



## Zadanie 2

### Test Turinga

Mad Lib

Jedną z dziedzin badań nad sztuczną inteligencją są tłumaczenia komputerowe. Aby mieć pewne wyobrażenie na temat różnic między poprawnością syntaktyczną (składniową) a semantyczną (znaczeniową) tłumaczeń komputerowych, warto posłużyć się przykładem gry typu Mad Lib.

Polega ona na tym, że:

1. Prowadzący przygotowuje krótkie opowiadanie „z lukami” (tzn. usuwa niektóre z wyrazów).
2. Uczestnicy po kolei podają wyraz, znając tylko i wyłącznie jego formę gramatyczną (nie znają kontekstu).
3. Na końcu prowadzący odczytuje „opowiadanie”, zastępując luki słowami podanymi przez uczestników.

Oto fragment krótkiego opowiadania „z lukami”:

– \_\_\_\_\_ (okrzyk)

Krzyknął \_\_\_\_\_ (przysłówek odprzymiotnikowy) i wskoczył do swego \_\_\_\_\_ (rzeczownik rodzaju męskiego w dopełniaczu), w którym siedziała jego \_\_\_\_\_ (przymiotnik rodzaju żeńskiego w mianowniku) żona.

Efekt gry może być następujący:

– Aua!

Krzyknął głupio i wskoczył do swego kota, w którym siedziała jego odważna żona.

- a) Przygotuj własne „opowiadanie”. Nie powinno być zbyt krótkie: powinno zawierać przynajmniej 10 luk. Między lukami należy wstawić co najmniej dwa wyrazy.
- b) Przeprowadź grę w gronie kilku osób.