



Συστήματα Γνώσης

Πρακτικό Κομμάτι Μαθήματος
Πρόγραμμα Λειτουργίας Ανελκυστήρα

Νίκος Βασιλειάδης, Αναπλ. Καθηγητής
Τμήμα Πληροφορικής



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.





ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΑΝΟΙΚΤΑ
ΑΚΑΔΗΜΑΙΚΑ
ΜΑΘΗΜΑΤΑ



Πρόγραμμα Λειτουργίας Ανελκυστήρα

Περιγραφή Προβλήματος

- Ο ανελκυστήρας είναι αρχικά στο **ισόγειο** και πρέπει να πάει στο πάτωμα **floorA**
- Αφού μετακινηθεί και «κατέβουν» οι επιβάτες, ο ανελκυστήρας πρέπει να επανέλθει στο **ισόγειο**



Γεγονότα και Αρχικοποίηση

```
(defacts elevator-move  
  (elevator on ground)  
  (elevator ON) )
```

```
(defrule initial-rule  
=>  
  (assert (goto floorA))  
)
```



Κανόνας Κίνησης Ανελκυστήρα

```
(defrule moving-elevator
```

```
  (elevator ON)
```

```
  ?x <- (elevator on ?floor)
```

```
  ?y <- (goto ?floor2)
```

```
=>
```

```
  (retract ?x ?y)
```

```
  (assert (elevator on ?floor2))
```

```
)
```



Κανόνας Επιστροφής Ανελκυστήρα

```
(defrule empty-elevator  
  (elevator on floorA)
```

=>

```
  (assert (empty elevator) )  
  (assert (goto ground) )  
)
```



Εκτέλεση Προγράμματος

```
CLIPS> (reset)
```

```
==> f-0          (initial-fact)
```

```
==> f-1          (elevator on ground)
```

```
==> f-2          (elevator ON)
```



Εκτέλεση Προγράμματος

```
CLIPS> (run)
FIRE      1 initial-rule: f-0
==> f-3   (goto floorA)
FIRE      2 moving-elevator: f-2,f-1,f-3
<== f-1   (elevator on ground)
<== f-3   (goto floorA)
==> f-4   (elevator on floorA)
FIRE      3 empty-elevator: f-4
==> f-5   (empty elevator)
==> f-6   (goto ground)
FIRE      4 moving-elevator: f-2,f-4,f-6
<== f-4   (elevator on floorA)
<== f-6   (goto ground)
==> f-7   (elevator on ground)
```





Τέλος Ενότητας

Επεξεργασία: Εμμανουήλ Ρήγας

Θεσσαλονίκη, 17/3/2014



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ