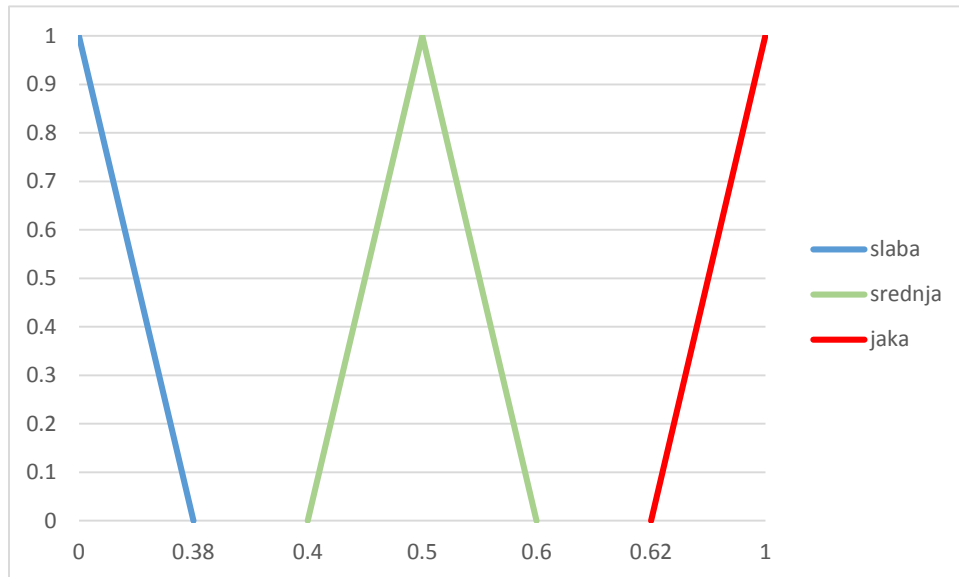
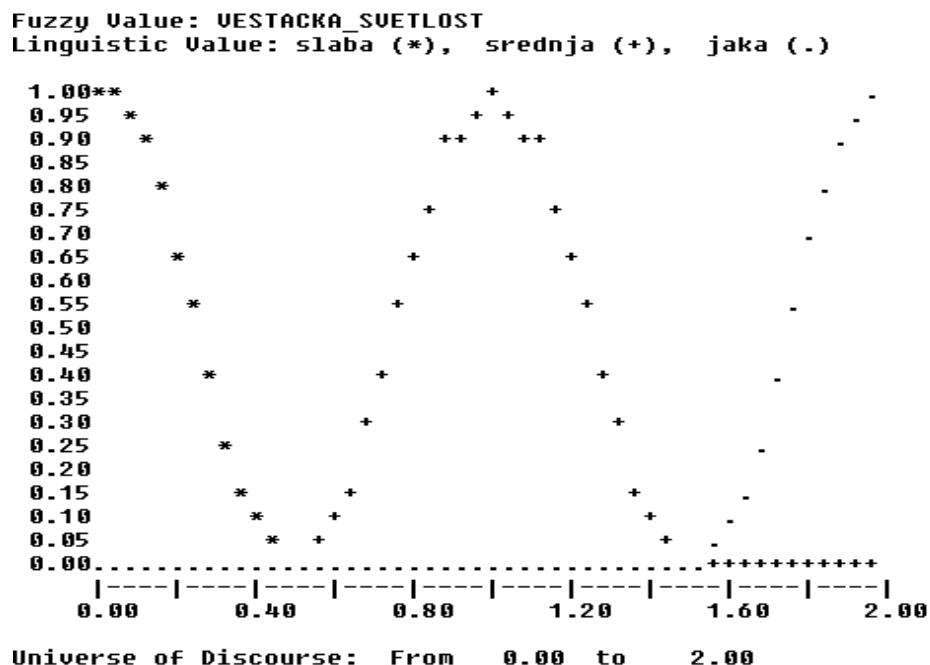


Definisati *fuzzy* promenljivu DNEVNA_SVETLOST, nad univerzalnim skupom opsega od 0 do 1 i to pomoću tri primarna člana, *slaba*, *srednja*, *jaka* i nacrtati navedene *fuzzy* vrednosti tako da dobijeni crtež ima sledeći izgled:



Definisati *fuzzy* promenljivu VESTACKA_SVETLOST, nad univerzalnim skupom opsega od 0 do 2 i to pomoću tri primarna člana, *slaba*, *srednja*, *jaka* i nacrtati navedene *fuzzy* vrednosti tako da dobijeni crtež ima sledeći izgled:



Definisati šablone:

- *dnevna_svetlost* koji ima slot *jacina* tipa DNEVNA_SVETLOST
- *vestacka_svetlost* koja ima slot *jacina* tipa VESTACKA_SVETLOST.

Definisati sledeća pravila:

- Ako je dnevna svetlost slaba, veštačka svetlost je jaka.
- Ako je dnevna svetlost srednja, veštačka svetlost je srednja.
- Ako je dnevna svetlost jaka, veštačka svetlost je slaba.

Napisati pravilo/pravila kojima se izvršava sledeće:

- Traži se od korisnika da unese jačinu dnevnog svetla.
- U slučaju da je korisnik uneo broj, u listu činjenica treba dodati činjenicu po šablonu *dnevna_svetlost*, tako da vrednost slota *jacina* bude *fazifikovan* broj. Broj *fazifikovati* korišćenjem funkcije PI (odstupanje 0.02)
- U slučaju da korisnik nije uneo broj (pretpostavlja se da je uneo *slaba*, *srednja* ili *jaka*) u listu činjenica treba dodati odgovarajuću činjenicu korišćenjem metode *assert-string*.

Napisati pravilo kojim se vrši *defazifikacija* vrednosti jačine veštačke svetlosti. *Defazifikaciju* izvršiti i *moment* i *maximum* metodom.

Primer zaključka ES-a za unetu dnevnu svetlost jačine 0.78:

Jacina vestacke svetlosti treba biti: 0.1323 (maximum).

Jacina vestacke svetlosti treba biti: 0.1772 (moment).