

image not found or type unknown



Фрейм – конструкция для описания стереотипной истории, имеющая большое количество данных истории, именуемых слотами, и их значений.

Познания о мире имеют все шансы быть представлены в облике фрейм-подобных структур. При анализе истории люд, как правило, пользуют личный навык и адаптируют эти познания применительно к свежей истории. К примеру, человек когда-то останавливавшийся в отеле, содержит представление о всех гостиничных номерах. Они содержат кровать, шкаф, ванную и т. д. Подробности всякого номера (цвет портьер, месторасположение и образ выключателей и т. п.) имеют все шансы выделяться. С фреймом гостиничного номера связана еще информация, принимаемая по умолчанию. К примеру «Если нет простыней - надо вызвать горничную», «если необходим лед - нужно взглянуть в холле», и т. п. Не надобно владеть познания всякого свежего гостиничного номера. Все составляющие обобщенного номера организуются в концептуальную структуру, к которой человек обращается, когда замирает в отеле. Эти высокоуровневые структуры возможно предположить в семантической сети, организуя ее как совокупности отдельных сеток, любая из коих дает кое-какую стандартную историю. Фреймы например же, как объектно-ориентированные системы, обеспечивают устройство похожей организации, выставляя себя сути, как структурированные объекты с поименованными ячейками и связанными с ними значениями. Этим образом, фрейм или же схема рассматривается как единая трудная суть.

Артельный картина фреймовой структуры:

К примеру, гостиничный номер и его составляющие имеют все шансы быть описаны вблизи отдельных фреймов:

Кроме кровати во фрейме обязан быть представлен:

испражнение : ожидаемая высота — от 20 до 40 см, количество ножек — 4, смысл по умолчанию — специализирован для сиденья .

гостиничный телефонный аппарат : это вариант простого телефона, но расплата за переговоры связывается с оплатой гостиничного номера. По умолчанию есть особый гостиничный коммутатор, и человек имеет возможность применить данный телефонный аппарат для заказа пищи в номер, наружных звонков и получения иных предложений.

На рис. 1 изображен фрейм, представляющий гостиничный номер:



Рис. 1 – Фрейм гостиничного номера.

Как видно из примера, фрейм имеет возможность держать каждое количество слотов, в определенных системах кое-какое количество слотов может быть неотклонимыми, иные – необязательными.

Имя_фрейма – личный номер, оригинальный в предоставленной фреймовой системе

Имя_слота_X – оригинальный личный номер слота в границах предоставленного фрейма

Указатель_наследования – применяется во фреймовых системах иерархического на подобии, позволяющих осуществить иерархию познаний. Демонстрирует, какую информацию об атрибутах слотов в фрейме верхнего значения наследуют слоты с теми же именами нижнего значения.

В сети любое понятие ведётся узлами и связями на одном и том же уровне детализации. Впрочем довольно нередко для 1 цели объект нужно рассматривать как единственную суть, а для иных — принимать во внимание подробности его внутренней структуры. К примеру, как правило нас не интересует механическое устройство автомобиля, пока же что-нибудь не сломается. При обнаружении

неисправности мы достаем схему автомотора и пробуем убрать дилемму.

Системы фреймов поддерживают наследование классов. Смысла ячеек и используемые по умолчанию смысла класса наследуются сквозь иерархию класс/подкласс и класс/член. К примеру, гостиничный телефонный аппарат возможно воплотить в жизнь как подкласс простого телефонного аппарата, владеющий надлежащими особенностями: наружные сигналы протекают сквозь коммутатор отеля (для расчета), и гостиничные предложения возможно заказывать по прямому номеру.

Смысл слота дальнейшего фрейма располагается в спектре, конкретном «родителем»

Вероятные типы данных:

- FRAME – указатель на иной фрейм
- INT
- REAL
- BOOL
- TEXT
- LIST
- TABLE
- EXPR

Значение_слота - образ смысла обязан совпадать с очевидно обозначенным.

Демон- процедура, механически запускаемая при выполнении кое-какого обстоятельства.

Демоны запускаются при воззвании к сообразному слоту и делают конкретные воздействия со смыслом слота.

Демоны, по сущности, считаются разновидностями присоединенных процедур – программ, которые применяются для определения смысла слота. К примеру, при любом изменении конкретной ячейки в системе возможно запускать функцию контроля соотношения типов или же анализ непротиворечивости.

Похожие процедурные инвестиции считаются необходимым свойством фреймов, например как они позволяют связать куски программного кода с надлежащими сущностями фреймового представления. К примеру, в основание познаний возможно подключить вероятность генерировать графические образы.

Присоединенные процедуры запускаются по сообщениям, переданным из иного фрейма.

Демоны и присоединенные процедуры предполагают собой процедурные познания в составе фреймов. Другие познания в предоставленной системе – декларативные. Фреймы расширяют способности семантических сеток, разрешая представлять сложные объекты не в облике большущей семантической структуры, а в облике единственной сути (фрейма). Это еще разрешает натуральным образом предположить стандартные сущности, классы, наследование и смысла по умолчанию.

Заключение.

Само понятие «фрейм» применяется ключевым образом в работах по искусственного происхождения разуму, когнитивной психологии, когнитивной и прикладной лингвистике, а еще в дискурсе.

Собственно что же касается термина «сценарий», то он близок к термину «фрейм», лишь только сценарий вырабатывается в итоге интерпретации слова, когда главные текста и идеи слова делают направленные на определенную тематику («сценарные») структуры, извлекаемые из памяти на базе нормальных, стандартных значений.

Этим образом, осознание кое-какой свежей истории или же выражения объединяется до этого всего к попытке отыскать в памяти знакомую историю, более схожую с свежей. И сценарий или, иначе, сценарный фрейм имеет нормальную последовательность мероприятий, обусловленную некоторой рекуррентной историей.

Список литературы.

1. Баранов А. Н. Категории искусственного интеллекта в лингвистической семантике. Фреймы и сценарии. М., 1987.
2. Гончаренко, В.В., Шингарёва, Е.А. Фреймы для распознавания смысла текста. Кишинёв, 1984.
3. Демьянков В.З. Сценарий // Краткий словарь когнитивных терминов / Кубрякова Е.С., Демьянков В.З., и д.р. М., 1996. С.181-182.
4. М. Макаров. Основы теории дискурса. М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. С. 153-157

5. Филлмор Ч. Фреймы и семантика понимания | НЗЛ. Вып. XXIII. М., 1988. [С. 52s90.]