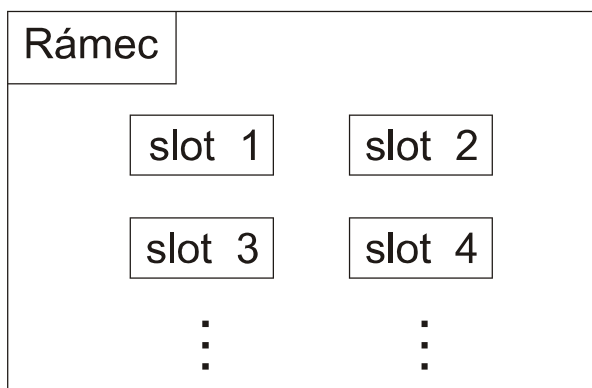


## 4.2. RÁMCE

- Rámce jsou vhodné k reprezentaci velkého množství znalostí obecného významu (navrženy M. Minskym z MIT).
- Při konstrukci rámců se vychází z představy analýzy konkrétní situace tak, jak ji provádějí lidé:
  - inteligentní člověk neanalyzuje novou situaci tak, že vychází z nulové apriorní informace;
  - člověk má v paměti velký soubor znalostních struktur reprezentujících stereotypní situace z každodenního života;
  - nová situace nebo nový poznatek pak vyvolá zapamatované struktury, které člověk doplňuje o konkrétní podrobnosti sledované situace.

- Rámcová struktura se používá k reprezentaci objektů (situací) a všech s nimi svázaných vlastností.
- Jednotlivá hlediska a vlastnosti objektů a situací jsou v rámci reprezentována souborem **slotů**, které slouží k zapamatování jak faktických, tak i procedurálních znalostí.

*Poznámka: Procedurální znalost nese informaci o tom, jak určit danou vlastnost, “co dělat” v dané situaci, ap.*



Struktura rámce.

- Při vytváření konkrétního rámce (jakožto představitele zobecněného objektu) se nemusí zjišťovat hodnoty všech vlastností ihned, ale podle potřeby postupně.
- Sloty tedy obsahují jistá **očekávání** o dané situaci, která se například pozorováním konkretizují a slot se **plní**.
- Sloty se mohou plnit jednak **konkrétními hodnotami** vlastností nebo **odkazy** na další **rámce** (popisují detailněji další části objektu). Tím se vytváří **hierarchická struktura rámců**.
- Hierarchická struktura rámců má vlastnost **dědičnosti**.

## **Uvažování pomocí rámců**

Bude vyvětleno na příkladu.