

4. REPREZENTACE ZNALOSTÍ

4.0. Úvod

Pro řešení problémů v UI je třeba mít k dispozici jak často velké množství **znalostí** o daných problémech, tak i vhodné **mechanismy** pro manipulaci s těmito znalostmi. To znamená, že pro řešení konkrétní úlohy na počítači musíme znalosti vhodným způsobem **reprezentovat**.

- **Znalosti** - pravdy o „světě“, který nás zajímá, věci (události), které chceme reprezentovat.
- **Reprezentace znalostí** - vyjádření znalostí ve vybraném formalismu (měl by být vhodný pro další manipulaci se znalostmi).

Znalosti lze získat jednak přímo **pozorováním** objektů a jevů reálného světa, jednak nepřímo **odvozením** z již existujících znalostí.

V systémech UI se z hlediska počítačové reprezentace uvažují znalosti dvojího druhu:

- a) znalosti reprezentované **deklarativně** (tzv. poznatky), které vyjadřují, **co** je znáno či dokázáno

- b) znalosti reprezentované **procedurálně** (tzv. pravidla), která říkají, **jak** poznávat nebo dokazovat.

□ Příklad

Nejznámější metody reprezentace znalostí:

- výrokový počet
- predikátový počet 1. řádu
- produkční systém
- sémantická síť
- rámce
- scénáře