

Nany Search

Zimmermann Eric

11.12.2014

Ziel

- Demonstration einer Interaktion durch natürliche Sprache in Prolog

Programm

- In Form eines kleinen Spiels:
Ziel: Auffinden des Nany
- Gesteuert mit englischen Begriffen
und grammatisch einfachem
Syntax.

Mögliche Aktionen

- In einen Raum gehen (go to the ...)
- Die Umgebung erkunden
(look, look around, look in something)
- Etwas an sich nehmen
(take something)
- Etwas Essen (eat something)
- Etwas Ein- oder Ausschalten
(turn on / off something)

Spielumgebung



Demonstration

Grammatik

- Verbalphrase: **Verb**
Beschreibung der Aktion
(Eine Liste von Verben wird mit einer bestimmten Aktion assoziiert.)
- Nominalphrase: **Prädikat** **Nomen**
Beschreibung des Objects,
bei uns eine Tür oder einem Gegenstand.
(was wird verändert, wohin)
- Andere sprachliche Elemente: **Konstituente**
(on, off, into, around, usw.)

Mögliche Satzkombinationen

Der Satz besteht immer aus mindestens einem Verb.

Verb

Konstituente

Kann jedoch zusätzlich mit einer Nominalphrase
beginnen oder Enden.

Prädikat

Nomen

Verb

Konstituente

Verb

Konstituente

Prädikat

Nomen

Oder in ganzer Komplexität:

Prädikat

Nomen

Verb

Konstituente

Prädikat

Nomen

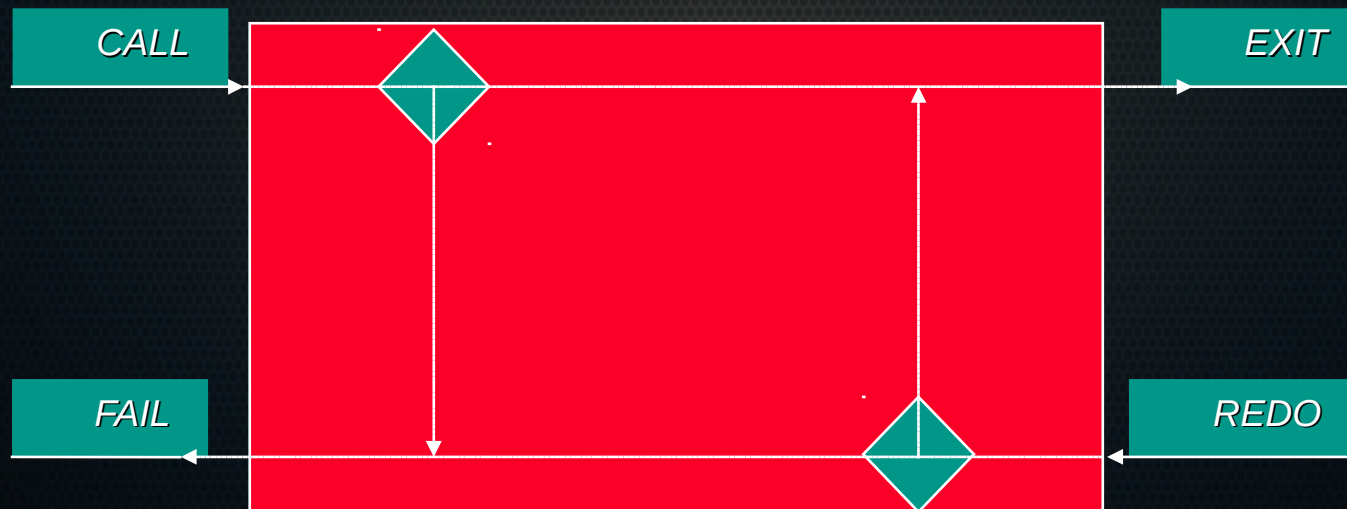
John

eats

the apple

Vierport Boxenmodell

- Befehlsstruktur darstellen mithilfe von Boxen:



Beispiel Eingabeschleife

```
command_loop:-  
repeat  
get_command(X),  
do(X),(nanifound; X==quit).
```

