

## 4.1. SCÉNÁŘE (SKRIPTY)

- Scénář je znalostní struktura, která popisuje stereotypní posloupnosti událostí v určité příčinné souvislosti.
- Scénáře sestávají ze souboru **slotů**, které popisují individuální hlediska každé dílčí úlohy:
  - **zdrojový (vstupní) slot** – nese informaci o vstupních podmínkách řešení úlohy (někdy musí být podmínky stoprocentně splněny, aby mohl být scénář aktivován).
  - **cílový (výsledný) slot** – nese informaci o výstupních podmínkách (budou pravdivé po odeznění událostí popsanych ve scénáři).
  - **akční sloty (role)** – reprezentují většinou lidi, kteří hrají ve sledované události určitou roli.
  - **objektové sloty** – reprezentují objekty, které jsou zahrnuty v událostech popsanych ve scénáři (jejich přítomnost může být odvozena).
  - **sloty dílčích operací** – specifikují činnosti, kterými většinou působí reprezentanti akčních slotů mezi sebou navzájem nebo kterými působí na objektové sloty.
- Dílčí události, které se objevují ve stereotypních posloupnostech událostí zahrnutých ve scénáři, se nazývají **scény**.

# Usuzování pomocí scénářů

- problém **aktivace scénáře**
  - když se ve sledované situaci objevují prvky obsažené ve slotech některého scénáře, znalostní systém tento scénář aktivuje a pokusí se **naplnit** jeho sloty
  - je-li dostatečný souhlas mezi sloty scénáře a konkrétní situací, je scénář **aktivován**
- byl-li určitý scénář aktivován, lze pak usuzovat na běh událostí, aniž by byly tyto události explicitně zmíněny nebo pozorovány.