

Interazione Uomo-Macchina II

Appello 30 giugno 2008

1. Considera la seguente lista di clausole:

1	{ \neg Implies(a,g), \neg Likes(x,g), \neg CanDo(x,a), ShouldDo(x,a)}	
2	{ \neg Implies(a,g), \neg CanAvoid(x,a), \neg ShouldDo(x,a), Likes(x,g)}	
3	{ \neg Sport(s), Implies(s, InShape)}	
4	{ \neg Sport(s), Implies(s, GoodHealth)}	
5	{ \neg Sport(s), \neg Young(x), \neg Healthy(x), CanDo(x,s)}	
6	{Sport(R)}	
7	{Sport(A)}	
8	{Young(G)}	
9	{Healthy(G)}	
10	{Likes(G, GoodShape)}	
11	{ \neg Likes(G,GoodHealth)}	
	{ \neg ShouldDo(G,a), Ans(a)}	
	Implies(R,GoodShape)	(3,6)
	Implies(R,GoodHealth)	(4,6)
	{ \neg Young(x), \neg Healthy(x), CanDo(x,R) }	(5,6)
	{Implies(A,GoodShape) }	(3,7)
	{Implies(A,GoodHealth) }	(4,7)
	{ \neg Young(x), \neg Healthy(x), CanDo(x,A) }	(5,7)
	{ \neg Likes(x,GoodShape), \neg CanDo(x,R), ShouldDo(x,R)}	(1,13)
	{ \neg CanAvoid(x,R), \neg ShouldDo(x,R), Likes(x,GoodShape)}	(2,13)
	{ \neg Likes(x,GoodHealth), \neg CanDo(x,R), ShouldDo(x,R)}	(1,14)
	{ \neg CanAvoid(x,R), \neg ShouldDo(x,R), Likes(x,GoodHealth)}	(2,14)
	{ \neg Healthy(G), CanDo(G,R) }	(8,15)
	{ \neg Likes(x,GoodShape), \neg CanDo(x,A), ShouldDo(x,A)}	(1,16)
	{ \neg CanAvoid(x,A), \neg ShouldDo(x,A), Likes(x,GoodShape)}	(2,16)
	{ \neg Likes(x,GoodHealth), \neg CanDo(x,A), ShouldDo(x,A)}	(1,17)
	{ \neg CanAvoid(x,A), \neg ShouldDo(x,A), Likes(x,GoodHealth)}	(2,17)
	{ \neg Healthy(G), CanDo(G,A) }	(8,18)
	{ \neg CanDo(G,R), ShouldDo(G,R)}	(10,19)
	{CanDo(G,R) }	(9,23)
	{ \neg CanDo(G,A), ShouldDo(G,A)}	(10,24)
	{CanDo(G,A) }	(9,28)
	{ShouldDo(G,R)}	(29,30)
	{ShouldDo(G,A)}	(30,31)
	{Ans(R)}	(12, 33)
	{Ans(A)}	(12,34)

- Che cosa rappresenta questa lista di clausole?
- Che strategia di risoluzione è applicata? Che tipo di ragionamento viene simulato?
- A quale quesito risponde il processo di risoluzione rappresentato?
- Come utilizzo i risultati per generare il messaggio in linguaggio naturale?

2. Quali Teorie guidano la generazione di messaggi in linguaggio naturale? Elencale e descrivine brevemente le principali caratteristiche.

3. Descrivi il processo di simulazione di questo frammento di dialogo:

S: Welcome to the ARTIMIS server. How can I help you?

U: Hello, I would like to know the sea weather forecast for the Finistère area.

S: There is no sea weather forecast server for the Finistère area. But there are some for the Channel and for the Atlantic. Are you interested in one of these?