

Pratique 1: Blocs d'attributs (blocs logiques)

Date:

Membres de l'équipe:

Partie A: libre

A.1. A quoi sert ce matériau? Dites / écrivez votre impression.

A.2. Pourriez-vous le décrire de manière informelle?

Partie B: Vous devez ...

B.1. Identifiez les qualités qui caractérisent chaque bloc et les attributs de chacun. Par exemple: Qualité: couleur. Attributs: rouge, jaune, bleu.

B.2. Trouvez et dites (écrivez) avec des mots quelques classes d'équivalence qui peuvent être faites avec ces blocs.

B.2.1. Donnez 3 exemples d'eq. classes caractérisées par un attribut. Mettez un nom pour chaque ensemble. Les lettres peuvent être utilisées à cette fin.

Combien d'éléments trouvez-vous dans chaque ensemble (cardinal)?

B.2.2. Prenez 2 des classes d'équivalence ci-dessus et connectez-vous par "et". Construisez la nouvelle classe. Combien y a-t-il d'éléments? Comparez à ce nombre avec les cardinaux de B.2.1. et dire comment ils se rapportent (comparatifs).

Répétez avec 2 autres classes.

B.2.3. Donnez 1 exemple de jeux de blocs connectés par deux et`s. Par exemple: blocs rouges et carrés et gros. Combien y a-t-il d'éléments? Comparez ces nombres avec les ensembles cardinaux de B.2.1 et B.2.2. Comment vont-ils?

Quelle est la tendance des ensembles cardinaux dans B.2.i?

B.2.4. Essayez maintenant avec les mêmes ensembles que dans B.2.2 mais liés avec “ou”.

Première connexion:

Deuxième connexion:

Le cardinal est-il identique ou différent de B.2.2? Expliquez pourquoi ou pourquoi pas. (Il est crucial de savoir si les classes sont des ensembles disjoints ou non) Disjoint = disjuncto.

B.2.5. Donne un ensemble défini par «NOT» précédant tout attribut.

Quel ensemble a plus d'éléments, A ou NOT-A? Réfléchir et expliquer pourquoi.

B.2.7. Connectez deux ensembles d'attributs NOT par «ou» et donnez le jeu de résultats et la cardinalité.

Laquelle des parties précédentes correspond au «classement»?

Laquelle des parties précédentes correspond aux ensembles “création” et “identification”?

L'une des parties précédentes implique-t-elle «l'identification de modèles»?

Pourriez-vous établir des correspondances / applications entre des éléments de l'un des ensembles que vous avez créés dans les sections précédentes? Fournir des preuves.

Partie C.

C.1. Classifiez l'ensemble de blocs en respectant un attribut (deux) et représentez les sous-ensembles que vous réalisez.

Un:

Deux:

C.2. Créez un motif de manière à ce que tout le jeu de blocs puisse être utilisé. Gardez une photo une fois terminé. Décrivez-le oralement.

C.3. Choisissez deux classes d'équivalence de celles atteintes en C.1 et reliez-les par correspondance. Indiquez s'il s'agit d'une application et, le cas échéant, de quel type. Gardez une photo de votre exemple.