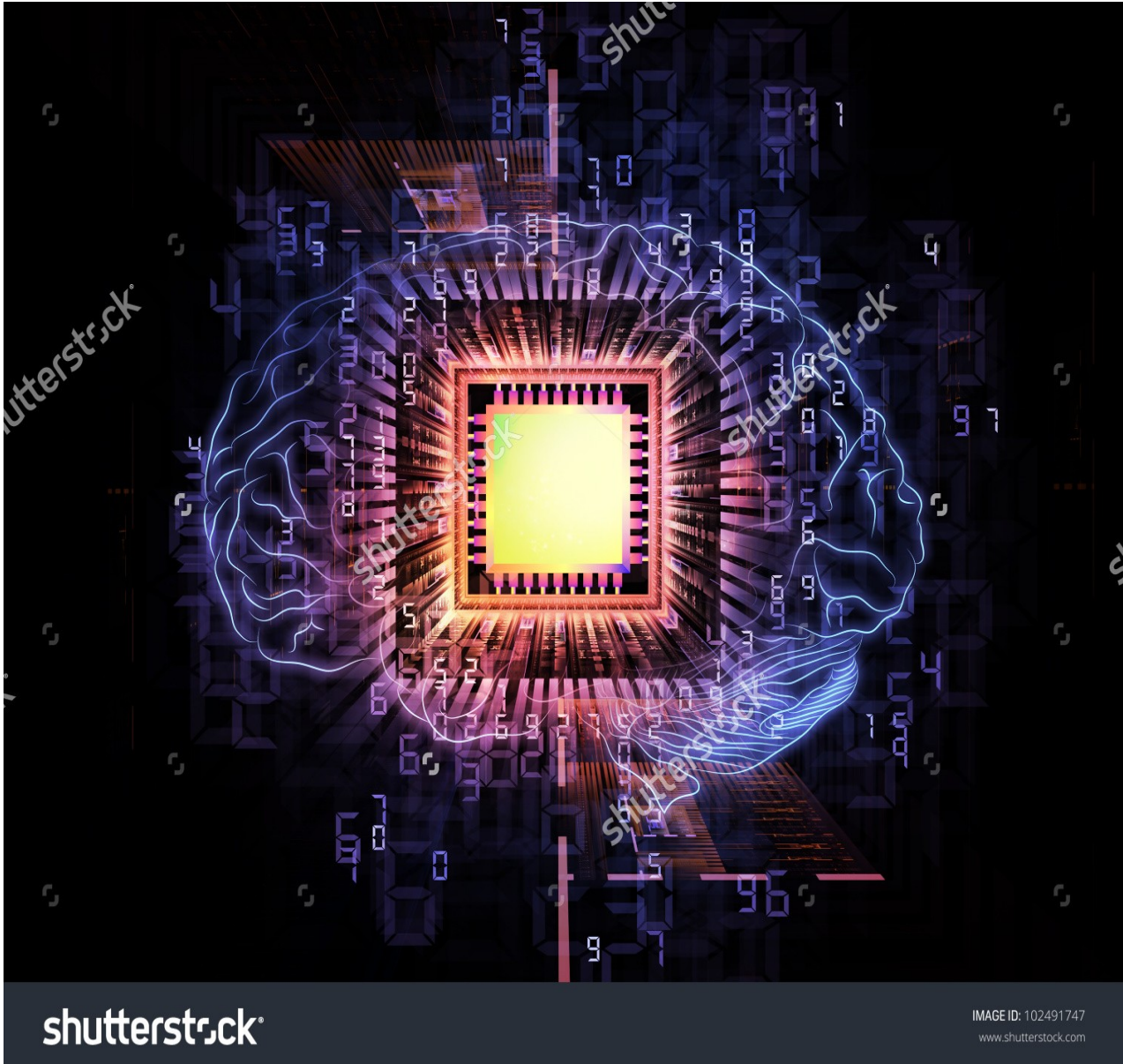


'Εφαρμοσμένη λογική'



Λύκειο Λιτοχώρου

Νίκος Λιόντας Β¹

Μία εργασία που δείχνει το πως εφαρμόστηκε η λογική σε συστήματα για τα συμφέροντα του ανθρώπου

Σελ. 1 Η εφαρμογή της λογικής και η χρήση της

“Computer Science is applied logic.” D. Leivant, 1998

Η εστίαση του ανθρώπινου εγκεφάλου σε πνευματικές εργασίες δημιούργησαν μια ανάγκη για αποδέσμευσή του από πράξεις με προβλέψιμο αποτέλεσμα, όπως οι μαθηματικές πράξεις που θα μπορούσαν να θεωρηθούν απολύτως αναμενόμενες αφού το αποτέλεσμα οποιαδήποτε μαθηματικής πράξης εξαρτάτε από το ερώτημα, το οποίο θα έχει πάντα μια προκαθορισμένη απάντηση.

π.χ. $1+1$ έχουμε ορίσει ότι είναι 2, οπότε $1+1$ είναι πάντα 2

(Απόδειξη του ότι $1+1=2$

έχει γίνει από τον Russell και

ή

τον Whitehead σε έκθεση

300 σελίδων.)

$9^x - 4 \cdot 3^x + 3 = 0$ $X_{1,2} = 0, 1$ εφόσον $1+1=2$

Με πρόφαση αυτή την ανάγκη δημιουργήθηκαν τα πρώτα υπολογιστικά συστήματα τα οποία με εφαρμοσμένη λογική λύνουν ταχύτερα και ακριβέστερα τέτοιου είδους προβλήματα δίνοντας περισσότερο χρόνο και ειρμό στα κρεσέντο της ανθρώπινης σκέψης. Συνειδητοποιώντας ότι αυτά τα συστήματα θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε περισσότερες περιπτώσεις όχι μόνο για αριθμητικές πράξης άρχισαν να χρησιμοποιούνται και για άλλες πράξεις με προβλέψιμο αποτέλεσμα ή πράξεις χωρίς προβλέψιμο αποτέλεσμα απλώς δίνοντας τους μερικά οριοθετημένα αποτελέσματα κάνοντας της και αυτές προβλέψιμες

π.χ.

```
#include <iostream>
```

```
#include <string>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
    std::string name;
```

```
    std::cout << "Για σου, πως σε λένε? ";
```

```
    std::cin >> name;
```

```
    if ((name[0] >= 'A' ) && (name[0] <= 'z'))
```

```
        std::cout << "Hi " << name << ", I thought u were greek" << "\n";
```

```
    else
```

```
        std::cout << "Χάρηκα για την γνωριμία " << name << " και εμένα " << name << " με λένε" << "\n";
```

```
}
```

(Τοποθετήστε τα παραπάνω σε ένα “C++ cell”)