使用场景：复杂条件下的决策

**原理**：将要分析的情况称为Facts(在内存存储中称为Working Memory)，规则称为Rules(内存存储中称为Production Memory)，两者都是规则引擎(Inference Engine)的输入参数。

规则引擎由两部分组成：Pattern Matcher根据facts寻找匹配的rules，Agenda管理前者挑选出来的rules的执行顺序。在外围还有一个执行引擎(Execution Engine)，根据Agenda输出的rules执行具体的操作。

Pattern Matcher的算法一般有两种：正向推理(演绎法)和反向推理(归纳法)，其中具有代表性的具体算法有：Rete、Tread、Leaps等。

在规则引擎中，通常会使用某种表述性语言来描述规则。目前并没有实际标准，不过一般分为两类：结构性(Structured，如Drools的drl文件)的和标记性(Markup，通常为XML)的。