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.

Київ – 2017

**Завдання 1 (Варіант 8)**

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

((номер абонента),

(П.І.Б. абонента),

(Тариф),

(Тип оператора),

(Кількість дзвінків),

(Кількість хвилин на свій оператор),

(Кількість хвилин на чужий оператор),

(Бонусів),

(Залишок бонусів),

(Попередній баланс на картці),

(Знято за день),

(Поточний баланс на картці))

( (+380673356234),

(Коваль Дмитро Лавренович),

(“вільний” ),

(Київстар),

(12),

(45),

(3),

(20 хвилин на чужі оператори, безліміт на свій оператор),

(17 хвилин на чужі оператори, безліміт на свій оператор),

(37грн),

(0грн),

(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 *Нічиєї*, ні *Перемоги* – сцена 2 для іншого *Гравця* -------

**Сцена 4** (Нічия)

*Жюрі* оголошує ситуацію *Нічия*

*Гравці* завершують *Гру*

**Сцена 5** (Перемога)

*Жюрі* оголошує *Гравця*, який переміг

*Гравці* завершують *Гру*

*Гравець*, який переміг отримує *Приз*