

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ КОМПЛЕКС
«ІНСТИТУТ ПРИКЛАДНОГО СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ»
НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
ІМЕНІ ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»
КАФЕДРА МАТЕМАТИЧНИХ МЕТОДІВ СИСТЕМНОГО АНАЛІЗУ

Практична робота №5
з курсу “Штучний інтелект”
Варіант 8

Виконала: студентка 4 курсу
групи КА-41
Лочман Я.В.

Завдання 1 (Варіант 8)

Побудувати фрейм для автоматизованої системи та конкретизуйте його індивідуальними даними: один день спілкування по мобільному телефону.

((номер абонента),	((+380673356234),
(П.І.Б. абонента),	(Коваль Дмитро Лавренович),
(Тариф),	(“вільний”),
(Тип оператора),	(Київстар),
(Кількість дзвінків),	(12),
(Кількість хвилин на свій оператор),	(45),
(Кількість хвилин на чужий оператор),	(3),
(Бонусів),	(20 хвилин на чужі оператори, безліміт на свій оператор),
(Залишок бонусів),	(17 хвилин на чужі оператори, безліміт на свій оператор),
(Попередній баланс на картці),	(37грн),
(Знято за день),	(0грн),
(Поточний баланс на картці))	(37грн))

Завдання 2 (Варіант 8)

Побудуйте сценарій, який визначає послідовність дій при грі у шашки.

Гра в шашки

Мета: Перемогти суперника

Ролі: Гравці (двоє), Журі

Змінні: Місце, Гра, Шашки, Поле, Хід, Перемога, Нічия, Приз, Сторона

Кількість сцен: 5

Сцена 1 (Початок гри)

Гравці сідають на Місця

Гравці розігрують Сторони

Гравець, який виграв білу Сторону, буде ходити перший

Гравці починають Гру

Сцена 2 (Хід гравця)

Гравець обирає Шашку, якою буде робити Хід (Шашка повинна бути відповідного кольору)

Гравець обирає, який Хід зробити цією Шашкою (Хід повинен відповідати правилам)

Журі оцінює чи можливий даний Хід

----- Сцена повторюється поки Хід не буде правильний -----

Сцена 3 (Перевірка на кінець гри)

Журі оцінює, чи не є у *Гравця Перемога*

Журі оцінює, чи не настала у *Грі Нічия*

----- якщо *Нічия* – сцена 4, якщо *Перемога* – сцена 5 -----

----- якщо немає ні *Нічії*, ні *Перемоги* – сцена 2 для іншого *Гравця* -----

Сцена 4 (Нічия)

Журі оголошує ситуацію *Нічия*

Гравці завершують *Гру*

Сцена 5 (Перемога)

Журі оголошує *Гравця*, який переміг

Гравці завершують *Гру*

Гравець, який переміг отримує *Приз*