4.5 Dialog z maszyną

* Porozmawiaj z komputerem

Jak rozmawiać z komputerem? To nie jest takie łatwe, jak mogłoby się wydawać. Nie mamy tu na myśli porozumiewania się za pomocą klawiatury i myszy bądź ekranu dotykowego, tak jak robimy na co dzień. Jest to raczej wydawanie poleceń niż rozmowa. Chętnie myślimy o komputerach następnych generacji jako o maszynach, z którymi będziemy porozumiewać się głosem, które będą wyręczały nas w wielu codziennych czynnościach i zastępowały w sytuacjach dla nas niewygodnych. Rzadko jednak zdajemy sobie sprawę z tego, jak wielu rzeczy komputery jeszcze „nie umieją” i czego będziemy musieli je „nauczyć”, żeby osiągnąć ten etap.

[](https://app.wsipnet.pl/upload/ep/packages/259/39172/img/1.png)

Słynny fizyk Stephen Hawking od lat porozumiewał się ze światem za pomocą komputera. Hawking, chory od prawie 50 lat na stwardnienie zanikowe boczne powodujące zanik mięśni, stracił mowę w 1985 roku po zabiegu tracheotomii. Od tamtego czasu Hawking posługuje się urządzeniem sprzężonym z generatorem mowy. Uruchamia mięśniami policzka wirtualną klawiaturę i wprowadza dane do komputera. Czujnik ruchu w okularach wychwytuje skurcze mięśni policzka i pozwala mu wybierać litery i słowa pojawiające się na ekranie komputera. Zespół naukowców z firmy Intel pracuje nad nowym rozwiązaniem umożliwiającym Hawkingowi komunikację ze światem.

Tekst, który znajdziesz na stronie zkomputerem.pl w pliku **harel.pdf**, opisuje problem związany z rozumieniem ludzkiego języka przez maszyny i zawiera kilka przykładów ukazujących typowe błędy, na które musimy być przygotowani w dialogu z maszyną. Tekst pochodzi z książki Dawida Harela *Algorytmika – rzecz o istocie informatyki*.

*Jan usiadł przy stole i ujrzał przed sobą wielką porcję sałatki owocowej na talerzu obok koszyka z chlebem. Zajęło mu to chwilę, ale w końcu zdołał zjeść i strawić wszystko.*

Co zjadł Jan? Czy była to sałatka, chleb, czy jedno i drugie? W pewnych kontekstach mógłby to być także talerz, koszyk, a nawet stół! Sama gramatyka niewiele tutaj pomoże, gdyż to, co inteligentny program musi umieć uchwycić, to znaczenie.

Dialog

*Maszyna*: Halo, tu dom Jana.

*Głos*: A, to ty. Słuchaj, tu mówi szef Jana. Muszę się koniecznie z nim skontaktować.  
Możesz go znaleźć i kazać mu do mnie zadzwonić?

*Maszyna*: Niestety, panie Szefiana. Jan gra dziś wieczorem w tenisa i polecił, aby mu nie przeszkadzać.

*Głos*: Czyżby! Słuchaj no. Jestem zajęty, to sprawa niecierpiąca zwłoki. Tu chodzi o jego szefa, a nie o pana Szefiana. Daj mi Jana, ale już!

*Maszyna*: W sprawie zwłok proszę się skontaktować z prosektorium, panie Zajęty.  
My się tymi rzeczami nie zajmujemy. Jeśli pan chce rozmawiać z szefem Jana, wystarczy wykręcić numer 553-8861. On tutaj nigdy nie bywa. Umieściliśmy go w naszej książce telefonicznej pod pseudonimem Potwór.

*Głos*: Zapamiętaj, ty z kości synu i przekaż mu to słowo w słowo. Powiedz mu, że nie jest wart kluczyków do twojej konsolki. Jest zwolniony! (odgłos odkładanej słuchawki)

**Zadanie**

**Wymyśl sytuację, w której musisz porozmawiać z maszyną (np. aby zarezerwować bilet kolejowy w automatycznej rezerwacji biletów). Najpierw tak poprowadź dialog, aby doprowadzić do zamierzonego celu, a potem spróbuj „wprawić maszynę w zakłopotanie”, aby dialog potoczył się w nietypowym kierunku. Zapisz i wyślij oba dialogi. UWAGA! MOŻNA TO NAPISAĆ NA kARTCE.**