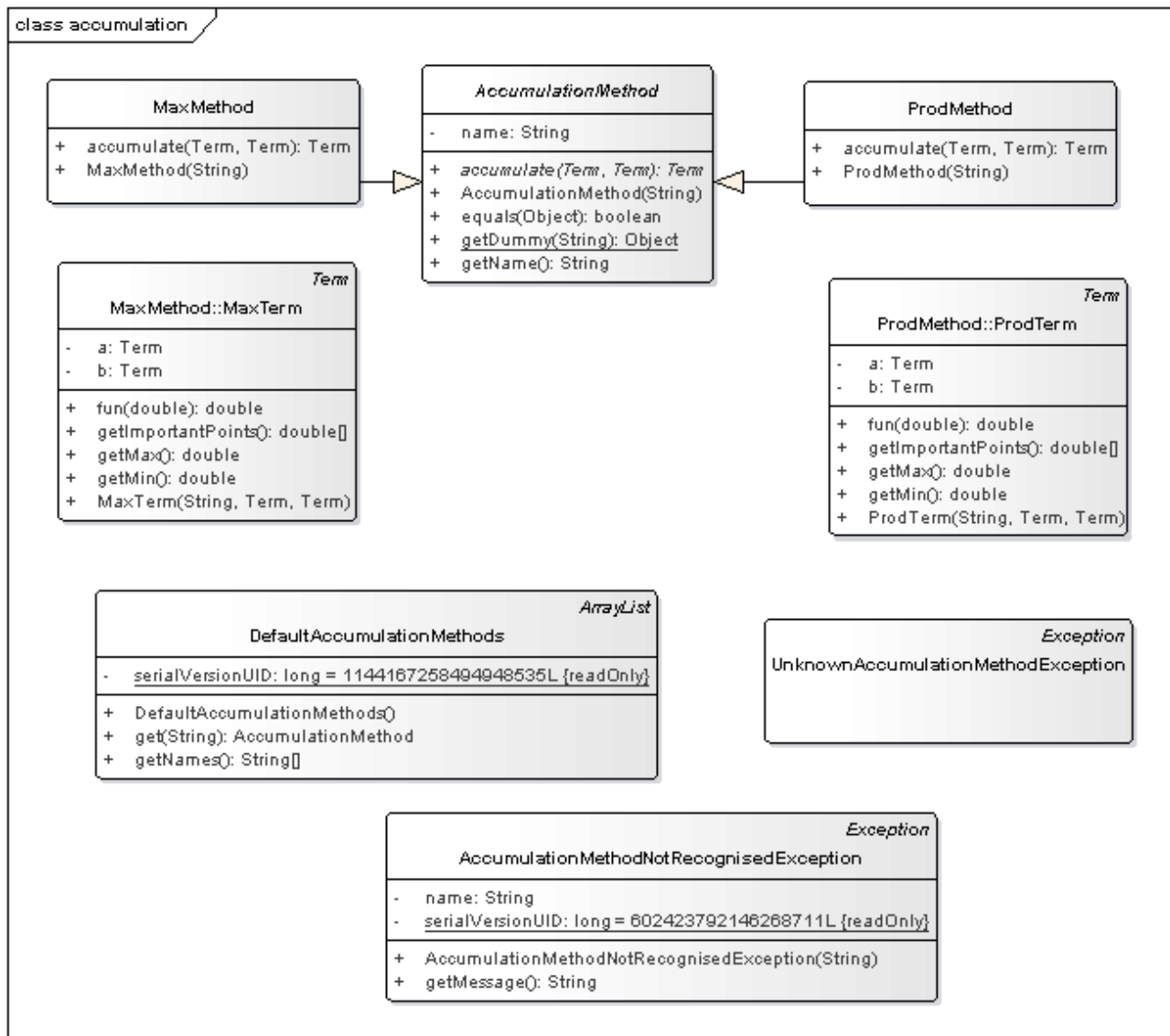
Ich definicje stanowią część fabryki produkującej termy. Pozostałe wykorzystywane są wewnątrz do obliczeń wyników częściowych.



Rys III.3.9/2 Diagram klas modułu requł.

3.10 Moduł akumulacji

Moduł ten zawiera definicje metod akumulacji oraz fabryki dobierające odpowiednią metodę na podstawie nazwy metody użytej w skrypcie FCL. Metoda pobiera dwie funkcje przynależności i za pomocą odpowiedniej funkcji łączy je w jedną. Moduł zawiera definicje dwóch metod akumulacji oraz dwie definicje termów, których zadaniem jest połączenie dwóch termów w jeden.



Rys III.3.10/1 Diagram klas modułu akumulacji

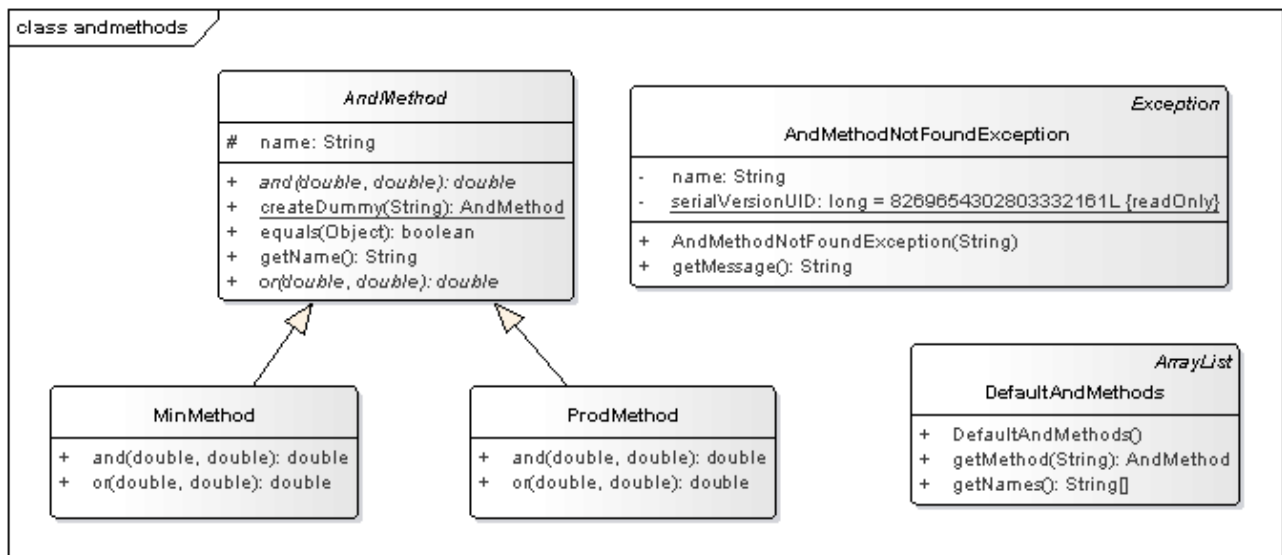
Konstruktor termów akumulacji pobiera nową nazwę oraz dwa termy. Akumulacja polega na wielokrotnym utworzeniu instancji termu akumulacji z poprzedniej instancji i termu do zakumulowania. Powstałe w ten sposób warstwy tworzą na końcu jeden term przypisany do zmiennej wyjściowej.

3.11 Moduł spójników

Moduł ten odpowiada za prawidłowe definicje t-norm dla spójników and i or. Dostępne t-normy to:

- prod
- min

Każda z nich obsługuje spójniki and i or.



Rys III.3.11/1 Diagram klas modułu spójników

3.12 Moduł defuzyfikacji

Moduł ten definiuje metody defuzyfikacji. Każda nowa metoda musi dziedziczyć po klasie abstrakcyjnej DefuzzificationMethod implementując funkcję calculate. Funkcja otrzymuje :

- funkcję przynależności wszystkich zakumulowanych termów
- listę funkcji przynależności wynikowych z poszczególnych regułach
- referencję zmiennej wyjściowej dla której liczona jest wartość
- metodę akumulacji przypisaną do tej zmiennej

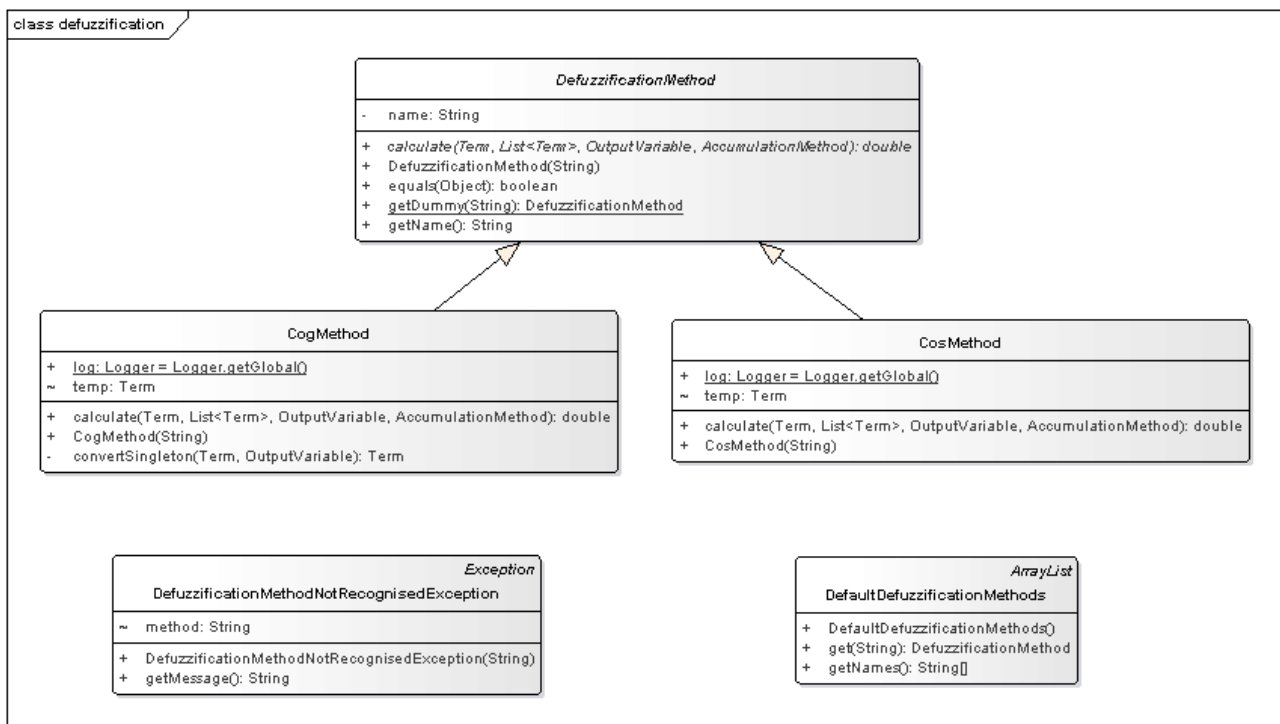
Zdefiniowane są dwie metody defuzyfikacji :

- COG - Center of Gravity
- COS – Center of (gravity for) Singletons

Metoda COG bazuje na całkowaniu numerycznym – metodą trapezów. Polega ona na dzieleniu zakresu całkowania na przedziały i obliczaniu pola trapezu którego dwa punkty leżą na osi x, dwa pozostałe zaś znajdują się na wykresie funkcji.

$$\int_{x_p}^{x_k} f(x) dx \approx \frac{x_k - x_p}{n} \left(\sum_{i=1}^n f\left(x_k + i \frac{x_k - x_p}{n}\right) + \frac{f(x_k) + f(x_p)}{2} \right)$$

Metoda COS wylicza wartość za pomocą wzoru opisanego w I.2.3.



Rys III.3.12/1 Diagram klas modułu defuzyfikacji

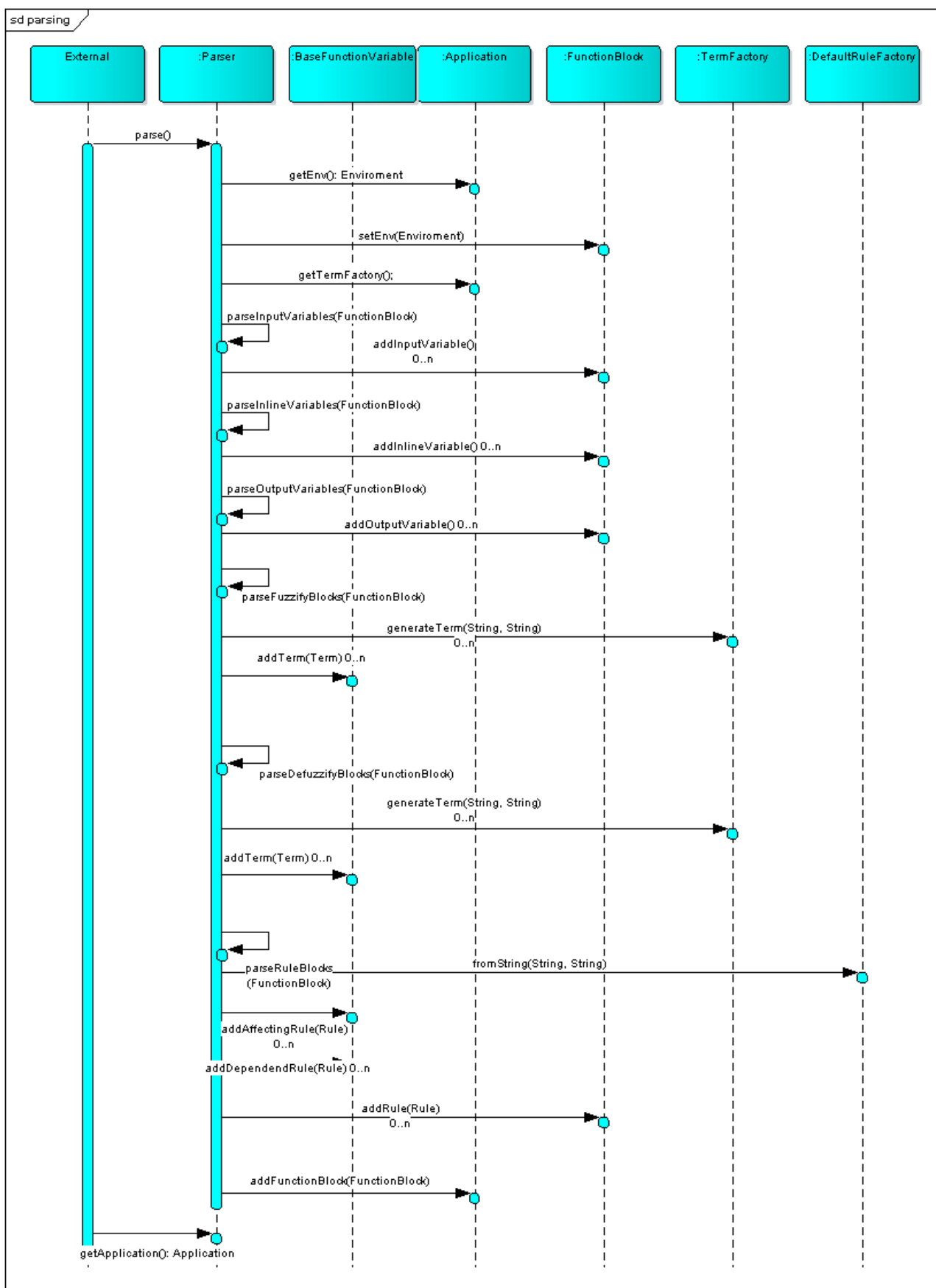
3.13. Szczegóły implementacji

Dokumenty FCL są prasowane w całości. Po przeczytaniu całego pliku/plików w pamięci aplikacji nie są zachowywane żadne fragmenty treści, jedynie nazwy zmiennych/termów w celu ułatwienia ich identyfikacji. Parsowanie stałych elementów skryptu:

- blok funkcji
- blok zmiennych wejściowych
- blok zmiennych wyjściowych
- blok zmiennych wewnętrznych
- bloki fuzyfikacji
- bloki defuzyfikacji
- bloki reguł

Odbywa się z użyciem metod znajdujących się w samej klasie parsera. Niektóre elementy skryptu pozwalają na swobodę interpretacji za pomocą fabryk które je generują. Należą do nich :

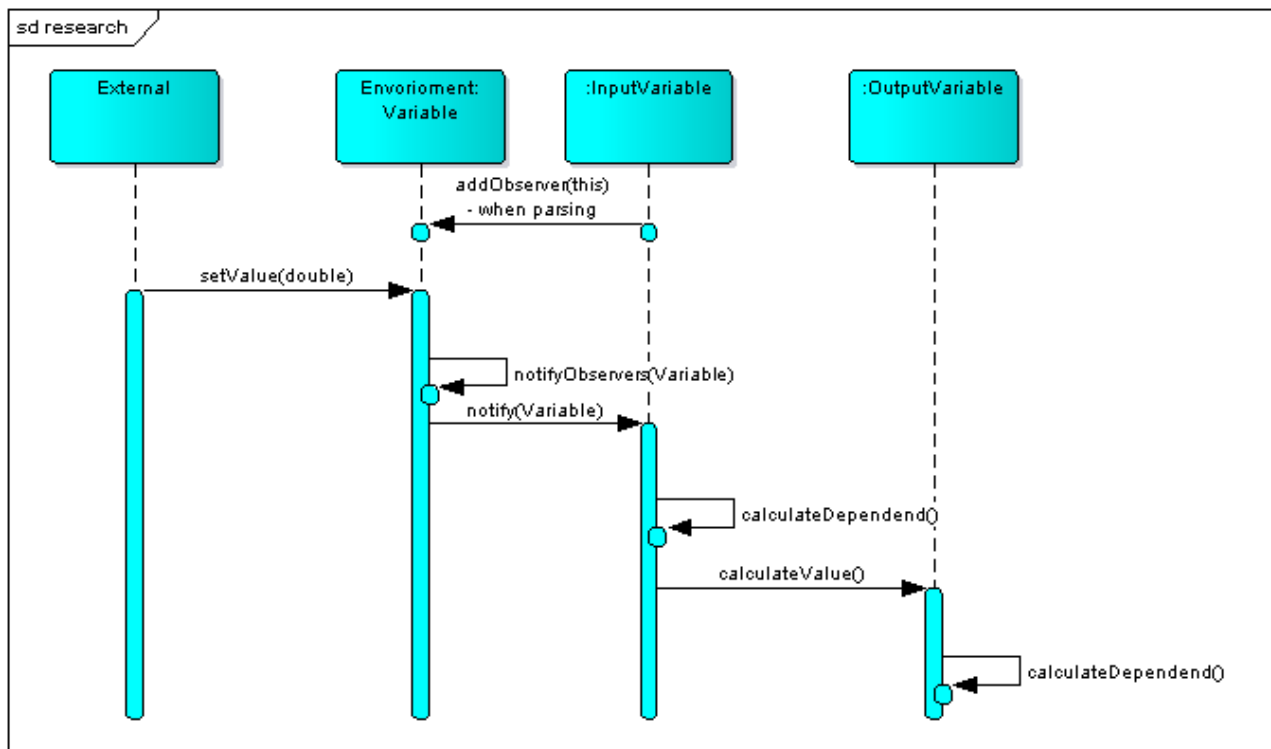
- term
- reguła
- akumulacja
- spójniki
- metody defuzyfikacji
- modyfikatory rozmyte (bardzo, nieco)



Rys III.3.13/1 Uproszczony diagram sekwencji parsowania

3.14 Obliczanie wartości zmiennych

Obliczanie wartości zmiennych bazuje na wzorcu obserwatora. Wszystkie zmienne bloku funkcji nasłuchują na swoich odpowiednikach ze zmiennych środowiska. Sekwencja działania tego procesu wygląda następująco:



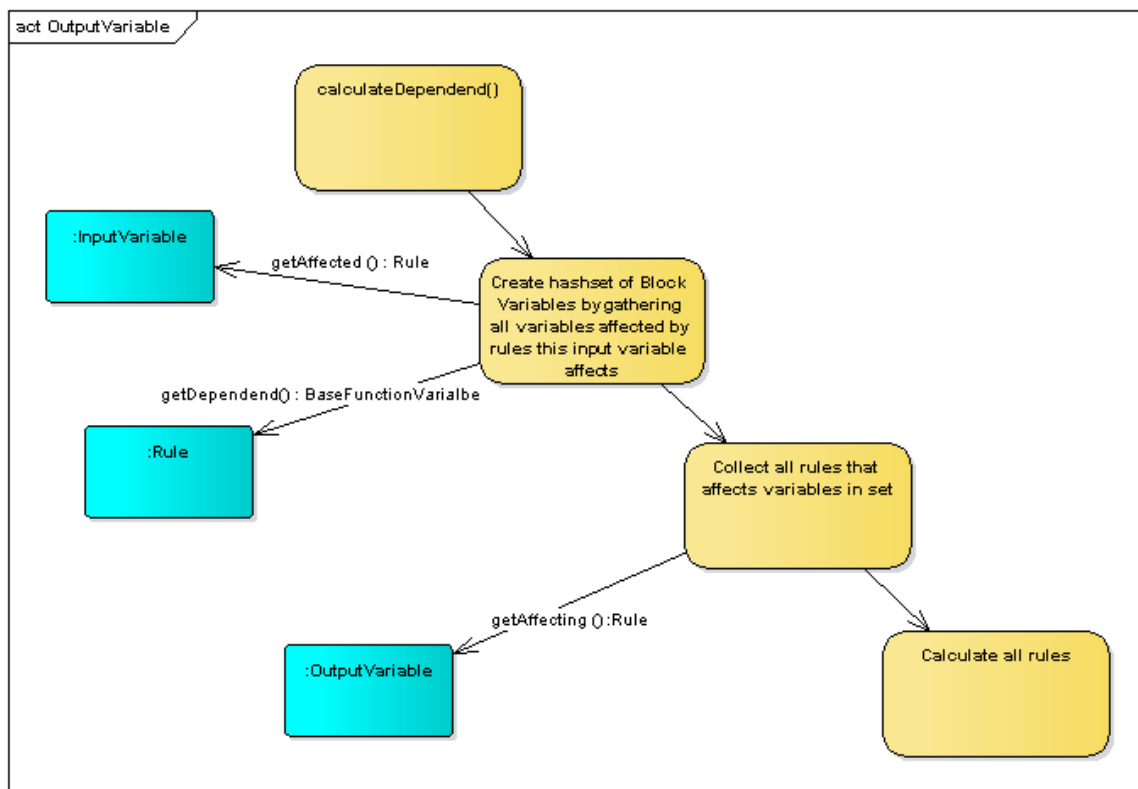
Rys III.3.14/1 Uproszczony diagram sekwencji parsowania

Jak widać przeliczane są tylko wartości tych zmiennych wyjściowych na które wpływ ma dana zmienna wejściowa. Takie podejście zoptymalizowało proces obliczania wartości zmiennych, ponieważ unika „pustych przebiegów”.

Proces obliczania wartości zmiennej wyjściowej podlega określonemu algorytmowi, który zapewnia przeliczenie wszystkich reguł, które wpływają na wszystkie zmienne wyjściowe na które wpływa modyfikowana zmienna wejściowa. Wygląda to następująco:

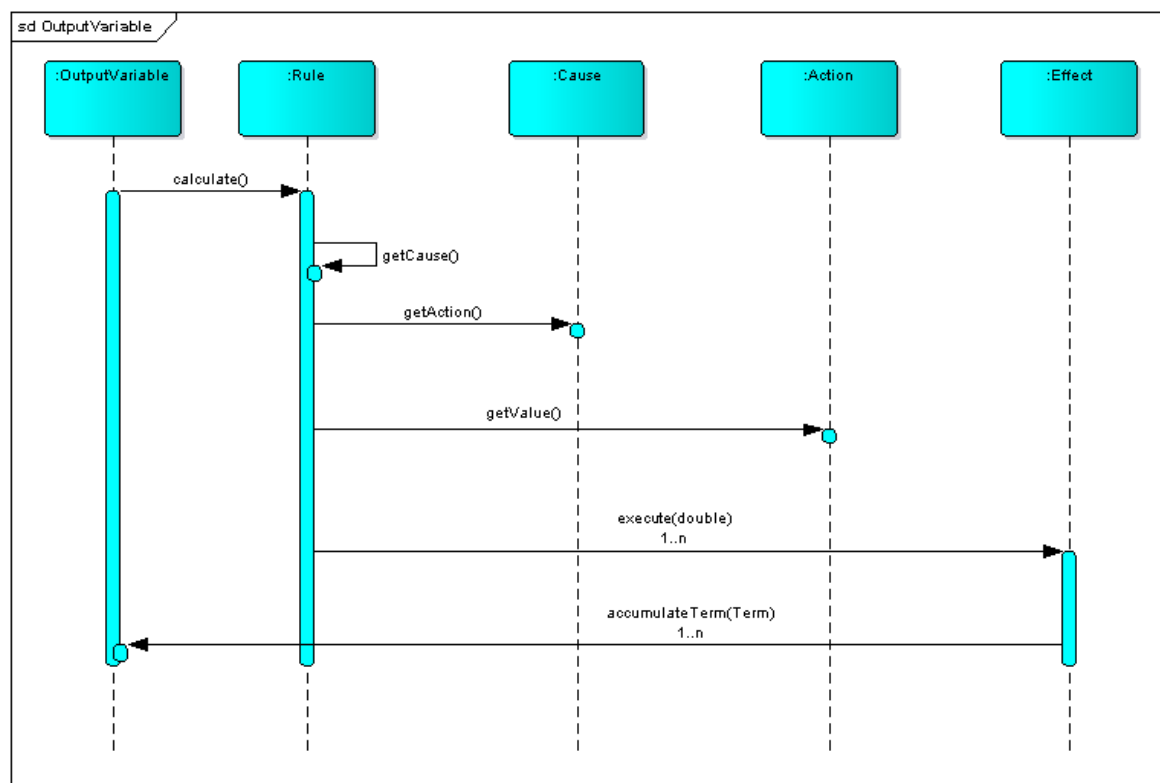
- 1) Znajdź wszystkie reguły na które wpływa modyfikowana zmienna wejściowa (referencje są dodawane automatycznie w czasie parsowania kodu FCL.
- 2) Zbierz wszystkie zmienne wyjściowe które zmieniane są przez te reguły
- 3) Zbierz wszystkie reguły w których uczestniczą te zmienne wyjściowe.
- 4) Oblicz wszystkie reguły

Przedstawiony jest na poniższym diagramie:



Rys III.3.14/2 Diagram przedstawiający proces doboru przeliczanych reguł

Przeliczanie reguł polega na obliczaniu drzewek reguł powstałych w procesie ich parsowania. Przedstawione jest na poniższym diagramie :



Rys III.3.14/3 Diagram sekwencji przeliczania reguły.

Objaśnienia:

Cause – przyczyna. Jest to część reguły zaprojektowana przez fabrykę przyczyn (CauseFactory) na podstawie jej tekstowego odpowiednika (przesłanki). Zawiera drzewo akcji.

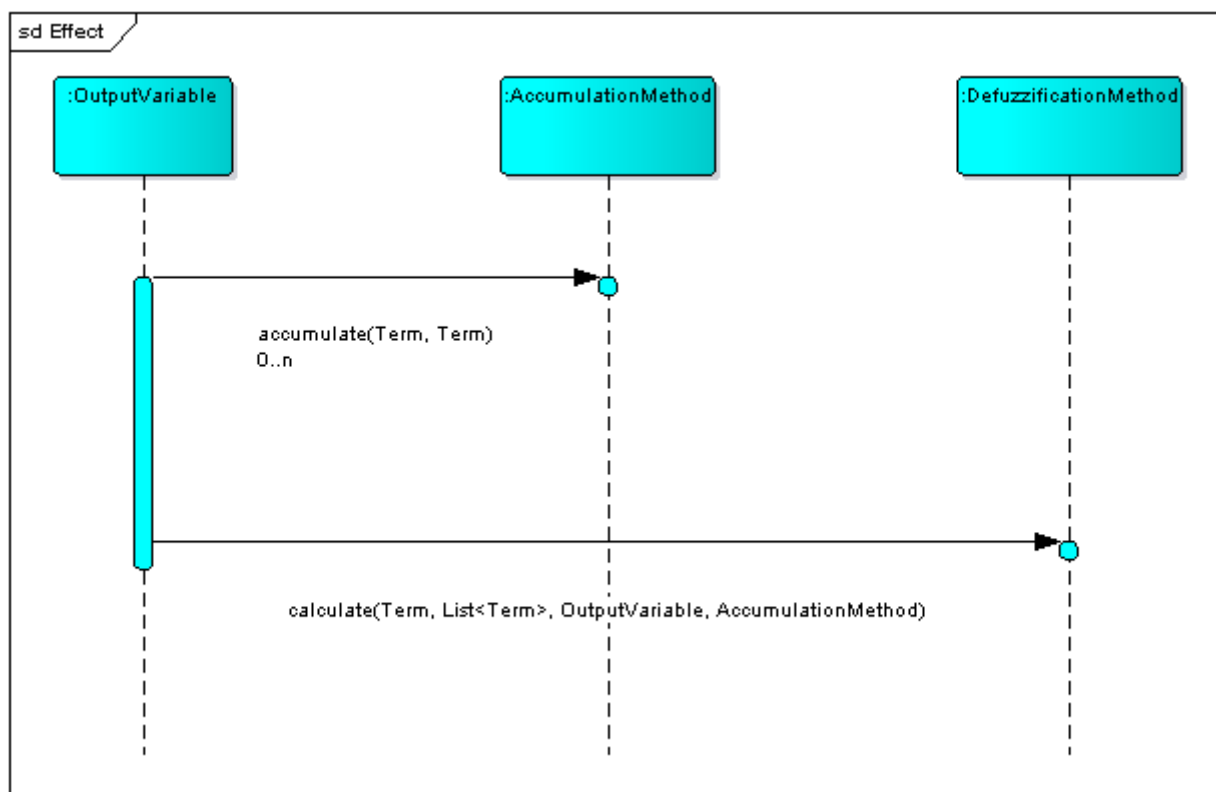
Action – akcja. Mogą być różnego typu, choć dziedziczą po wspólnej klasie bazowej. Dzielą się na

- AndAction
- OrAction
- TermAction

Pierwsze dwie prowadzą zawsze do dwóch kolejnych akcji, z których każda może mieć jeden z powyższych typów. Trzecia akcja nie prowadzi do żadnej akcji, jest liściem drzewa, zwraca funkcję przynależności termu (klasa Term) który jest elementem wyrażenia przesłanki. Term może być zmieniony przez modyfikator (Modifier). Metoda getValue dla TermAction zwraca wartość funkcji przynależności dla danej wartości zmiennej która jest przedmiotem wyrażenia.

Effect – Rezultat działania reguły. Dla każdej reguły może być kilka efektów (w FCL rozdzielone spójnikiem and). Przeliczenie efektu polega na uruchomieniu go z obliczonym poziomem aktywacji (poziom aktywacji reguły). Przeliczenie efektu daje w rezultacie nową funkcję przynależności, która jest dołączana do listy akumulacji zmiennej wyjściowej.

Kolejnymi etapami obliczania wartości zmiennej jest akumulacja i defuzyfikacja:



Rys III.3.14/4 Diagram sekwencji akumulacji i defuzyfikacji

Metoda akumulacji musi zaimplementować jedną funkcję, której zadaniem będzie połączenie dwóch funkcji przynależności w jedną. Sama akumulacja uruchamiana jest dla każdego zakumulowanego termu w zmiennej wyjściowej z wynikiem poprzedniej akumulacji

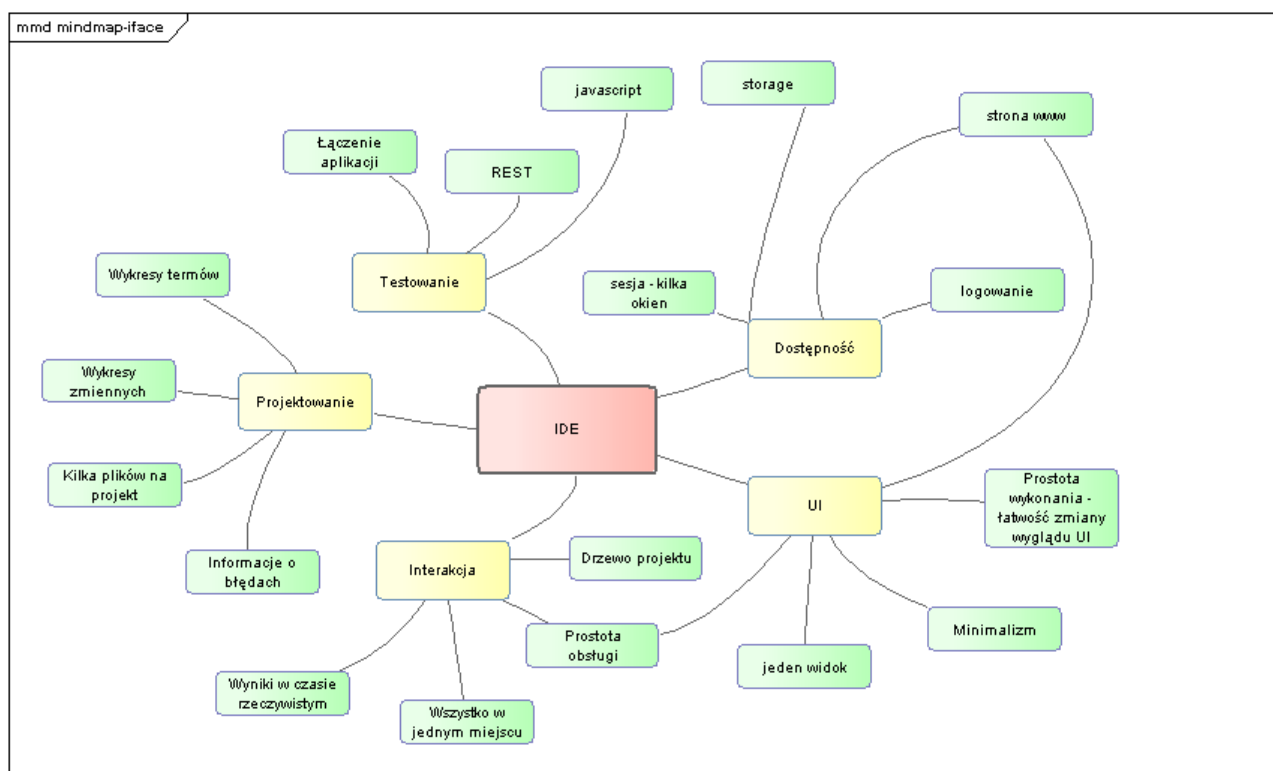
Metoda defuzyfikacji również musi zaimplementować jedną funkcję, której zadaniem jest wyliczenie zmiennoprzecinkowej wartości zmiennej na podstawie zakumulowanej funkcji przynależności. Dodatkowo, z racji, że niektóre metody potrzebują większej ilości informacji, przekazywane są również :

- lista zakumulowanych termów
- zmienna wyjściowa
- metoda akumulacji

IV. IDE

1. Wstęp

Jednym z celów tej pracy było utworzenie środowiska programistycznego, którego zadaniem jest ułatwienie projektowania aplikacji FCL. Przy planowaniu prac powstała mapa myśli, której zadaniem było wyszukanie najlepszych rozwiązań:



IV.1/1 Mapa myśli IDE

Pomysłów na realizację było kilka, jednak ogromna popularność przeglądarek internetowych i możliwości języka JavaScript w tej dziedzinie przeważała szalę na rzecz IDE w przeglądarce. Aby ułatwić podłączenie biblioteki FCL do aplikacji zastosowano serwer aplikacji Java EE.

2. Wymagania aplikacji

Aplikacja do poprawnego działania po stronie klienta wymaga :

- Przeglądarki internetowej z obsługą JavaScript
- Połączenia internetowego

Na serwerze natomiast wymagane są :

- Baza danych MySQL
- Serwer aplikacji Java EE7
- Java Runtime Enviroment wersja minimalna 1.8.

3. Wymagania funkcjonalne

Analiza wymagań funkcjonalnych:

ID	Opis	Priorytet	Harmonogram
R1	System umożliwia edycję kodu	Wysoki	Release 1
R2	System umożliwia przedstawienie relacji dwóch zmiennych w formie wykresu	Wysoki	Release 2
R3	System raportuje o błędach w kodzie	Wysoki	Release 1
R4	System umożliwia przedstawienie relacji trzech zmiennych	Wysoki	Release 2
R5	System przedstawia projekt w formie drzewa	Niski	Release 2
R6	System umożliwia przedstawienie zmiennej wejściowej za pomocą wykresu z funkcjami przynależności termów tej zmiennej	Wysoki	Release 2
R7	System umożliwia przedstawienie zmiennej wyjściowej za pomocą wykresu z funkcjami przynależności termów tej zmiennej oraz aktualną funkcję przynależności akumulacji rezultatów odpalonych reguł i aktualną wartość zmiennej	Wysoki	Release 2
R8	System umożliwia zmianę wartości zmiennych	Wysoki	Release 2
R9	System umożliwia komunikację z zewnętrzną aplikacją za pomocą protokołu http	Niski	Release 2
R10	System umożliwia edycję kilku dokumentów	Niski	Release 3
R11	System umożliwia zapis aktualnego stanu projektu w bazie danych	Niski	Release 3
R12	System umożliwia uwierzytelnianie użytkowników	Niski	Release 3
R13	System umożliwia przedstawienie ostatnich odpalonych reguł	Niski	Release 3

4. Interfejs użytkownika

Wstępny interfejsu wybrany do aplikacji :

Bibliografia

- 1) https://pl.wikipedia.org/wiki/Logika_tr%C3%B3jwarto%C5%9Bciowa
- 2) https://en.wikipedia.org/wiki/De_Morgan%27s_laws
- 3) Mamdani, E. H., Application of fuzzy algorithms for the control of a simple dynamic plant. In *Proc IEEE* (1974)
- 4) Andrzej Piegat; „Modelowanie i sterowanie rozmyte”; Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, Warszawa 1999
- 5) <http://www.fuzzytech.com/binaries/ieccd1.pdf>
- 6) https://en.wikipedia.org/wiki/Fuzzy_Control_Language