



Red Hat Decision Manager 7.2

デシジョンサービスのスタートガイド

ガイド

Red Hat Decision Manager 7.2 デシジョンサービスのスタートガイド

ガイド

Enter your first name here. Enter your surname here.

Enter your organisation's name here. Enter your organisational division here.

Enter your email address here.

法律上の通知

Copyright © 2023 | You need to change the HOLDER entity in the en-US/Getting_started_with_decision_services.ent file |.

The text of and illustrations in this document are licensed by Red Hat under a Creative Commons Attribution–Share Alike 3.0 Unported license ("CC-BY-SA"). An explanation of CC-BY-SA is available at

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

. In accordance with CC-BY-SA, if you distribute this document or an adaptation of it, you must provide the URL for the original version.

Red Hat, as the licensor of this document, waives the right to enforce, and agrees not to assert, Section 4d of CC-BY-SA to the fullest extent permitted by applicable law.

Red Hat, Red Hat Enterprise Linux, the Shadowman logo, the Red Hat logo, JBoss, OpenShift, Fedora, the Infinity logo, and RHCE are trademarks of Red Hat, Inc., registered in the United States and other countries.

Linux[®] is the registered trademark of Linus Torvalds in the United States and other countries.

Java[®] is a registered trademark of Oracle and/or its affiliates.

XFS[®] is a trademark of Silicon Graphics International Corp. or its subsidiaries in the United States and/or other countries.

MySQL[®] is a registered trademark of MySQL AB in the United States, the European Union and other countries.

Node.js[®] is an official trademark of Joyent. Red Hat is not formally related to or endorsed by the official Joyent Node.js open source or commercial project.

The OpenStack[®] Word Mark and OpenStack logo are either registered trademarks/service marks or trademarks/service marks of the OpenStack Foundation, in the United States and other countries and are used with the OpenStack Foundation's permission. We are not affiliated with, endorsed or sponsored by the OpenStack Foundation, or the OpenStack community.

All other trademarks are the property of their respective owners.

概要

本書は、Red Hat Decision Manager 7.2 で交通違反のデシジョンサービスの例を作成およびテストする方法を説明します。

目次

はじめに	4
第1章 交通違反プロジェクトの作成	5
第2章 データオブジェクト	6
2.1. VIOLATION データオブジェクトの作成	7
2.1.1. Violation データオブジェクトの制約の追加	7
2.2. DRIVER データオブジェクトの作成	9
2.2.1. Driver データオブジェクトの制約の追加	10
第3章 ガイド付きルール	13
3.1. 運転免許停止ルールの作成	13
3.2. 停止ルールの条件の設定	14
3.3. 停止ルールのアクションの設定	16
第4章 ガイド付きデシジョンテーブル	18
4.1. 交通違反のガイド付きデシジョンテーブルの作成	18
4.1.1. Violation Type 列の挿入	19
4.1.2. Fine Amount および Points 列の挿入	23
4.1.3. ガイド付きデシジョンテーブルの行の挿入	24
第5章 テストシナリオ	26
5.1. 速度制限シナリオのテスト	26
5.2. 運転免許停止シナリオのテスト	28
5.3. 複数の違反シナリオのテスト	30
第6章 DECISION CENTRAL のプロジェクトおよびビジネスアセットの例	32
6.1. DECISION CENTRAL のプロジェクトおよびビジネスアセット例へのアクセス	32
6.2. ルールの実行	33
第7章 RED HAT DECISION MANAGER の IDE 向けのデシジョン例	39
7.1. IDE での RED HAT DECISION MANAGER のデシジョン例のインポートおよび実行	39
7.2. HELLO WORLD の例のデシジョン (基本ルールおよびデバッグ)	42
7.3. 状態の例のデシジョン (前向き連鎖および競合解決)	45
顕著性を使用した状態の例	48
アジェンダグループを使用した状態の例	51
状態の例の含まれる動的なファクト	52
7.4. フィボナッチの例のデシジョン (再帰および競合解決)	53
7.5. 価格設定のデシジョン例 (デシジョンテーブル)	59
スプレッドシートのデシジョンテーブルの設定	60
Base pricing rules	63
Promotional discount rules	64
7.6. ペットショップの例のデシジョン (アジェンダグループ、グローバル変数、コールバック、および GUI 統合)	64
ペットショップの例でのルール実行動作	65
ペットショップのルールファイルのインポート、グローバル変数、Java 関数	67
アジェンダグループを使用したペットショップルール	68
ペットショップ例の実行	72
7.7. 誠実な政治家の例のデシジョン (真理維持および顕著性)	76
Politician クラスおよび Hope クラス	77
政治家の誠実性に関するルール定義	78
実行と監査証跡	79
7.8. 数独例のデシジョン (複雑なパターン一致、コールバック、および GUI 統合)	82

数独例の実行および対話	82
数独例のクラス	88
数独の検証ルール (validate.drl)	88
数独の解決ルール (sudoku.drl)	89
7.9. CONWAY の GAME OF LIFE 例のデシジョン (ルールフローグループおよび GUI 統合)	96
Conway 例の実行および対話	97
ルールグループを使用する Conway 例のルール	98
7.10. HOUSE OF DOOM 例のデシジョン (後向き連鎖および再帰)	102
再帰クエリーおよび関連のルール	106
推移閉包ルール	107
リアクティブクエリールール	108
ルールにバインドなしの引数が含まれたクエリー	109
付録A バージョン情報	111

はじめに

ビジネスルールの開発者は、Red Hat Decision Manager の Decision Central を使用して、さまざまなデシジョンサービスを設計できます。Red Hat Decision Manager では、参考として、Decision Central に直接、デシジョンの例を含むプロジェクト例と、Java クラスとして配布されるデシジョン例 (統合開発環境 (IDE) にインポートして外部テストが可能) が提供されます。

本書は、Decision Central で、交通違反のデシジョンサービスの例に関する新規プロジェクトを作成してテストする方法を主に見ていきます。

前提条件

- Red Hat JBoss Enterprise Application Platform 7.2 がインストールされている。インストールの詳細は、[Red Hat JBoss EAP 7.2.0 インストールガイド](#)を参照してください。
- Red Hat Decision Manager がインストールされ、Decision Server で設定されていること。詳細は、[Red Hat JBoss EAP への Red Hat Decision Manager のインストールおよび設定](#)を参照してください。
- Red Hat Decision Manager が稼働し、**developer** ロールで Decision Central にログインできる。詳細は、[Red Hat Decision Manager インストールの計画](#)を参照してください。

第1章 交通違反プロジェクトの作成

プロジェクトとは、データオブジェクト、ガイド付きデシジョンテーブル、ガイド付きルールなどのアセットのコンテナのことです。

手順

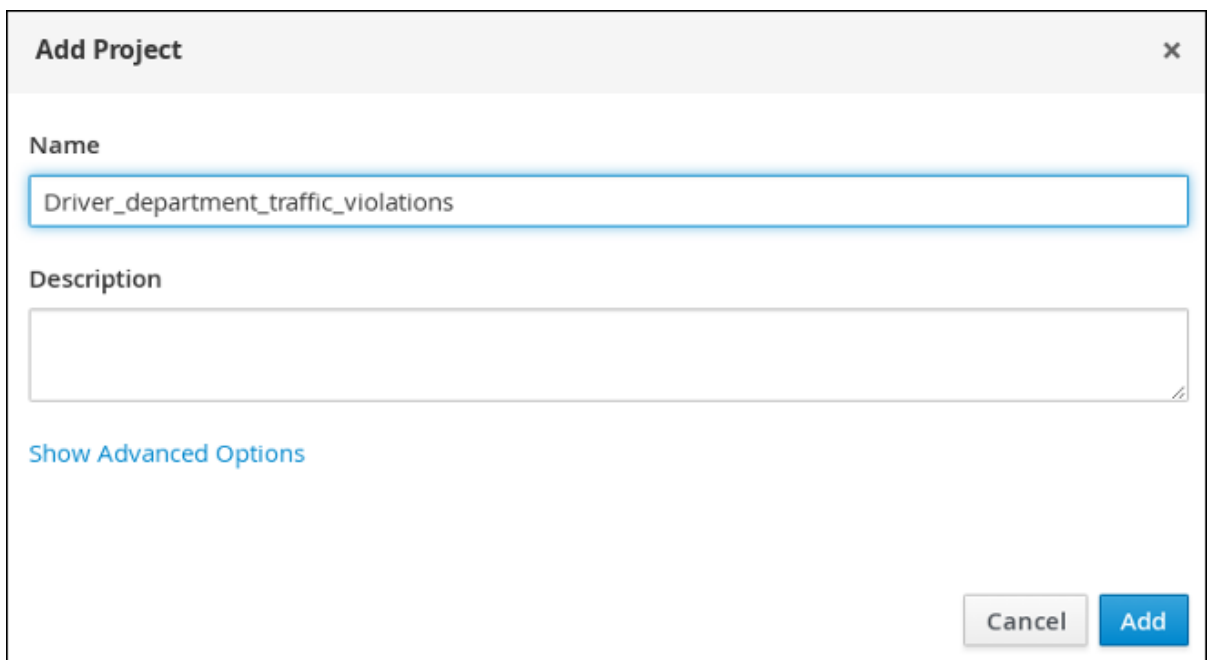
1. Decision Central にログインします。
2. **Menu → Design → Projects** を選択します。
Red Hat Decision Manager は以下のイメージのように **MySpace** と呼ばれるデフォルトスペースを提供します。このデフォルトスペースを使用してサンプルプロジェクトを作成およびテストできます。

図1.1 デフォルトのスペース



3. **Add Project** をクリックします。
4. **Name** フィールドに **Driver_department_traffic_violations** と入力します。
5. **Add** をクリックします。

図1.2 Add Project ウィンドウ

A screenshot of a "Add Project" dialog box. The title bar says "Add Project" with a close button (X) on the right. Below the title bar, there is a "Name" label followed by a text input field containing "Driver_department_traffic_violations". Below that is a "Description" label followed by a larger, empty text area. At the bottom left, there is a blue link that says "Show Advanced Options". At the bottom right, there are two buttons: a grey "Cancel" button and a blue "Add" button.

プロジェクトの **Assets** ビューを開きます。

第2章 データオブジェクト

データオブジェクトは、作成するルールアセットの設定要素です。データオブジェクトは、プロジェクトで指定したパッケージに Java オブジェクトとして実装されているカスタムのデータタイプです。たとえば、データフィールド **Name**、**Address**、および **DateOfBirth** を使用して **Person** オブジェクトを作成し、ローン申し込みルールに詳細な個人情報を指定できます。このカスタムのデータ型は、アセットとデシジョンサービスがどのデータに基づいているかを指定します。

以下の表では、このプロジェクト用に作成する **Violation** および **Driver** データオブジェクトを一覧表示しています。

表2.1 Violation データオブジェクト

ID	Label	Type
code	Code	String
points	Points	Integer
violationDate	Violation Date	Date
type	Type	String
fineAmount	Fine Amount	double
speedLimit	Speed Limit	Integer
actualSpeed	Actual Speed	Integer

表2.2 Driver データオブジェクト

ID	Label	Type
name	Name	String
age	Age	Integer
state	State	String
city	City	String
violations	Violations	Violation (org.jboss.example.traffic_violations.Violation) 注: Violations フィールドは List に設定すると、指定のタイプに、複数のアイテムを格納できます。

ID	Label	Type
fineAmount	Fine Amount	double
totalPoints	Total Points	Integer
reason	Reason	String

2.1. VIOLATION データオブジェクトの作成

Violation データオブジェクトには、Violation Date、Fine Amount および Speed Limit など、違反詳細をもとにしたデータフィールドが含まれます。

前提条件

Driver_department_traffic_violations プロジェクトを作成した。

手順

1. Add Asset → Data Object をクリックします。
2. Create new Data Object ウィザードで以下の値を入力します。
 - Data Object: **Violation**
 - Package: **com.myspace.driver_department_traffic_violations** を選択します。
3. Ok をクリックします。

図2.1 新規データオブジェクトの作成ウィンドウ

2.1.1. Violation データオブジェクトの制約の追加

Violation データオブジェクトのフィールドに、ルールを定義するときに選択する制約を入力します。

前提条件

Violation データオブジェクトを作成した。

手順

1. **'Violation'-general properties** セクションで、Label フィールドに **Violation** と入力します。

図2.2 一般的なプロパティ

'Violation (Violation)'- general properties

Identifier	<input type="text" value="Violation"/>
Label	<input type="text" value="Violation"/>
Description	<input type="text"/>
Package	<input type="text" value="com.myspace.driver_department_traffic_violations"/> +
Superclass	<input type="text" value="java.lang.Object"/>

2. **+ add field** をクリックします。
3. 以下の値を設定します。
 - Id: **code**
 - Label: **Code**
 - Type: **String**
4. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - Id: **points**
 - Label: **Points**
 - Type: **Integer**
5. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - Id: **violationDate**
 - Label: **Violation Date**
 - Type: **Date**
6. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - Id: **type**
 - Label: **Type**
 - Type: **String**

7. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: fineAmount**
 - **Label: Fine Amount**
 - **Type: Double**
8. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: speedLimit**
 - **Label: Speed Limit**
 - **Type: Integer**
9. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: actualSpeed**
 - **Label: Actual Speed**
 - **Type: Integer**
10. **Create** をクリックします。
11. **Save** をクリックした後、**Save** をクリックして変更を確認します。
12. **Driver_department_traffic_violations** ラベルをクリックして、プロジェクトの **Assets** ビューに戻ります。

図2.3 Violation データオブジェクトのフィールド

Spaces > MySpace > Driver_department_traffic_violations > master > Violation

Violation.java - Data Objects

Model Overview Source

Violation (Violation) + add field

Identifier	Label	Type	
code	Code	String	Delete
points	Points	Integer	Delete
violationDate	Violation Date	Date	Delete
type	Type	String	Delete
fineAmount	Fine Amount	Double	Delete
speedLimit	Speed Limit	Integer	Delete
actualSpeed	Actual Speed	Integer	Delete

2.2. DRIVER データオブジェクトの作成

Driver データオブジェクトには、ドライバーの **Name**、**Age**、**Total Points** など、ドライバーの詳細に基づくデータフィールドを含めます。

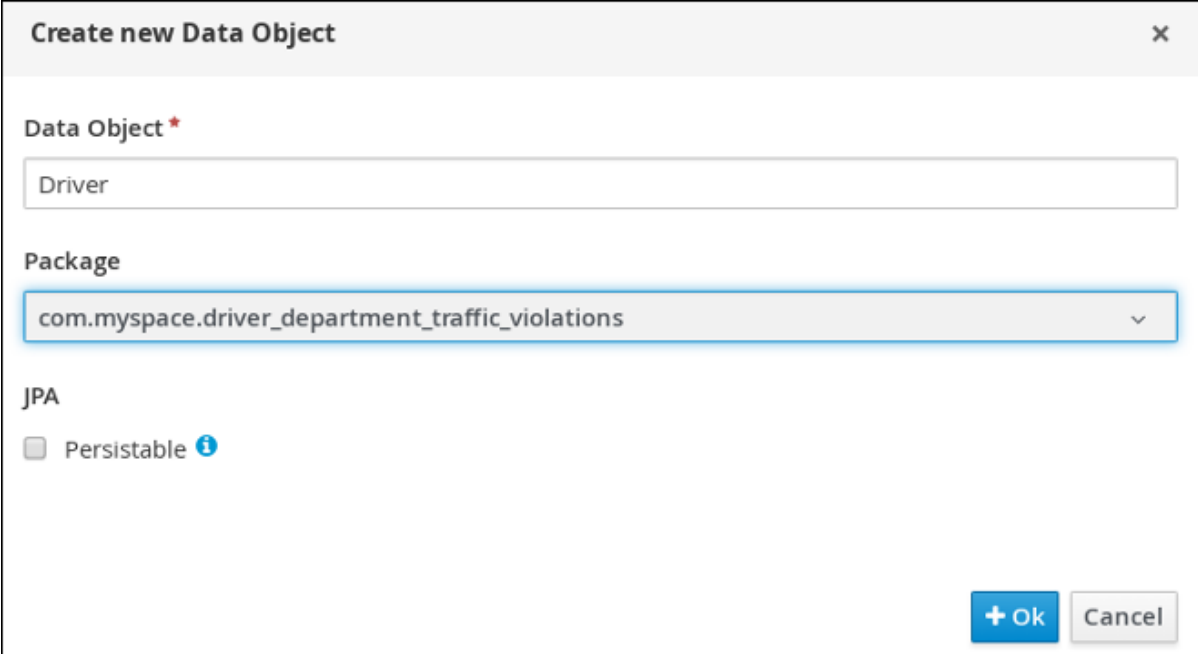
前提条件

Driver_department_traffic_violations プロジェクトを作成した。

手順

1. Menu → Design → Projects → Driver_department_traffic_violations に移動します。
2. Add Asset → Data Object をクリックします。
3. Create new Data Object ウィザードで以下の値を入力します。
 - Data Object: Driver
 - Package: com.myspace.driver_department_traffic_violations を選択します。
4. Ok をクリックします。

図2.4 新規データオブジェクトの作成ウィンドウ



The screenshot shows a dialog box titled "Create new Data Object". It has a close button (X) in the top right corner. The dialog contains the following fields and options:

- Data Object ***: A text input field containing the text "Driver".
- Package**: A dropdown menu with the selected value "com.myspace.driver_department_traffic_violations".
- JPA**: A checkbox labeled "Persistable" with an information icon (i) to its right. The checkbox is currently unchecked.

At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "+ Ok" and "Cancel".

2.2.1. Driver データオブジェクトの制約の追加

Driver データオブジェクトのフィールドに、ルールを定義するときに選択する制約を入力します。

前提条件

Driver データオブジェクトを作成した。

手順

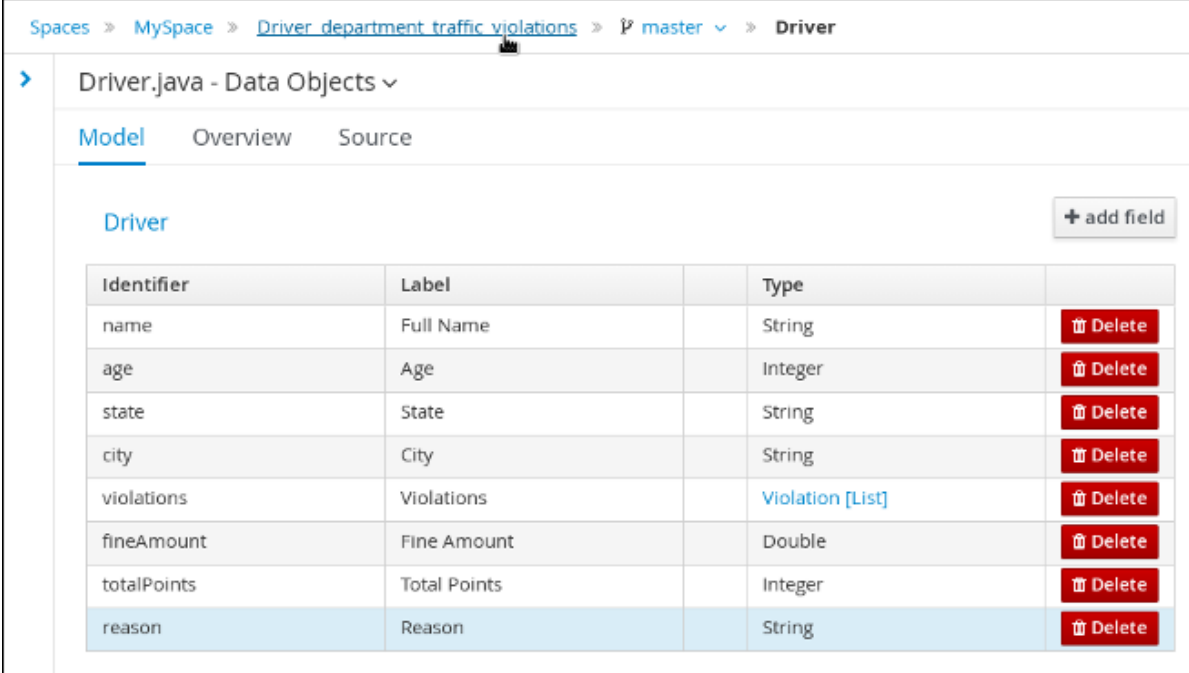
1. 'Driver'-general properties セクションで、Label フィールドに Driver と入力します。
2. + add field をクリックします。
3. 以下の値を設定します。
 - Id: name
 - Label: Full Name

- **Type: String**
4. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: age**
 - **Label: Age**
 - **Type: Integer**
 5. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: state**
 - **Label: State**
 - **Type: String**
 6. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: city**
 - **Label: City**
 - **Type: String**
 7. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: violations**
 - **Label: Violations**
 - **Type: Violation(com.myspace.driver_department_traffic_violations.Violation)**
 - **List:** このチェックボックスを選択すると、このフィールドで、指定したタイプのアイテムを複数保持できるようになります。
 8. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: fineAmount**
 - **Label: Fine Amount**
 - **Type: Double**
 9. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: totalPoints**
 - **Label: Total Points**
 - **Type: Integer**
 10. **Create and continue** をクリックしてから、以下の値を入力します。
 - **Id: reason**
 - **Label: Reason**

- **Type: String**

11. **Create** をクリックします。
12. **Save** をクリックした後、**Save** をクリックして変更を確認します。
13. **Driver_department_traffic_violations** ラベルをクリックして、プロジェクトの **Assets** ビューに戻ります。

図2.5 Driver データオブジェクトのフィールド

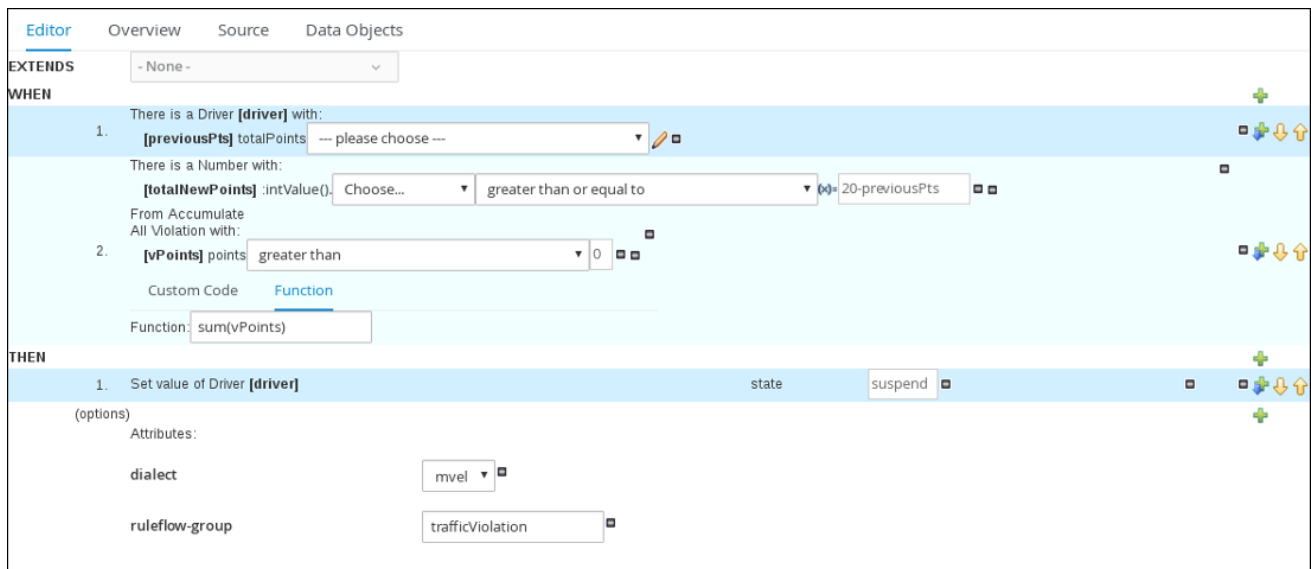


Identifier	Label	Type	
name	Full Name	String	Delete
age	Age	Integer	Delete
state	State	String	Delete
city	City	String	Delete
violations	Violations	Violation [List]	Delete
fineAmount	Fine Amount	Double	Delete
totalPoints	Total Points	Integer	Delete
reason	Reason	String	Delete

第3章 ガイド付きルール

ガイド付きルールは、ルール作成のプロセスを提供する、UI ベースのガイド付きルールデザイナーで作成できるビジネスルールです。ルールデザイナーは、編集中のルールのオブジェクトモデルに基づいて、許容される入力のフィールドおよびオプションを提供します。ルールに関連するすべてのデータオブジェクトは、ルールと同じプロジェクトパッケージに置く必要があります。同じパッケージに含まれるアセットはデフォルトでインポートされます。ルールデザイナーの **Data Objects** タブを使用すると、必要なデータオブジェクトがすべてリストされていることを確認したり、その他の必要なデータオブジェクトをインポートしたりできます。

図3.1 ガイド付きルールデザイナー



3.1. 運転免許停止ルールの作成

ガイド付きルールデザイナーを使用して、運転免許停止ルールを作成します。

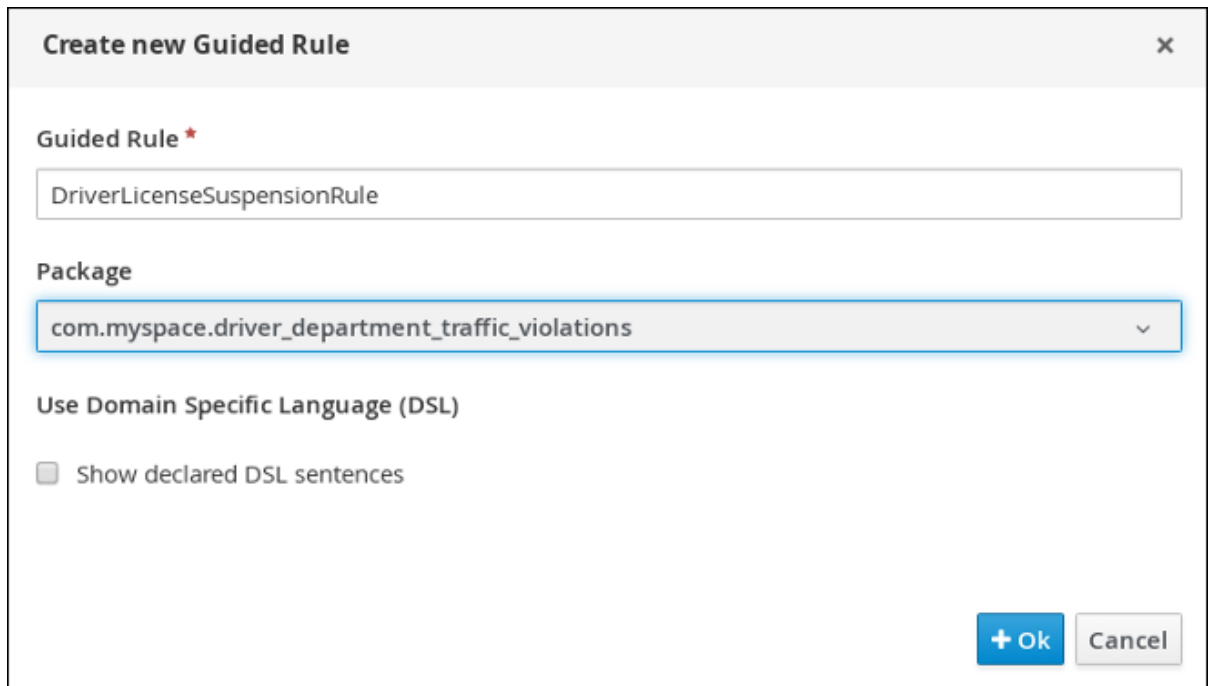
前提条件

Violation データオブジェクトと Driver データオブジェクトの両方を作成した。

手順

1. **Menu** → **Design** → **Projects** をクリックしてから **Driver_department_traffic_violations** をクリックします。
2. **Add Asset** → **Guided Rule** をクリックし、以下の値を入力します。
 - **Guided Rule: DriverLicenseSuspensionRule**
 - **Package: com.myspace.driver_department_traffic_violations**
3. **Ok** をクリックして **ガイド付きルールデザイナー** を開きます。

図3.2 新しいガイド付きルールを作成するウィンドウ



Create new Guided Rule [X]

Guided Rule *

DriverLicenseSuspensionRule

Package

com.myspace.driver_department_traffic_violations [v]

Use Domain Specific Language (DSL)

Show declared DSL sentences

[+ Ok] [Cancel]

3.2. 停止ルールの条件の設定

ドライバーの違反を判断するために使用する 停止 ルールの条件を設定します。

前提条件

運転免許停止ルールを作成した。

手順


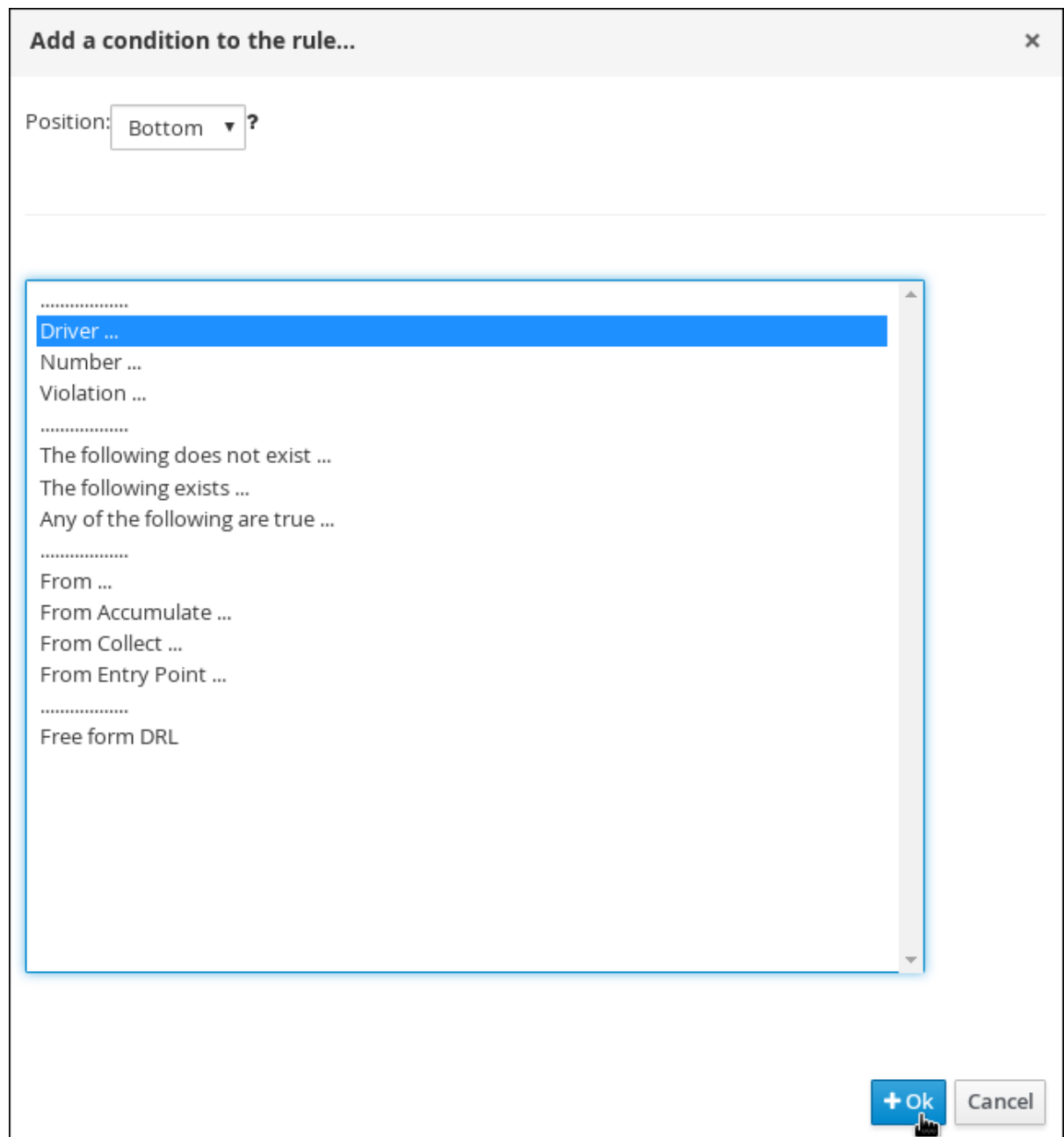
1. **WHEN** ラベルの横にある () をクリックして、**Add a condition to the rule** ウィンドウを開きます。
2. **Driver** を選択して **Ok** をクリックします。

図3.3 新しいガイド付きルールの作成ウィンドウ



3. There is a Driver ラベルをクリックして **Modify constraints for Driver** ウィンドウを開きません。
4. **Variable name** フィールドに **driver** と入力し、**Set** をクリックします。
5. **There is a Driver[driver]** をクリックし、**Expression editor** をクリックします。
6. **[not bound]** をクリックし、**Expression editor** を開きます。
7. **Bind the Expression to a new variable** フィールドに **previousPts** と入力し、**Set** をクリックします。
8. **Choose** メニューから **totalPoints** を選択します。
9. 1行目 (**previousPts** ラベル) の横にある (**+**) をクリックして、**Add a condition to the rule** ウィンドウを開きます。
10. **From Accumulate** を選択し、**Ok** をクリックします。

11. **From Accumulate** ラベルの上にある **click to add pattern** をクリックし、 **choose fact type** メニューから **Number** を選択します。
12. **There is a number** ラベルをクリックして **Modify constraints for Number** ウィンドウを開きます。
13. **Expression editor** をクリックし、 **[not bound]: Choose** メニューから **intValue()** を選択します。
14. **[not bound]** をクリックし、 **Expression editor** を開きます。
15. **Bind the Expression to a new variable** フィールドに **totalNewPoints** と入力し、 **Set** をクリックします。
16. **click to add pattern** をクリックし、 **choose fact type** メニューから **Violation** を選択します。
17. **All Violation with:** をクリックして **Modify constraints for Violation** ウィンドウを開き、 **Add a restriction on a field** メニューから **point** を選択します。
18. **points** ラベルの横にある **please choose** をクリックして、 **greater than** を選択します。
19. () をクリックした後、 **Literal value** をクリックします。
20. **points** ラベルをクリックして、 **Add a field** ウィンドウを開きます。
21. **vPoints** と入力し、 **Set** をクリックします。
22. **Function** フィールドに **sum(vPoints)** と入力します。
23. **totalNewPoints** → **please choose** メニューから **greater than or equal to** を選択します。
24. () をクリックし、 **New formula** をクリックして、新しいフィールドに **20-previousPts** と入力します。
25. **Save** をクリックした後、 **Save** をクリックして変更を確認します。


図3.4 停止ルールの条件


DriverLicenseSuspensionRule.rdr1 - Guided Rules ▾


Editor Overview Source Data Objects

EXTENDS

WHEN

1. There is a Driver [driver] with:
 

There is a Number with:
 

From Accumulate
All Violation with:
2. 

Custom Code **Function**

Function:

3.3. 停止ルールのアクションの設定

点数や罰金の金額など、ドライバーのペナルティを決定するために使用する **停止** ルールのアクションを設定します。これらの値は、停止ルールの条件に基づいています。

前提条件

停止ルールの条件を設定した。

手順

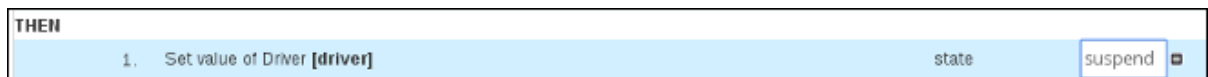
1. THEN ラベルの横にある (show options...) をクリックします。

図3.5 オプションの表示の選択



2. THEN ラベルの横にある (+) をクリックし、Change field values of driver を選択して、Ok をクリックします。
3. Set value of Driver [driver] フィールドをクリックし、Add field メニューから state を選択します。
4. Set value of Driver [driver] セクションの state の横にある (✎) をクリックして、Field value ウィンドウを開きます。
5. Literal value をクリックし、新しいフィールドに **suspend** と入力します。

図3.6 新しいフィールド



6. Set value of Driver [driver] セクションの下にある (options) ラベルの横にある (+) をクリックします。
7. Add an option to the rule ウィンドウで、Attribute メニューから ruleflow-group オプションを選択します。
8. ruleflow-group フィールドに **trafficViolation** と入力します。
9. Save をクリックした後、Save をクリックして変更を確認します。

図3.7 停止ルールのアクション



第4章 ガイド付きデシジョンテーブル

ガイド付きデシジョンテーブルは、アップロードされるデシジョンテーブルのスプレッドシートに代わる方法で、ウィザードを用いて表形式でビジネスルールを定義します。ガイド付きデシジョンテーブルでは、プロジェクトで指定したデータオブジェクトをもとに、Decision Central のUI ベースのウィザードに従ってルール属性、メタデータ、条件、およびアクションを定義します。ガイド付きデシジョンテーブルを作成すると、定義したルールは、その他のすべてのルールアセットとともに Drools Rule Language (DRL) ルールにコンパイルされます。

ガイド付きデシジョンテーブルに関連するすべてのデータオブジェクトは、ガイド付きデシジョンテーブルと同じプロジェクトパッケージに存在する必要があります。同じパッケージに含まれるアセットはデフォルトでインポートされます。必要なデータオブジェクトとガイド付きデシジョンテーブルの作成後、ガイド付きデシジョンテーブルデザイナーの **Data Objects** タブを使用して、必要なデータオブジェクトがすべてリストされていることを検証したり、**新規アイテム** を追加してその他の既存データオブジェクトをインポートしたりできます。

4.1. 交通違反のガイド付きデシジョンテーブルの作成

ガイド付きデシジョンテーブルデザイナーを使用して、交通違反のガイド付きデシジョンテーブルを作成します。このテーブルは、ドライバーの特定の違反とその結果として発生する罰金および点数を指定するためのものです。

前提条件

Violation データオブジェクトと Driver データオブジェクトの両方を作成した。

手順

1. **Menu** → **Design** → **Projects** をクリックしてから **Driver_department_traffic_violations** をクリックします。
2. **Add Asset** → **Guided Decision Table** をクリックし、以下の値を入力します。
 - **Guided Decision Table: SpeedViolationRule**
 - **Package: com.myspace.driver_department_traffic_violations**
3. **Hit Policy** メニューから **Unique Hit** を選択します。
4. **Table format** セクションで、**Extended entry, values defined in table body** を選択します。
5. **Ok** をクリックして、**Create new Guided Decision Table** ウィンドウを開きます。

図4.1 ガイド付きデシジョンテーブルのウィンドウ

4.1.1. Violation Type 列の挿入

Violation Type 列には、ドライバーの速度や、ドライバーが薬物やアルコールの影響下にあったかどうかなどの違反の詳細を含めます。

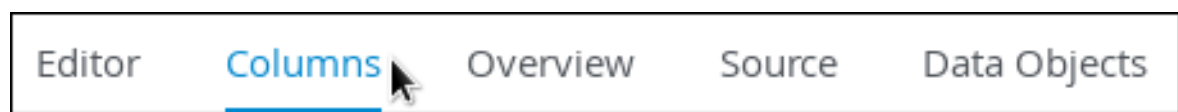
前提条件

交通違反のガイド付きデシジョンテーブルを作成した。

手順

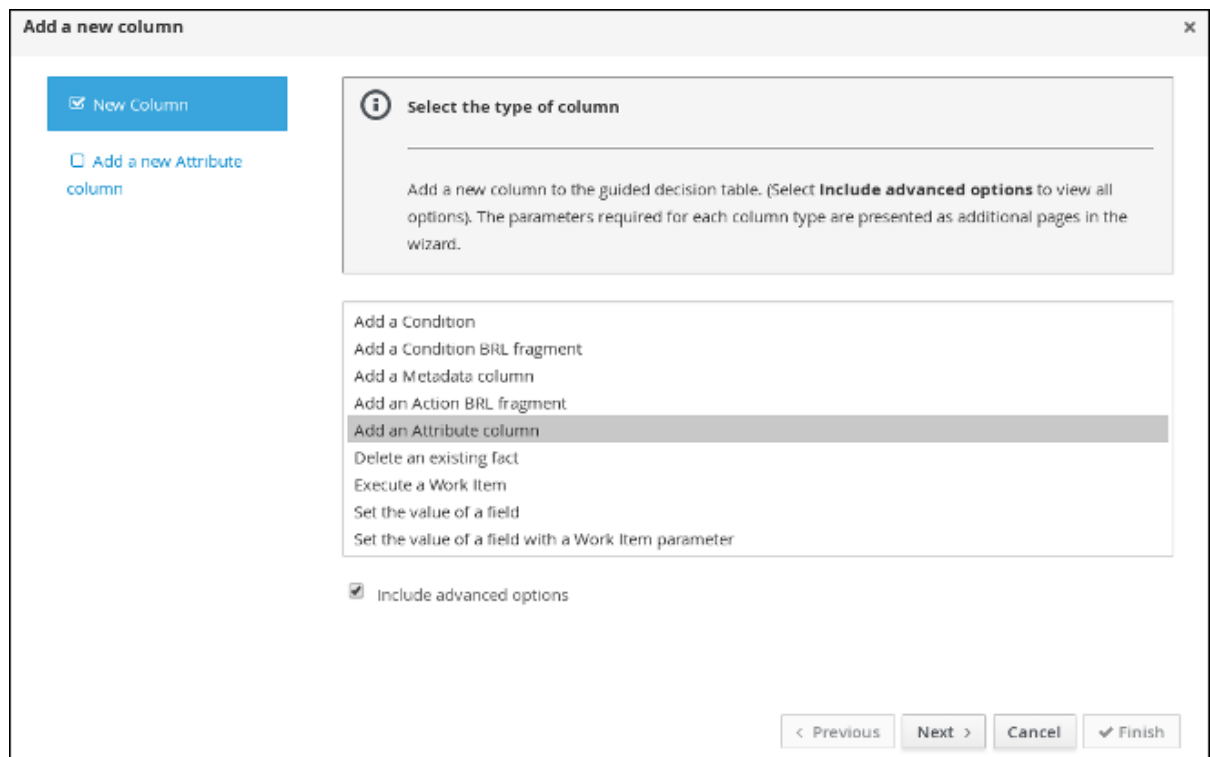
1. Columns → Insert Column をクリックしてから Include advanced options を選択します。

図4.2 列のタブ



2. Add an Attribute column を選択し、Next をクリックします。

図4.3 新しい列の追加ウィンドウ



3. Ruleflow-group を選択し、Finish をクリックします。
4. Attribute 列を展開し、Default value フィールドに **trafficViolation** と入力します。

図4.4 属性列ウィンドウ



5. Insert Column をクリックし、Add a Condition → Pattern → +Create a new Fact Pattern を選択します。
6. Fact type メニューから Violation を選択し、Binding フィールドに v と入力して、OK をクリックします。

図4.5 新しいファクトパターンの作成ウィンドウ

Create a new fact pattern [X]

Fact type: Violation [v]

Binding: v|

Negate pattern match:

Cancel + OK

7. Calculation type → Literal value を選択します。

図4.6 計算タイプのオプション

Add a new column [X]

- New Column
- Pattern
- Calculation type
- Field
- Operator
- Value options
- Additional info

Select the Calculation type

Select one of the following calculation types:

- **Literal value:** The value in the cell will be compared with the field using the operator.
- **Formula:** The expression in the cell will be evaluated and then compared with the field.
- **Predicate:** No field is needed; the expression will be evaluated to **true** or **false**.

Calculation type: Literal value Formula Predicate

< Previous Next > Cancel Finish

8. Field を選択し、Field メニューから type を選択します。
9. Operator を選択し、Operator メニューから equal to を選択します。
10. Value options を選択し、Value list (optional) フィールドに **Speed,Driving while intoxicated,DWI=Driving while under the influence of drugs** と入力します。
11. Additional info を選択し、Header (description) フィールドに **Violation Type** と入力し、Finish をクリックします。

図4.7 Violation Type ヘッダー

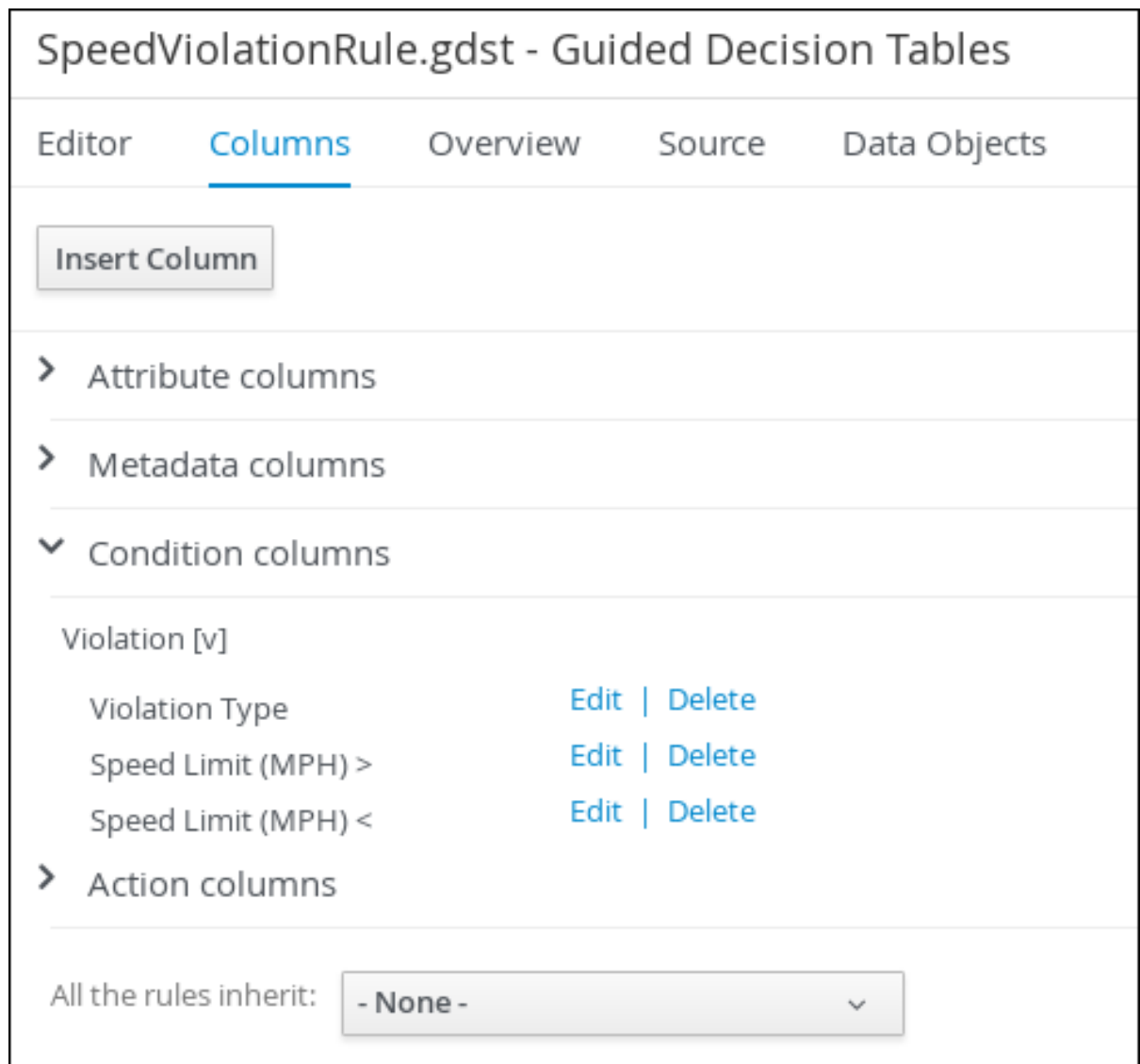
12. **Insert Column** をクリックし、**Add a Condition** → **Pattern** を選択して、**Pattern** メニューから **Violation[v]** を選択します。
13. **Calculation type** → **Predicate** → **Field** を選択し、**actualSpeed-speedLimit > \$param** と入力します。
14. **Value options** を選択してから **Additional info** を選択し、**Header (description)** フィールドに **Speed Limit (MPH) >** と入力します。
15. **Finish** をクリックします。

図4.8 Speed Limit (MPH) > ヘッダー

16. **Insert Column** をクリックし、**Add a Condition** → **Pattern** を選択して、**Pattern** メニューから **Violation[v]** を選択します。
17. **Calculation type** → **Predicate** を選択します。
18. **Field** を選択し、**Field** フィールドに **actualSpeed-speedLimit < \$param** と入力します。

19. **Operator** を選択し、**Value options** を選択し、**Additional info** を選択します。
20. **Header (description)** フィールドに **Speed Limit (MPH) <** と入力し、**Finish** をクリックします。

図4.9 条件列



4.1.2. Fine Amount および Points 列の挿入

Fine Amount および Points 列には、対応する Violation Type フィールドの値に基づく罰金と点数を含めます。

前提条件

交通違反のガイド付きデシジョンテーブルに Violation Type 列を挿入した。

手順

1. **Insert Column** をクリックし、**Set the value of a field** → **Pattern** を選択して、**Pattern** メニューから **Violation[v]** を選択します。
2. **Field** を選択し、**Field** メニューから **fineAmount** を選択します。

3. **Value options** を選択してから **Additional info** を選択し、**Header (description)** フィールドに **Fine Amount** と入力します。
4. **Update engine with changes** オプションを選択し、**Finish** をクリックします。

図4.10 Fine Amount ヘッダー

5. **Insert Column** をクリックし、**Set the value of a field** → **Pattern** を選択して、**Pattern** メニューから **Violation[v]** を選択します。
6. **Field** を選択し、**Field** メニューから **points** を選択します。
7. **Value options** を選択してから **Additional info** を選択し、**Header (description)** フィールドに **Points** と入力します。
8. **Update engine with changes** オプションを選択し、**Finish** をクリックします。

図4.11 アクション列

4.1.3. ガイド付きデシジョンテーブルの行の挿入

ガイド付きデシジョンテーブルに列を作成したら、デシジョンテーブルデザイナーを使用して行を追加し、ルールを定義します。

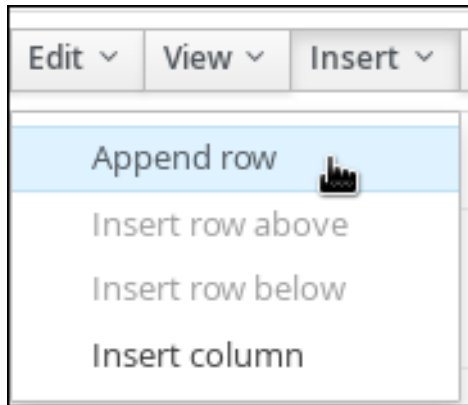
前提条件

交通違反のガイド付きデシジョンテーブルに、Violation Type、Fine Amount、および Points 列を作成した。

手順

1. Model タブをクリックして、SpeedViolationRule テーブルを表示します。
2. Insert → Append row をクリックします。この手順を繰り返して、合計 5 つのテーブル行を追加します。

図4.12 Append row メニューの場所



3. 以下の例のようにテーブルに入力します。

図4.13 入力されたデータフィールド

SpeedViolationRule		v : Violation					
U	Description	ruleflow-group	Violation Type	Speed Limit (MPH) >	Speed Limit (MPH) <	Fine Amount	Points
1		trafficViolation	Speed	10	20	100	1
2		trafficViolation	Speed	20	30	200	2
3		trafficViolation	Speed	30	40	300	3
4		trafficViolation	Driving while intoxicated			500	4
5		trafficViolation	Driving while under the influence of drugs			500	4

4. Save をクリックした後、Save をクリックして変更を確認します。

第5章 テストシナリオ

Red Hat Decision Manager のテストシナリオでは、ルール、モデル、およびイベントの機能を実稼働環境にデプロイする前に検証できます。テストシナリオでは、ファクトまたはプロジェクトモデルのインスタンスと類似する条件のデータを使用します。このデータは特定のルールセットと照合され、想定された結果が実際の結果と一致するとテストに成功します。想定された結果が実際の結果と一致しないと、テストは失敗します。

すべてのテストシナリオを実行すると、シナリオのステータスが **Reporting** パネルにレポートされます。

テストシナリオは、一度に1つずつ、またはグループ単位で実行できます。グループで実行する場合は、1つのパッケージに含まれるすべてのシナリオが対象になります。テストシナリオは独立しており、他のシナリオに影響を与えたり、他のシナリオを変更したりできません。

5.1. 速度制限シナリオのテスト

交通違反のガイド付きデシジョンテーブルを作成したときに指定したデータを使用して、速度制限シナリオをテストします。

前提条件

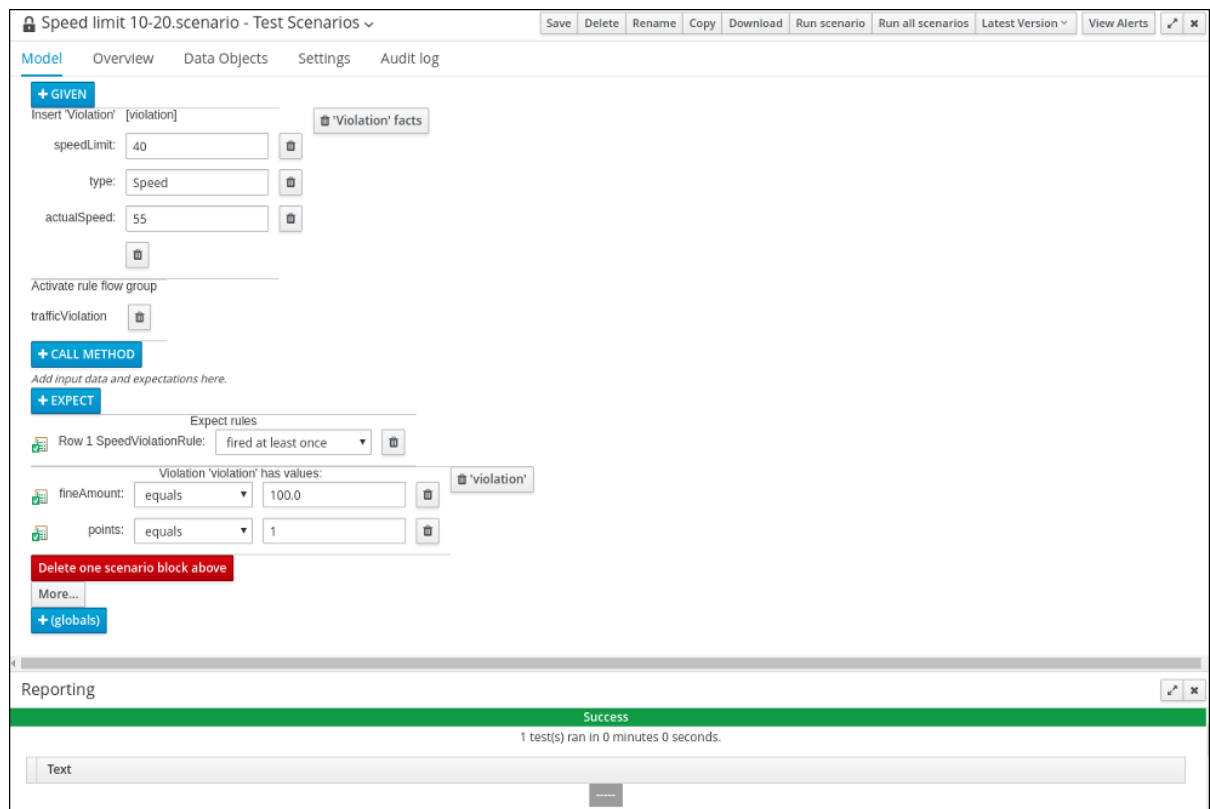
- **Driver_department_traffic_violations** プロジェクトを作成した。
- **Violation** および **Driver** データオブジェクトを作成した。
- **SpeedViolationRule** ガイド付きデシジョンテーブルを作成した。

手順

1. **Menu** → **Design** → **Projects** をクリックしてから **Driver_department_traffic_violations** をクリックします。
2. **Add Asset** → **Test Scenario** の順にクリックします。
3. **Create new Test Scenario** ウィンドウで、以下の値を入力します。
 - a. **Test Scenario: Speed limit 10-20**。
 - b. **Package: com.myspace.driver_department_traffic_violations** を選択します。
4. **Ok** をクリックします。
5. **+GIVEN** をクリックして、**New input** ウィンドウを開きます。
6. **Insert a new fact** メニューから **Violation** を選択します。
7. **Fact name** フィールドに **violation** と入力し、**Add** をクリックします。
8. **Insert 'Violation'[violation]** の下にある **Add a field** をクリックして、**Choose a field to add** ウィンドウを開きます。
9. **Choose a field to add** メニューから **speedLimit** を選択し、**OK** をクリックします。
10. () をクリックした後、**Literal value** をクリックします。

11. **speedLimit** フィールドに **40** と入力します。
12. **Insert 'Violation'[violation]** をクリックします。
13. **Choose a field to add** ウィンドウの **Choose a field to add** メニューから **type** を選択し、**OK** をクリックします。
14. () をクリックした後、**Literal value** をクリックします。
15. **type** フィールドに **Speed** と入力します。
16. **Insert 'Violation'[violation]** をクリックします。
17. **Choose a field to add** メニューから **actualSpeed** を選択し、**OK** をクリックします。
18. () をクリックした後、**Literal value** をクリックします。
19. **actualSpeed** フィールドに **55** と入力します。
20. **+Expect** をクリックして、**New expectation** ウィンドウを開きます。
21. **Rule** メニューを展開し、**Row 1 SpeedViolationRule** を選択して、**OK** をクリックします。
22. **+GIVEN** をクリックして **New input** ウィンドウを開き、**Activate rule flow group** フィールドに **trafficViolation** と入力し、**Add** をクリックします。
23. **+Expect** をクリックして **New expectation** ウィンドウを開き、**Fact value: violation** の横にある **Add** をクリックします。
24. **Violation 'violation' has values:** をクリックして **Choose a field to add** ウィンドウを開きません。
25. **Choose a field to add** メニューから **fineAmount** を選択し、**OK** をクリックします。
26. **fineAmount: equals** フィールドに **100.0** と入力します。
27. **Violation 'violation' has values:** をクリックして **Choose a field to add** ウィンドウを開きません。
28. **Choose a field to add** メニューから **points** を選択し、**OK** をクリックします。
29. **points: equals** フィールドに **1** と入力します。
30. **Save** をクリックした後、**Save** をクリックして変更を確認します。
31. **Run scenario** をクリックします。

図5.1 速度のテストの結果画面



テストシナリオに設定した値と条件が、速度違反のガイド付きデシジョンテーブルで指定されている要件を満たしている場合、ウィンドウの下部にある **Reporting** セクションに **Success** というメッセージが表示されます。

5.2. 運転免許停止シナリオのテスト



運転免許停止ルールおよびアクションを設定したときに指定したデータを使用して、運転免許停止シナリオをテストします。

前提条件

- **Driver_department_traffic_violations** プロジェクトを作成した。
- **Violation** および **Driver** データオブジェクトを作成した。
- 運転免許停止ルールおよびアクションを設定した。

手順

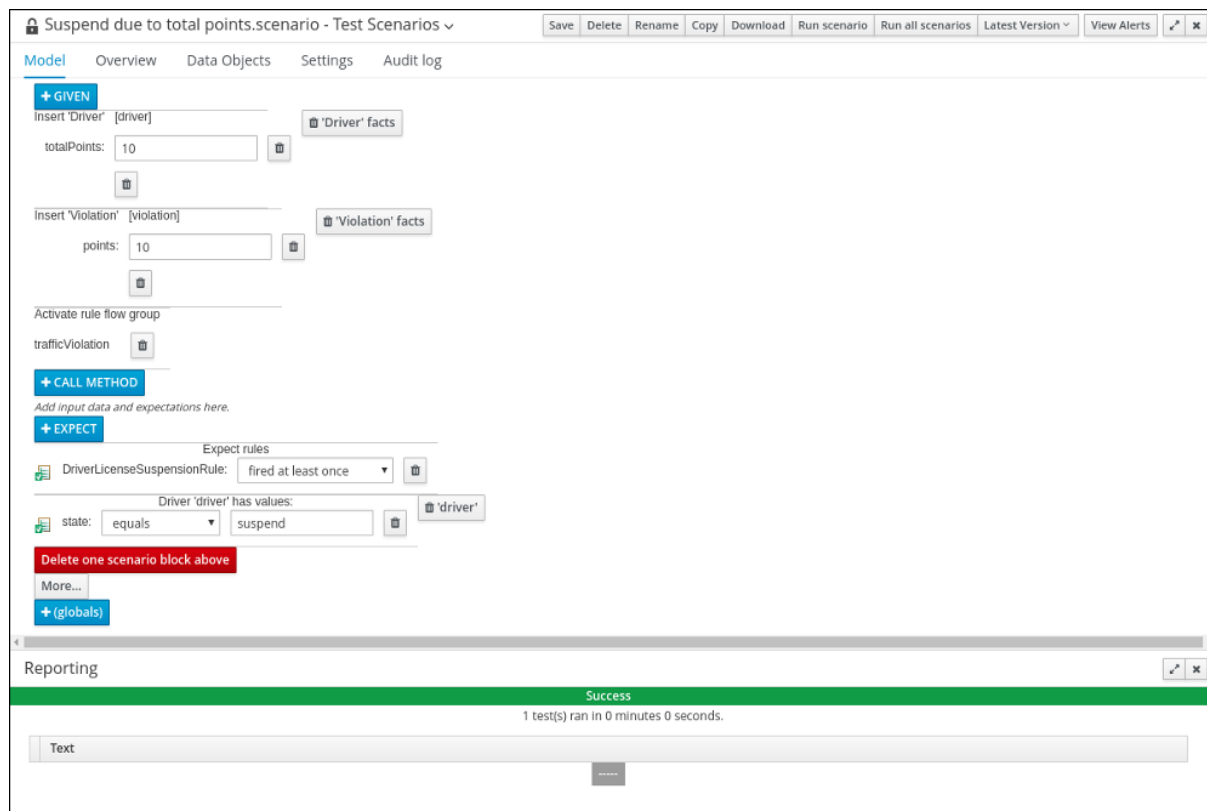
1. **Menu** → **Design** → **Projects** をクリックしてから **Driver_department_traffic_violations** をクリックします。
2. **Add Asset** → **Test Scenario** の順にクリックします。
3. **Create new Test Scenario** ウィザードで、以下の値を入力します。
 - a. **Test Scenario:** **Suspend due to total points**。
 - b. **Package:** **com.myspace.driver_department_traffic_violations** を選択します。
4. **Ok** をクリックします。

5. **+GIVEN** をクリックして、**New input** ウィンドウを開きます。
6. **Insert a new fact** メニューから **Driver** を選択します。
7. **Fact name** フィールドに **driver** と入力し、**Add** をクリックします。
8. **'Driver'[driver]** の下にある **Add a field** をクリックして、**Choose a field to add** ウィンドウを開きます。
9. **Choose a field to add** メニューから **totalPoints** を選択し、**OK** をクリックします。
10. **totalPoints** の横にある () をクリックし、**Literal value** をクリックして **totalPoints** フィールドに **10** と入力します。
11. **+GIVEN** をクリックして、**New input** ウィンドウを開きます。
12. **Insert a new fact** メニューから **Violation** を選択します。
13. **Fact name** フィールドに **violation** と入力し、**Add** をクリックします。
14. **Insert 'Violation'[violation]** の下にある **Add a field** をクリックして、**Choose a field to add** ウィンドウを開きます。
15. **Choose a field to add** メニューから **points** を選択し、**OK** をクリックします。
16. () をクリックした後、**Literal value** の横にある **Literal value** をクリックします。
17. **points** フィールドに **10** と入力します。
18. **+Expect** をクリックして、**New expectation** ウィンドウを開きます。
19. **Rule** メニューを展開し、**DriverLicenseSuspensionRule** を選択して、**OK** をクリックします。
20. **+GIVEN** をクリックして **New input** ウィンドウを開き、**Activate rule flow group** フィールドに **trafficViolation** と入力し、**Add** をクリックします。
21. **+Expect** をクリックして **New expectation** ウィンドウを開き、**Fact value: driver** の横にある **Add** をクリックします。
22. **Driver 'driver' has values:** をクリックして **Choose a field to add** ウィンドウを開きます。
23. **Choose a field to add** メニューから **state** を選択し、**OK** をクリックします。
24. **state: equals** フィールドに **suspend** と入力します。
25. **Save** をクリックした後、**Save** をクリックして変更を確認します。
26. **Run scenario** をクリックします。

結果

合計点数が 20 以上であるため、ルールが実行され、運転免許が停止されます。

図5.2 停止のテストの結果画面



テストシナリオに設定した値と条件が、運転免許停止ルールおよびアクションを設定したときに指定した要件を満たしている場合、ウィンドウの下部にある **Reporting** セクションに **Success** というメッセージが表示されます。

5.3. 複数の違反シナリオのテスト

Suspend due to total points をコピーして変更し、運転免許停止ルールおよびアクションを設定したときに指定したデータを使用して、複数の違反があるドライバーの運転免許停止シナリオを作成します。

前提条件

- **Driver_department_traffic_violations** プロジェクトを作成した。
- **Violation** および **Driver** データオブジェクトを作成した。
- 運転免許停止ルールおよびアクションを設定した。

手順

1. **Menu** → **Design** → **Projects** をクリックしてから **Driver_department_traffic_violations** をクリックします。
2. **Suspend due to total points** → **Copy** をクリックし、**New Asset Name** フィールドに **Suspend due to multiple violations** と入力して、**Make a Copy** をクリックします。
3. **Space** → **MySpace** → **Driver_department_traffic_violations** をクリックし、**Suspend due to multiple violations** アセットを選択します。
4. **+GIVEN** をクリックして、**New input** ウィンドウを開きます。


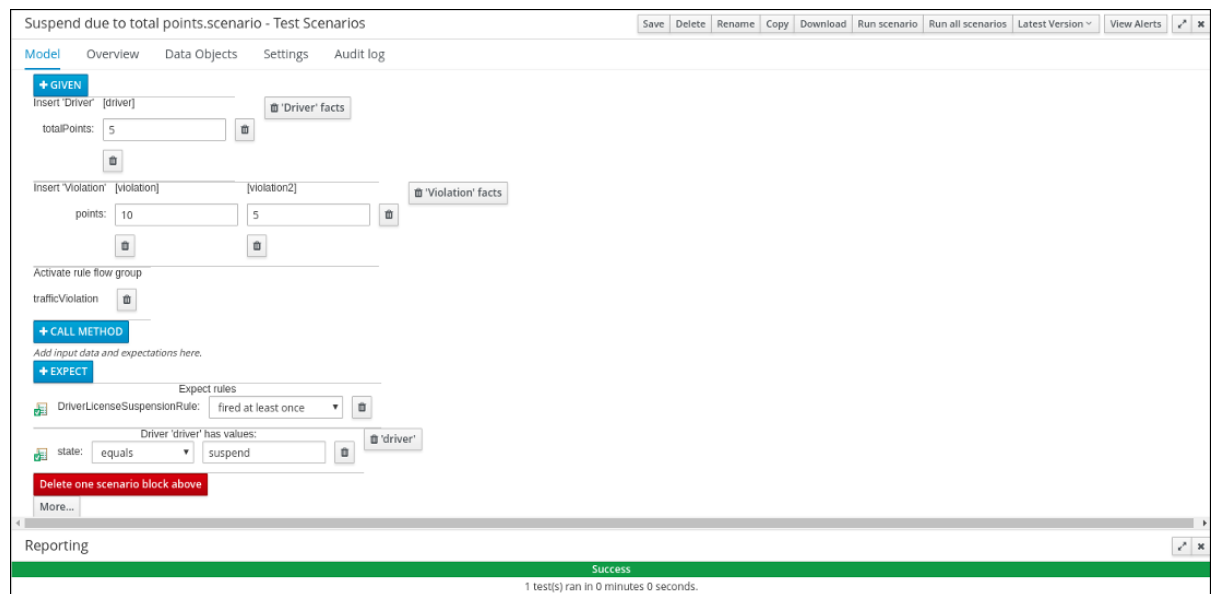
5. **Insert a new fact** メニューから **Violation** を選択します。
6. **Fact name** フィールドに **violation2** と入力し、**Add** をクリックします。
7. **points** の横にある () をクリックし、**Literal value** をクリックして **points** → **violation2** フィールドに **5** と入力します。
8. **totalPoints** フィールドで、値を **10** から **5** に変更します。
9. **Save** をクリックした後、**Save** をクリックして変更を確認します。
10. **Run scenario** をクリックします。

図5.3 停止のテストの結果画面



テストシナリオに設定した値と条件が、運転免許停止ルールおよびアクションを設定したときに指定した要件を満たしている場合、ウィンドウの下部にある **Reporting** セクションに **Success** というメッセージが表示されます。

第6章 DECISION CENTRAL のプロジェクトおよびビジネスアセットの例

Decision Central には、プロジェクト例がビジネスアセットと合わせて同梱されており、ルールや他のアセットを自分の Red Hat Decision Manager プロジェクトに作成するときに参考として使用できます。各プロジェクトは、Red Hat Decision Manager の意思決定管理やビジネス最適化アセットおよび論理を異なる方法で説明するように設計されています。

以下のプロジェクト例が、Decision Central で利用できます。

- **Mortgages (住宅ローン)**: (意思決定管理) デシジョンアセットを使用した住宅ローン審査プロセスの例。申し込み者のデータと資格を基にローンの申し込み資格を判定します。
- **Employee Rostering (従業員勤務表)**: (ビジネス最適化) デシジョンおよびソルバーアセットを使用した従業員勤務表の最適化の例。スキルに基づいて従業員をシフトに割り当てます。
- **OptaCloud**: (ビジネス最適化) デシジョンおよびソルバーアセットを使用したリソース割り当ての最適化の例。リソースが制限されるなかでプロセスをコンピューターに割り当てます。

6.1. DECISION CENTRAL のプロジェクトおよびビジネスアセット例へのアクセス

Decision Central のプロジェクト例を使用すると、自分の Red Hat Decision Manager プロジェクトにルールや他のアセットを作成するときに、参考としてビジネスアセット例を確認できます。

前提条件

- Decision Central をインストールし、実行している。インストールオプションは [Red Hat Decision Manager インストールの計画](#) を参照してください。

手順

1. Decision Central で、**Menu** → **Design** → **Projects** に移動して、**Try Samples** をクリックします。
プロジェクトが既にある場合は、**Projects** ページの画面右上の縦に並んだ3つの点をクリックし、**Try Samples** をクリックします。
2. 各サンプルプロジェクトの説明を読んで、どのプロジェクトが最適か確認します。各プロジェクトは、Red Hat Decision Manager の意思決定管理やビジネス最適化アセットおよび論理を異なる方法で説明するように設計されています。
3. サンプルプロジェクトを選択し、**Ok** をクリックして自分のスペースにプロジェクトを追加します。
4. 自分のスペースの **Projects** ページで、サンプルプロジェクトを選択してアセットを確認します。
5. 各サンプルアセットを選択して、指定された目標またはワークフローを達成するためにプロジェクトがどのように設計されているかを調べます。
6. プロジェクトの **Assets** ページの右上にある **Build** をクリックしてサンプルプロジェクトをビルドするか、**Deploy** をクリックして、プロジェクトをビルドして Decision Server にデプロイします。

(該当する場合は) プロジェクトのデプロイメント詳細を確認するには、**Menu → Deploy → Execution servers** に移動します。

6.2. ルールの実行

ルールの例を特定するか、Decision Central でルールを作成したら、関連のプロジェクトをビルドしてデプロイし、ローカルまたは Decision Server でルールを実行してテストできます。

前提条件

- Decision Central および Decision Server がインストールされており実行中である。インストールオプションは [Red Hat Decision Manager インストールの計画](#) を参照してください。

手順

- Decision Central で、**Menu → Design → Projects** に移動して、プロジェクト名をクリックします。
- プロジェクトの **Assets** ページの右上にある **Deploy** をクリックして、プロジェクトをビルドして Decision Server にデプロイします。ビルドに失敗したら、画面下部の **Alerts** パネルに記載されている問題に対処します。
プロジェクトのデプロイに関する詳細は、[Red Hat Decision Manager プロジェクトのパッケージ化およびデプロイ](#) を参照してください。
- ローカルでのルール実行に使用するか、Decision Server でルールを実行するクライアントアプリケーションとして使用できるように、まだ作成されていない場合には、Decision Central 外に Maven または Java プロジェクトを作成します。プロジェクトには、**pom.xml** ファイルと、プロジェクトリソースの実行に必要なその他のコンポーネントを含める必要があります。
テストプロジェクトの例は、[その他の DRL ルールの作成および実行方法](#) を参照してください。
- テストプロジェクトまたはクライアントアプリケーションの **pom.xml** ファイルを開き、以下の依存関係が追加されていない場合は追加します。
 - kie-ci**: クライアントアプリケーションで、**ReleasesId** を使用して、Decision Central プロジェクトデータをローカルに読み込みます。
 - kie-server-client**: クライアントアプリケーションで、Decision Server のアセットを使用してリモートに接続します。
 - slf4j**: (オプション) クライアントアプリケーションで、Decision Server に接続した後に、SLF4J (Simple Logging Facade for Java) を使用して、デバッグのログ情報を返します。

クライアントアプリケーションの **pom.xml** ファイルにおける Red Hat Decision Manager 7.2 の依存関係の例

```

<!-- For local execution -->
<dependency>
  <groupId>org.kie</groupId>
  <artifactId>kie-ci</artifactId>
  <version>7.14.0.Final-redhat-00002</version>
</dependency>

<!-- For remote execution on Decision Server -->
<dependency>

```

```

<groupId>org.kie.server</groupId>
<artifactId>kie-server-client</artifactId>
<version>7.14.0.Final-redhat-00002</version>
</dependency>

<!-- For debug logging (optional) -->
<dependency>
  <groupId>org.slf4j</groupId>
  <artifactId>slf4j-simple</artifactId>
  <version>1.7.25</version>
</dependency>

```

このアーティファクトで利用可能なバージョンについては、オンラインの [Nexus Repository Manager](#) でグループ ID とアーティファクト ID を検索してください。

注記

個別の依存関係に対して Red Hat Decision Manager **<version>** を指定するのではなく、Red Hat Business Automation 部品表 (BOM) の依存関係をプロジェクトの **pom.xml** ファイルに追加することを検討してください。Red Hat Business Automation BOM は、Red Hat Decision Manager と Red Hat Process Automation Manager の両方に適用されます。BOM ファイルを追加すると、提供される Maven リポジトリから、推移的依存関係の適切なバージョンがプロジェクトに含まれます。

BOM 依存関係の例:

```

<dependency>
  <groupId>com.redhat.ba</groupId>
  <artifactId>ba-platform-bom</artifactId>
  <version>7.2.0.GA-redhat-00002</version>
  <scope>import</scope>
  <type>pom</type>
</dependency>

```

Red Hat Business Automation BOM (Bill of Materials) の詳細情報は、[What is the mapping between Red Hat Decision Manager and the Maven library version?](#) を参照してください。

5. モデルクラスを含むアーティファクトの依存関係が、クライアントアプリケーションの **pom.xml** ファイルに定義されていて、デプロイしたプロジェクトの **pom.xml** ファイルに記載されているのと同じであることを確認します。モデルクラスの依存関係が、クライアントアプリケーションとプロジェクトで異なると、実行エラーが発生します。

Decision Central でプロジェクトの **pom.xml** ファイルを利用するには、プロジェクトで既存のアセットを選択し、画面左側の **Project Explorer** メニューで **Customize View** ギアアイコンをクリックし、**Repository View** → **pom.xml** を選択します。

たとえば、以下の **Person** クラスの依存関係は、クライアントと、デプロイしたプロジェクトの **pom.xml** ファイルの両方に表示されます。

```

<dependency>
  <groupId>com.sample</groupId>
  <artifactId>Person</artifactId>
  <version>1.0.0</version>
</dependency>

```

- 6. デバッグ向けロギングを行うために、**slf4j** 依存関係を、クライアントアプリケーションの **pom.xml** ファイルに追加した場合は、関連するクラスパス (Maven の **src/main/resources/META-INF** 内など) に **simplelogger.properties** ファイルを作成し、以下の内容を記載します。

```
org.slf4j.simpleLogger.defaultLogLevel=debug
```

- 7. クライアントアプリケーションに、必要なインポートを含む **.java** メインクラスと、KIE ベースを読み込む **main()** メソッドを作成し、ファクトを挿入し、ルールを実行します。たとえば、プロジェクトの **Person** オブジェクトには、名前、苗字、時給、および賃金を設定および取得するゲッターメソッドおよびセッターメソッドが含まれます。プロジェクトにある以下の **Wage** ルールでは、賃金と時給を計算し、その結果に基づいてメッセージを表示します。

```
package com.sample;

import com.sample.Person;

dialect "java"

rule "Wage"
  when
    Person(hourlyRate * wage > 100)
    Person(name : firstName, surname : lastName)
  then
    System.out.println("Hello" + " " + name + " " + surname + "!");
    System.out.println("You are rich!");
  end
```

(必要に応じて) Decision Server の外でローカルにこのルールをテストするには、**.java** クラスで、KIE サービス、KIE コンテナ、および KIE セッションをインポートするように設定し、その後、**main()** メソッドを使用して、定義したファクトモデルに対してすべてのルールを実行するようにします。

ローカルでルールの実行

```
import org.kie.api.KieServices;
import org.kie.api.runtime.KieContainer;
import org.kie.api.runtime.KieSession;

public class RulesTest {

  public static final void main(String[] args) {
    try {
      // Identify the project in the local repository:
      ReleaseId rid = new ReleaseId();
      rid.setGroupId("com.myspace");
      rid.setArtifactId("MyProject");
      rid.setVersion("1.0.0");

      // Load the KIE base:
      KieServices ks = KieServices.Factory.get();
      KieContainer kContainer = ks.newKieContainer(rid);
      KieSession kSession = kContainer.newKieSession();
```



```
// Set up the fact model:
Person p = new Person();
p.setWage(12);
p.setFirstName("Tom");
p.setLastName("Summers");
p.setHourlyRate(10);

// Insert the person into the session:
kSession.insert(p);

// Fire all rules:
kSession.fireAllRules();
kSession.dispose();
}

catch (Throwable t) {
    t.printStackTrace();
}
}
}
```

Decision Server でこのルールをテストするには、ローカル例と同じように、インポートとルール実行情報で **.java** クラスを設定し、KIE サービス設定および KIE サービスクライアントの詳細を指定します。

Decision Server でのルールの実行

```
package com.sample;

import java.util.ArrayList;
import java.util.HashSet;
import java.util.List;
import java.util.Set;

import org.kie.api.command.BatchExecutionCommand;
import org.kie.api.command.Command;
import org.kie.api.KieServices;
import org.kie.api.runtime.ExecutionResults;
import org.kie.api.runtime.KieContainer;
import org.kie.api.runtime.KieSession;
import org.kie.server.api.marshalling.MarshallingFormat;
import org.kie.server.api.model.ServiceResponse;
import org.kie.server.client.KieServicesClient;
import org.kie.server.client.KieServicesConfiguration;
import org.kie.server.client.KieServicesFactory;
import org.kie.server.client.RuleServicesClient;

import com.sample.Person;

public class RulesTest {

    private static final String containerName = "testProject";
    private static final String sessionName = "myStatelessSession";

    public static final void main(String[] args) {
```



```

try {
    // Define KIE services configuration and client:
    Set<Class<?>> allClasses = new HashSet<Class<?>>();
    allClasses.add(Person.class);
    String serverUrl = "http://$HOST:$PORT/kie-server/services/rest/server";
    String username = "$USERNAME";
    String password = "$PASSWORD";
    KieServicesConfiguration config =
        KieServicesFactory.newRestConfiguration(serverUrl,
            username,
            password);
    config.setMarshallingFormat(MarshallingFormat.JAXB);
    config.addExtraClasses(allClasses);
    KieServicesClient kieServicesClient =
        KieServicesFactory.newKieServicesClient(config);

    // Set up the fact model:
    Person p = new Person();
    p.setWage(12);
    p.setFirstName("Tom");
    p.setLastName("Summers");
    p.setHourlyRate(10);

    // Insert Person into the session:
    KieCommands kieCommands = KieServices.Factory.get().getCommands();
    List<Command> commandList = new ArrayList<Command>();
    commandList.add(kieCommands.newInsert(p, "personReturnId"));

    // Fire all rules:
    commandList.add(kieCommands.newFireAllRules("numberOfFiredRules"));
    BatchExecutionCommand batch = kieCommands.newBatchExecution(commandList,
        sessionName);

    // Use rule services client to send request:
    RuleServicesClient ruleClient =
        kieServicesClient.getServicesClient(RuleServicesClient.class);
    ServiceResponse<ExecutionResults> executeResponse =
        ruleClient.executeCommandsWithResults(containerName, batch);
    System.out.println("number of fired rules:" +
        executeResponse.getResult().getValue("numberOfFiredRules"));
}

catch (Throwable t) {
    t.printStackTrace();
}
}
}

```

8. 設定した **java** クラスをプロジェクトディレクトリーから実行します。(Red Hat JBoss Developer Studio などの) 開発プラットフォーム、またはコマンドラインでファイルを実行できます。
(プロジェクトディレクトリーにおける) Maven の実行例

```
mvn clean install exec:java -Dexec.mainClass="com.sample.app.RulesTest"
```

(プロジェクトディレクトリーにおける) Java の実行例

```
javac -classpath ".*$DEPENDENCIES/*:." RulesTest.java  
java -classpath ".*$DEPENDENCIES/*:." RulesTest
```

9. コマンドラインおよびサーバーログで、ルール実行のステータスを確認します。ルールが期待通りに実行しない場合は、プロジェクトに設定したルールと、メインのクラス設定を確認して、提供されるデータの妥当性を確認します。

第7章 RED HAT DECISION MANAGER の IDE 向けのデシジョン例

Red Hat Decision Manager は、統合開発環境 (IDE: integrated development environment) にインポートできるように Java クラスとして配信されるデシジョン例を提供します。これらの例は、Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジン機能をさらに理解するために使用するか、Red Hat Decision Manager プロジェクトに定義するデシジョンの参考として使用してください。

以下のデシジョンセットの例は、Red Hat Decision Manager で利用可能な例の一部です。

- **Hello World の例:** 基本的なルール実行や、デバッグ出力の使用方法を例示します。
- **状態の例:** ルールの顕著性やアジェンダグループを使用した前向き連鎖や競合解決を例示します。
- **フィボナッチの例:** ルールの顕著性を使用した再帰や競合解決を例示します。
- **銀行の例:** パターン一致、基本的なソート、計算を例示します。
- **ペットショップの例:** ルールアジェンダグループ、グローバル変数、コールバック、GUI 統合を例示します。
- **数独の例:** 複雑なパターン一致、問題解決、コールバック、GUI 統合を例示します。
- **House of Doom の例:** 後向き連鎖と再帰を例示します。



注記

Red Hat Business Optimizer で提供される最適化の例は、[Red Hat Business Optimizer のスタートガイド](#)を参照してください。

7.1. IDE での RED HAT DECISION MANAGER のデシジョン例のインポートおよび実行

Red Hat Decision Manager のデシジョン例を統合開発環境 (IDE) にインポートして実行し、ルールとコードがどのように機能するかチェックできます。これらの例は、Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジン機能をさらに理解するために使用するか、Red Hat Decision Manager プロジェクトに定義するデシジョンの参考として使用してください。

前提条件

- Java 8 以降がインストールされている。
- Maven 3.5.x 以降をインストールしていること
- Red Hat JBoss Developer Studio など IDE がインストールされていること

手順

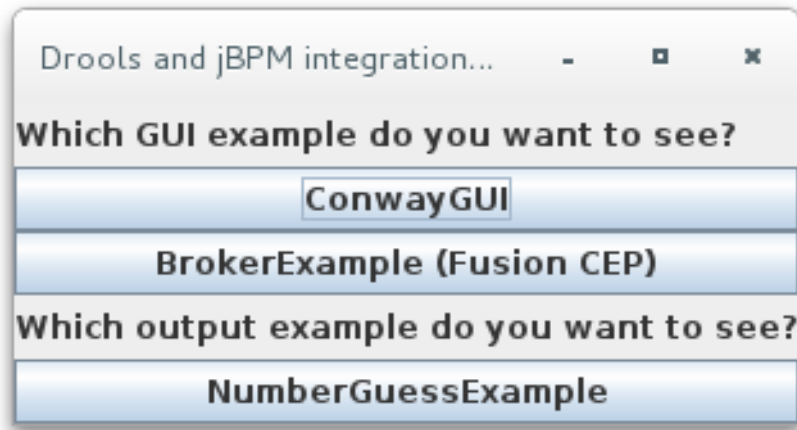
1. Red Hat カスタマーポータルから [Red Hat Decision Manager 7.2.0 Source Distribution](#) をダウンロードし、`/rhdm-7.2.0-sources` などの一時的なディレクトリーに展開します。
2. IDE を開き、**File** → **Import** → **Maven** → **Existing Maven Projects** を選択するか、同等のオプションを選択して、Maven プロジェクトをインポートします。

3. **Browse** をクリックして、`~/rhd-7.2.0-sources/src/drools-$VERSION/drools-examples` (または、Conway の Game of Life の例の場合は `~/rhd-7.2.0-sources/src/droolsjbpm-integration-$VERSION/droolsjbpm-integration-examples`) に移動して、プロジェクトをインポートします。
4. 実行するパッケージ例に移動して、**main** メソッドが含まれる Java クラスを検索します。
5. Java クラスを右クリックし、**Run As** → **Java Application** を選択して例を実行します。
基本的なユーザーインターフェイスですべての例を実行するには、Main クラス `org.drools.examples` の `DroolsExamplesApp.java` クラス (または Conway の Game of Life の場合は `DroolsJbpmIntegrationExamplesApp.java` クラス) を実行します。

図7.1 drools-examples (DroolsExamplesApp.java) 内のすべての例のインターフェイス



図7.2 droolsjbpm-integration-examples (DroolsJbpmIntegrationExamplesApp.java) のすべての例のインターフェイス



7.2. HELLO WORLD の例のデシジョン (基本ルールおよびデバッグ)

Hello World のデシジョンセットの例では、Red Hat Decision Manager デシジョンエンジンのワーキングメモリーにオブジェクトを挿入する方法、ルールを使用してオブジェクトを一致させる方法、エンジンの内部アクティビティを追跡するログの設定方法を説明します。

以下は、Hello World の例の概要です。

- 名前: **helloworld**
- Main クラス: (src/main/java 内の) **org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample**
- モジュール: **drools-examples**
- タイプ: Java アプリケーション
- ルールファイル: (src/main/resources 内の) **org.drools.examples.helloworld.HelloWorld.drl**
- 目的: 基本的なルール実行とデバッグ出力の使用方法を例示します。

Hello World の例では、KIE セッションが生成されて、ルールの実行が可能になります。すべてのルールは、実行するのに KIE セッションが必要です。

ルール実行の KIE セッション

```
KieServices ks = KieServices.Factory.get(); ①
KieContainer kc = ks.getKieClasspathContainer(); ②
KieSession ksession = kc.newKieSession("HelloWorldKS"); ③
```

- ① **KieServices** ファクトリーを取得します。これは、アプリケーションがエンジンとの対話に使用する主なインターフェイスです。
- ② プロジェクトクラスパスから **KieContainer** を作成します。これは、**KieModule** で **KieContainer** を設定してインスタンス化し、そこから **/META-INF/kmodule.xml** ファイルを検出します。
- ③ **/META-INF/kmodule.xml** ファイルに定義された KIE セッション設定 **"HelloWorldKS"** をもとに **KieSession** を作成します。



注記

Red Hat Decision Manager プロジェクトのパッケージ化に関する詳細は、[Red Hat Decision Manager プロジェクトのパッケージ化およびデプロイ](#) を参照してください。

Red Hat Decision Manager には、内部エンジンアクティビティを公開するイベントモデルがあります。**DebugAgendaEventListener** と **DebugWorkingMemoryEventListener** のデフォルトのデバッグリスナー2つにより、デバッグイベント情報が **System.err** の出力に表示されます。**KieRuntimeLogger** では、実行監査と、グラフィックビューワーで確認可能な結果が提供されます。

リスナーと監査ロガーのデバッグ

```
// Set up listeners.
ksession.addEventListener( new DebugAgendaEventListener() );
ksession.addEventListener( new DebugRuleRuntimeEventListener() );

// Set up a file-based audit logger.
KieRuntimeLogger logger = KieServices.get().getLoggers().newFileLogger( ksession,
"./target/helloworld" );

// Set up a ThreadedFileLogger so that the audit view reflects events while debugging.
KieRuntimeLogger logger = ks.getLoggers().newThreadedFileLogger( ksession, "./target/helloworld",
1000 );
```

ロガーは、**Agenda** と **RuleRuntime** リスナーにビルドされる特別な実装です。エンジンが実行を終えると、**logger.close()** が呼び出されます。

この例では、**"Hello World"** というメッセージを含む **Message** オブジェクトを作成し、ステータス **HELLO** を **KieSession** に挿入して、**fireAllRules()** でルールを実行します。

データの挿入および実行

```
// Insert facts into the KIE session.
final Message message = new Message();
message.setMessage( "Hello World" );
message.setStatus( Message.HELLO );
ksession.insert( message );

// Fire the rules.
ksession.fireAllRules();
```

ルール実行は、データモデルを使用して、**KieSession** への出入力としてデータを渡します。この例のデータモデルには **message (String)** と **status (HELLO または GOODBYE)** の2つのフィールドが含まれます。

データモデルクラス

```
public static class Message {
    public static final int HELLO = 0;
    public static final int GOODBYE = 1;

    private String    message;
```

```
private int      status;
...
}
```

この2つのルールは、`src/main/resources/org/drools/examples/helloworld/HelloWorld.drl` ファイルに配置されます。

"Hello World" ルールの **when** 条件では、ステータスが **Message.HELLO** の KIE セッションに、**Message** オブジェクトが挿入されるたびに、このルールをアクティベートすると記述しています。さらに、変数のバインドが2つ作成されます (**message** 変数を **message** 属性に、**m** 変数を一致する **Message** オブジェクト自体にバインド)。

ルールの **then** アクションは、ルールの **dialect** 属性に宣言されているように、MVEL 式言語を使用して記述されます。**message** の束縛変数のコンテンツを **System.out** に出力した後に、ルールは **m** にバインドされている **Message** オブジェクトの **message** と **status** 属性値を変更します。このルールは MVEL の **modify** ステートメントを使用して、1つのステートメントに割り当てブロックを適用し、この変更についてブロックの最後でエンジンに通知します。

"Hello World" のルール

```
rule "Hello World"
  dialect "mvel"
  when
    m : Message( status == Message.HELLO, message : message )
  then
    System.out.println( message );
    modify ( m ) { message = "Goodbye cruel world",
                  status = Message.GOODBYE };
  end
```

java 方言を指定する "Good Bye" ルールは、ステータスが **Message.GOODBYE** の **Message** オブジェクトと一致する点を除き、"Hello World" ルールによく似ています。

"Good Bye" ルール

```
rule "Good Bye"
  dialect "java"
  when
    Message( status == Message.GOODBYE, message : message )
  then
    System.out.println( message );
  end
```

この例を実行するには、**org.drools.examples.helloworld>HelloWorldExample** クラスを IDE で Java アプリケーションとして実行します。このルールは **System.out** に、デバッグリスナーは **System.err** に書き込み、監査ロガーは **target/helloworld.log** のログファイルを作成します。

IDE コンソールの System.out 出力

```
Hello World
Goodbye cruel world
```

IDE コンソールでの System.err の出力


```

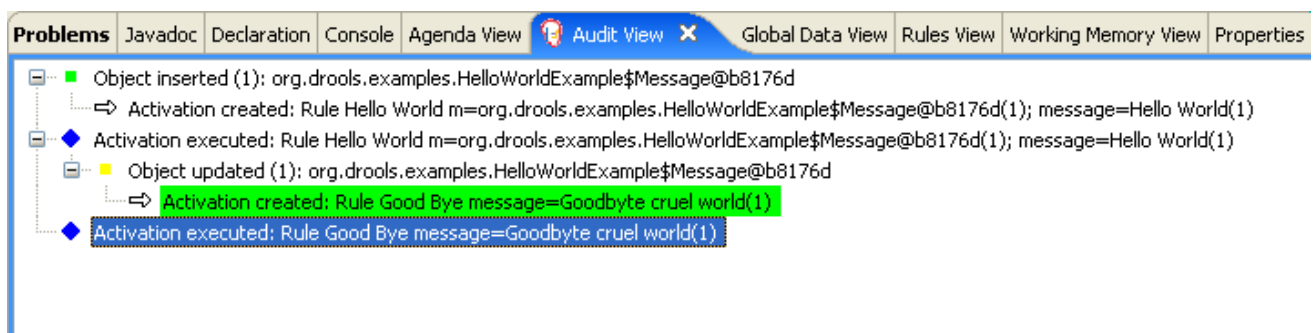
==>[ActivationCreated(0): rule=Hello World;
      tuple=[fid:1:1:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]]
[ObjectInserted: handle=
[fid:1:1:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96];
      object=org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]
[BeforeActivationFired: rule=Hello World;
      tuple=[fid:1:1:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]]
==>[ActivationCreated(4): rule=Good Bye;
      tuple=[fid:1:2:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]]
[ObjectUpdated: handle=
[fid:1:2:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96];
      old_object=org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96;
      new_object=org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]
[AfterActivationFired(0): rule=Hello World]
[BeforeActivationFired: rule=Good Bye;
      tuple=[fid:1:2:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]]
[AfterActivationFired(4): rule=Good Bye]

```

この例の実行フローをさらに理解するには、**target/helloworld.log** の監査ログファイルを IDE デバッグビュー (または **Audit View** が利用できる場合は **Audit View** (例: IDE の **Window** → **Show View**)) に読み込みます。

この例では、**Audit view** で、オブジェクトが挿入され、**"Hello World"** ルールのアクティベーションが作成されます。次に、このアクティベーションが実行され、**Message** オブジェクトを更新して、**"Good Bye"** ルールのアクティベーションをトリガーします。最後に、**"Good Bye"** ルールが実行します。**Audit View** でイベントが選択されると、この例の **"Activation created"** イベントである元のイベントが緑色にハイライトされます。

図7.3 Hello World の例の監査ビュー



7.3. 状態の例のデシジョン (前向き連鎖および競合解決)

状態の例のデシジョンセットでは、デシジョンエンジンが前向き連鎖と、ワーキングメモリー内のファクトへの変更をどのように使用してルールの実行競合を順番に解決していくのかを例示します。この例では、ルールで定義可能な顕著性の値またはアジェンダグループを使用して競合を解決することにフォーカスします。

以下は、状態の例の概要です。

- 名前: **state**
- Main クラス: (src/main/java 内の)
org.drools.examples.state.StateExampleUsingSaliency、**org.drools.examples.state.StateExampleUsingAgendaGroup**
- モジュール: **drools-examples**

- **タイプ:** Java アプリケーション
- **ルールファイル:** (`src/main/resources` 内の) `org.drools.examples.state.*.drl`
- **目的:** ルールの顕著性やアジェンダグループを使用した前向き連鎖や競合解決を例示します。

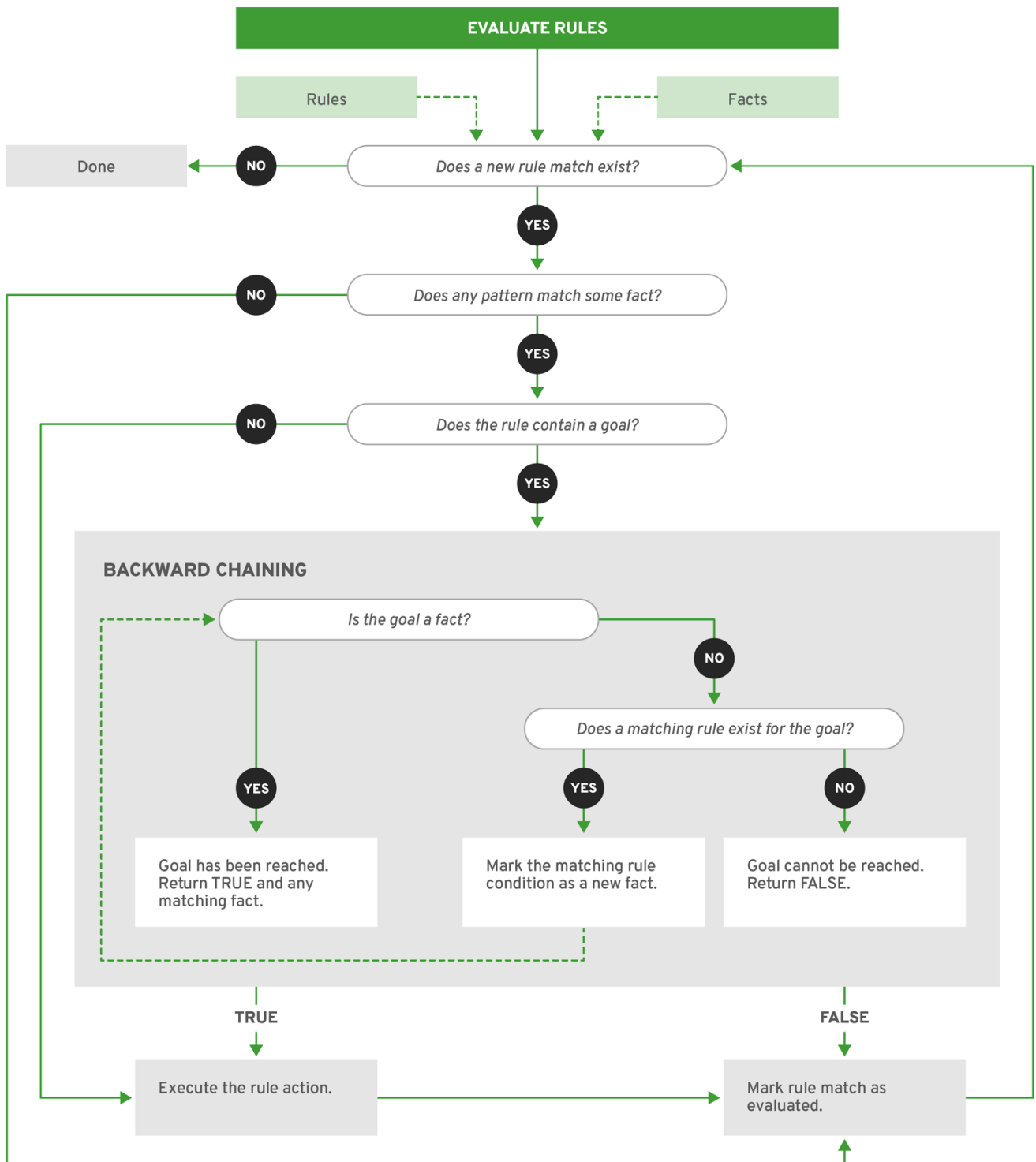
前向き連鎖のルールシステムは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーにあるファクトで開始して、そのファクトへの変更に対応するデータ駆動型のシステムです。オブジェクトがワーキングメモリーに挿入されると、その変更の結果として True となるルールの条件はすべて、アジェンダによって実行されるようにスケジュールされます。

反対に、後向き連鎖のルールシステムは、しばしば再帰を使用して、デシジョンエンジンが満たそうとする結論から開始する目的駆動型のシステムです。システムが結論または目的に到達できない場合は、サブとなる目的、つまり、現在の目的の一部を完了する結論を検索します。システムは、最初の結論が満たされるか、すべてのサブとなる目的が満たされるまでこのプロセスを続行します。

Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジンは、前向き連鎖と後向き連鎖の両方を使用してルールを評価します。

以下の図は、デシジョンエンジンが、ロジックフローで後向き連鎖のセグメントと、前向き連鎖全体を使用してルールを評価する方法を例示します。

図7.4 前向き連鎖と後向き連鎖を使用したルール評価のロジック



RHDM_2_0319

状態の例では、**State** クラスごとに、名前や現在の状態のフィールドが含まれます (`org.drools.examples.state.State` のクラス参照)。以下の状態は、各プロジェクトで考えられる 2 つの状態です。

- **NOTRUN**
- **FINISHED**

State クラス

```
public class State {
    public static final int NOTRUN = 0;
    public static final int FINISHED = 1;

    private final PropertyChangeSupport changes =
        new PropertyChangeSupport( this );

    private String name;
    private int state;

    ... setters and getters go here...
}
```

状態の例には、同じ例が 2 つのバージョンとして提供されており、それぞれルール実行の競合を解決します。

- ルールの顕著性を使用して競合を解決する **StateExampleUsingSalience** バージョン
- ルールアジェンダグループを使用して競合を解決する **StateExampleUsingAgendaGroups** バージョン

状態の例のバージョンはいずれも、**A**、**B**、**C**、および **D** の 4 つの **State** オブジェクトを使用します。最初に、それぞれの状態は、**NOTRUN** に設定されます。NOTRUN は、例が使用するコンストラクターのデフォルト値です。

顕著性を使用した状態の例

状態の例の **StateExampleUsingSalience** バージョンでは、ルールで顕著性の値を使用し、ルール実行の競合を解決します。顕著性の値が高いルールは、アクティベーションキューの順番で、優先度が高くなります。

この例では、各 **State** インスタンスを KIE セッションに挿入して、**fireAllRules()** を呼び出します。

顕著性の状態例の実行

```
final State a = new State( "A" );
final State b = new State( "B" );
final State c = new State( "C" );
final State d = new State( "D" );

ksession.insert( a );
ksession.insert( b );
ksession.insert( c );
ksession.insert( d );

ksession.fireAllRules();

// Dispose KIE session if stateful (not required if stateless).
ksession.dispose();
```

この例を実行するには、IDE で Java アプリケーションとして **org.drools.examples.state.StateExampleUsingSalience** クラスを実行します。

実行後に、以下の出力が IDE コンソールウィンドウに表示されます。

IDE コンソールでの顕著性の状態例の出力

```
A finished
B finished
C finished
D finished
```

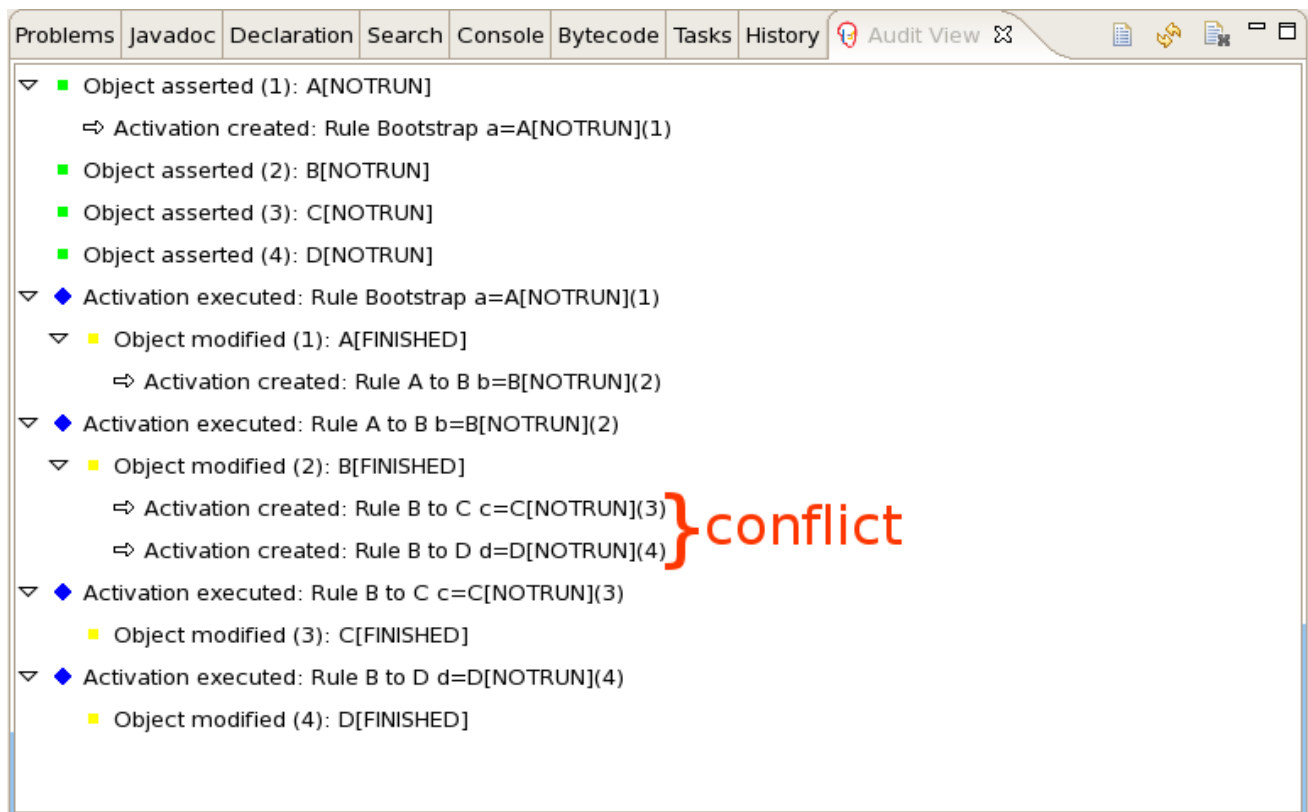
4つのルールが存在します。

まず、**"Bootstrap"** ルールが実行され、**A** の状態が **FINISHED** に設定されます。次に、**B** の状態が **FINISHED** に変更されます。オブジェクト **C** と **D** はいずれも **B** に依存するため競合が発生しますが、顕著性の値で解決されます。

この例の実行フローをさらに理解するには、**target/state.log** の監査ログファイルを IDE デバッグビュー (または **Audit View** が利用できる場合は **Audit View** (例: IDE の **Window** → **Show View**)) に読み込みます。

この例では、**Audit View** は、状態が **NOTRUN** のオブジェクト **A** のアサーションが **"Bootstrap"** ルールをアクティベートしますが、他のオブジェクトのアサーションはすぐに有効になりません。

図7.5 顕著性の状態例の監査ビュー



顕著性の状態例の "Bootstrap" ルール

```
rule "Bootstrap"
  when
    a : State(name == "A", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(a.getName() + " finished" );
    a.setState( State.FINISHED );
  end
```

"Bootstrap" ルールを実行すると、**A** の状態が **FINISHED** に変わり、ルール **"A to B"** をアクティベートします。

顕著性の状態例の "A to B" ルール

```
rule "A to B"
  when
    State(name == "A", state == State.FINISHED )
    b : State(name == "B", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(b.getName() + " finished" );
    b.setState( State.FINISHED );
  end
```

"A to B" ルールを実行すると、**B** の状態を **FINISHED** に変更し、"**B to C**" と "**B to D**" の両方のルールをアクティベートして、これらのアクティベーションをエンジンアジェンダに配置します。

顕著性の状態例の "B to C" および "B to D" ルール

```
rule "B to C"
  salience 10
  when
    State(name == "B", state == State.FINISHED )
    c : State(name == "C", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(c.getName() + " finished" );
    c.setState( State.FINISHED );
  end

rule "B to D"
  when
    State(name == "B", state == State.FINISHED )
    d : State(name == "D", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(d.getName() + " finished" );
    d.setState( State.FINISHED );
  end
```

この時点から、両方のルールが実行される可能性があるため、これらのルールは競合しています。競合解決戦略を使用すると、エンジンアジェンダがどのルールを実行するかを決定できます。"**B to C**" は、顕著性の値が高いため (デフォルトの顕著性の値 **0** に対して **10**) 先に実行し、オブジェクト **C** の状態が **FINISHED** に変更されます。

IDE の **Audit View** では、ルール "**A to B**" の **State** オブジェクトが変更され、2つのアクティベーションが競合する結果になることがわかります。

IDE で **Agenda View** を使用して、エンジンアジェンダの状態を調査できます。この例では **Agenda View** で、ルール "**A to B**" のブレイクポイントと、2つの競合するルールを持つアジェンダの状態がわかります。最後にルール "**B to D**" が実行され、オブジェクト **D** の状態が **FINISHED** に変更されます。

図7.6 顕著性の状態例のアジェンダビュー

```

rule "A to B"
  when
    State(name == "A", state == State.FINISHED )
    b : State(name == "B", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(b.getName() + " finished" );
    b.setState( State.FINISHED );
  end

rule "B to C"
  salience 10
  when
    State(name == "B", state == State.FINISHED )
    c : State(name == "C", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(c.getName() + " finished" );
    c.setState( State.FINISHED );
  end
end

```

Agenda View:

- MAIN[focus]= BinaryHeapQueueAgendaGroup (id=1392)
 - [0]= Activation
 - ruleName= "B to C"
 - c= State (id=1406)
 - FINISHED= 1
 - NOTRUN= 0
 - changes= PropertyChangeSupport (id=1433)
 - name= "C"
 - state= 0
 - [1]= Activation
 - ruleName= "B to D"
 - c= State (id=1406)
 - FINISHED= 1
 - NOTRUN= 0
 - changes= PropertyChangeSupport (id=1433)
 - name= "C"
 - state= 0

アジェンダグループを使用した状態の例

状態の例の **StateExampleUsingAgendaGroups** バージョンでは、ルールでアジェンダグループを使用し、ルール実行における競合を解決します。アジェンダグループを使用すると、エンジンアジェンダを分割し、ルールのグループの実行を、詳細にわたり制御できるようになります。デフォルトでは、ルールはすべてアジェンダグループ **MAIN** に含まれています。**agenda-group** 属性を使用して、ルールに異なるアジェンダグループを指定できます。

最初は、ワーキングメモリーは、アジェンダグループ **MAIN** にフォーカスを当てます。アジェンダグループのルールは、グループがこのフォーカスを受けた場合のみ実行されます。**setFocus()** メソッドか、**auto-focus** ルール属性を使用してフォーカスを設定できます。**auto-focus** 属性を使用すると、ルールが一致してアクティベートされた場合のみ、ルールにアジェンダグループのフォーカスが自動的に当てられます。

この例では、**auto-focus** 属性を使用すると **"B to D"** の前に **"B to C"** ルールを実行できます。

アジェンダグループの状態例のルール "B to C"

```
rule "B to C"
  agenda-group "B to C"
  auto-focus true
  when
    State(name == "B", state == State.FINISHED )
    c : State(name == "C", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(c.getName() + " finished" );
    c.setState( State.FINISHED );
    kcontext.getKnowledgeRuntime().getAgenda().getAgendaGroup( "B to D" ).setFocus();
  end
```

ルール **"B to C"** は、アジェンダグループ **"B to D"** の **setFocus()** を呼び出し、アクティブなルールを実行できるようにします。その後、ルール **"B to D"** が実行できるようになります。

アジェンダグループの状態例のルール "B to D"

```
rule "B to D"
  agenda-group "B to D"
  when
    State(name == "B", state == State.FINISHED )
    d : State(name == "D", state == State.NOTRUN )
  then
    System.out.println(d.getName() + " finished" );
    d.setState( State.FINISHED );
  end
```

この例を実行するには、IDE で Java アプリケーションとして **org.drools.examples.state.StateExampleUsingAgendaGroups** クラスを実行します。

実行後に、以下の出力が IDE コンソールウィンドウに表示されます (状態の例の顕著性バージョンと同じ)。

IDE コンソールでのアジェンダグループの状態例の出力

```
A finished
B finished
C finished
D finished
```

状態の例に含まれる動的なファクト

状態の例に含まれる主なコンセプトとしては、他にも **PropertyChangeListener** オブジェクトを実装するオブジェクトに基づいて **動的ファクト** を使用するというものがあります。エンジンがファクトプロパティへの変更を確認し、対応するためには、アプリケーションがエンジンに対して、変更があった

ことを通知する必要があります。**modify** ステートメントを使用して、このコミュニケーションをルールで明示的に設定するか、JavaBeans 仕様で定義されているようにファクトが **PropertyChangeSupport** インターフェイスを実装するように指定することで暗黙的に設定できます。

この例は、ルールで **modify** ステートメントを明示的に指定しなくても良いように **PropertyChangeSupport** インターフェイスを使用する方法が示されています。このインターフェイスを使用するには、**org.drools.example.State** クラスと同じ方法で、ファクトに **PropertyChangeSupport** が実装されていることを確認し、DRL ルールファイルで以下のコードを使用して、これらのファクトでプロパティ変更がないかをリッスンするようにエンジンを設定してください。

動的ファクトの宣言

```
declare type State
    @propertyChangeSupport
end
```

PropertyChangeListener オブジェクトを使用する場合に、各セッターは通知用に追加のコードを実装する必要があります。たとえば、**state** の以下のセッターは **org.drools.examples** のクラスに含まれません。

PropertyChangeSupport のセッター例

```
public void setState(final int newState) {
    int oldState = this.state;
    this.state = newState;
    this.changes.firePropertyChange( "state",
                                     oldState,
                                     newState );
}
```

7.4. フィボナッチの例のデシジョン (再帰および競合解決)

フィボナッチの例のデシジョンセットでは、デシジョンエンジンが再帰をどのように使用してルールの実行競合を順番に解決していくのかを例示します。この例では、ルールで定義可能な顕著性の値を使用して競合を解決することにフォーカスします。

以下は、フィボナッチの例の概要です。

- **名前:** フィボナッチ
- **Main クラス:** (**src/main/java** 内の) **org.drools.examples.fibonacci.FibonacciExample**
- **モジュール:** **drools-examples**
- **タイプ:** Java アプリケーション
- **ルールファイル:** (**src/main/resources** 内の) **org.drools.examples.fibonacci.Fibonacci.drl**
- **目的:** ルールの顕著性を使用した再帰や競合解決を例示します。

フィボナッチ数は、0 または 1 で開始する数列です。0、1、1、2、3、5、8、13、21、34、55、89、144、233、377、610、987、1597、2584、4181、6765、10946 などのように、2つの先行する数を足すことにより、次にくるフィボナッチ数が求められます。

フィボナッチの例では、**Fibonacci** のファクトクラスを1つ使用し、このクラスに以下の2つのフィールドが含まれています。

- **sequence**
- **value**

sequence フィールドは、フィボナッチ数列のオブジェクトの位置を示します。**value** フィールドは、その数列の位置のフィボナッチオブジェクトの値を示します。**-1** は、計算する必要がある値という意味です。

フィボナッチクラス

```
public static class Fibonacci {
    private int sequence;
    private long value;

    public Fibonacci( final int sequence ) {
        this.sequence = sequence;
        this.value = -1;
    }

    ... setters and getters go here...
}
```

この例を実行するには、IDE で Java アプリケーションとして **org.drools.examples.fibonacci.FibonacciExample** クラスを実行します。

実行後に、以下の出力が IDE コンソールウィンドウに表示されます。

IDE コンソールでのフィボナッチの例の出力

```
recurse for 50
recurse for 49
recurse for 48
recurse for 47
...
recurse for 5
recurse for 4
recurse for 3
recurse for 2
1 == 1
2 == 1
3 == 2
4 == 3
5 == 5
6 == 8
...
47 == 2971215073
48 == 4807526976
49 == 7778742049
50 == 12586269025
```

Java でこの動作を実現するには、sequence フィールドに **50** を指定して、**Fibonacci** オブジェクトを挿入します。この例では、次に再帰ルールを使用して、他の 49 個の **Fibonacci** オブジェクトを挿入します。

PropertyChangeSupport インターフェイスを実装して動的ファクトを使用する代わりに、この例では MVEL 方言の **modify** キーワードを使用して、ブロックセッターアクションを有効にしてエンジンに変更を通知しています。

フィボナッチの例の実行

```
ksession.insert( new Fibonacci( 50 ) );
ksession.fireAllRules();
```

この例では、以下の 3 つのルールを使用します。

- "Recurse"
- "Bootstrap"
- "Calculate"

"Recurse" ルールは、値が **-1** の、アサートされた各 **Fibonacci** オブジェクトを照合して、現在の値よりも数列が 1 つ小さい **Fibonacci** オブジェクトを新たに作成し、アサートします。数列フィールドが **1** に相当するオブジェクトが存在しない場合に、フィボナッチオブジェクトが追加されると毎回、このルールは再度照合され、実行されます。メモリーにフィボナッチオブジェクト 50 個がすべて存在する場合は、**not** 条件要素を使用して、ルールの合致を停止します。また、"**Bootstrap**" ルールを実行する前に **Fibonacci** オブジェクト 50 個をすべてアサートする必要があるため、このルールには **salience** の値も含まれます。

ルール "Recurse"

```
rule "Recurse"
  salience 10
  when
    f : Fibonacci ( value == -1 )
    not ( Fibonacci ( sequence == 1 ) )
  then
    insert( new Fibonacci( f.sequence - 1 ) );
    System.out.println( "recurse for " + f.sequence );
  end
```

この例の実行フローをさらに理解するには、**target/fibonacci.log** の監査ログファイルを IDE デバッグビュー (または **Audit View** が利用できる場合は Audit View (例: IDE の **Window** → **Show View**)) に読み込みます。

この例では、**監査ビュー** に、**sequence** フィールドが **50** に指定された、**Fibonacci** の元のアサーションが表示されます。これは Java コードで実行されています。これ以降、**監査ビュー** で、ルールの再帰が継続して行われ、アサートされた **Fibonacci** オブジェクトにより、"**Recurse**" ルールがアクティベートされて、再度実行されます。

図7.7 監査ビューでのルール "Recurse"

The screenshot shows the Audit View interface with the following content:

- Object asserted (1): Fibonacci(50/-1)
 - ⇒ Activation created: Rule Recurse f=Fibonacci(50/-1)(1)
- Activation executed: Rule Recurse f=Fibonacci(50/-1)(1)
 - Object asserted (2): Fibonacci(49/-1)
 - ⇒ Activation created: Rule Recurse f=Fibonacci(49/-1)(2)
 - Activation executed: Rule Recurse f=Fibonacci(49/-1)(2)
- Object asserted (3): Fibonacci(48/-1)
 - ⇒ Activation created: Rule Recurse f=Fibonacci(48/-1)(3)
- Activation executed: Rule Recurse f=Fibonacci(48/-1)(3)
 - Object asserted (4): Fibonacci(47/-1)
 - ⇒ Activation created: Rule Recurse f=Fibonacci(47/-1)(4)
 - Activation executed: Rule Recurse f=Fibonacci(47/-1)(4)
- Object asserted (5): Fibonacci(46/-1)
 - ⇒ Activation created: Rule Recurse f=Fibonacci(46/-1)(5)
- Activation executed: Rule Recurse f=Fibonacci(46/-1)(5)
 - Object asserted (6): Fibonacci(45/-1)
 - ⇒ Activation created: Rule Recurse f=Fibonacci(45/-1)(6)
 - Activation executed: Rule Recurse f=Fibonacci(45/-1)(6)
- Object asserted (7): Fibonacci(44/-1)
 - ⇒ Activation created: Rule Recurse f=Fibonacci(44/-1)(7)

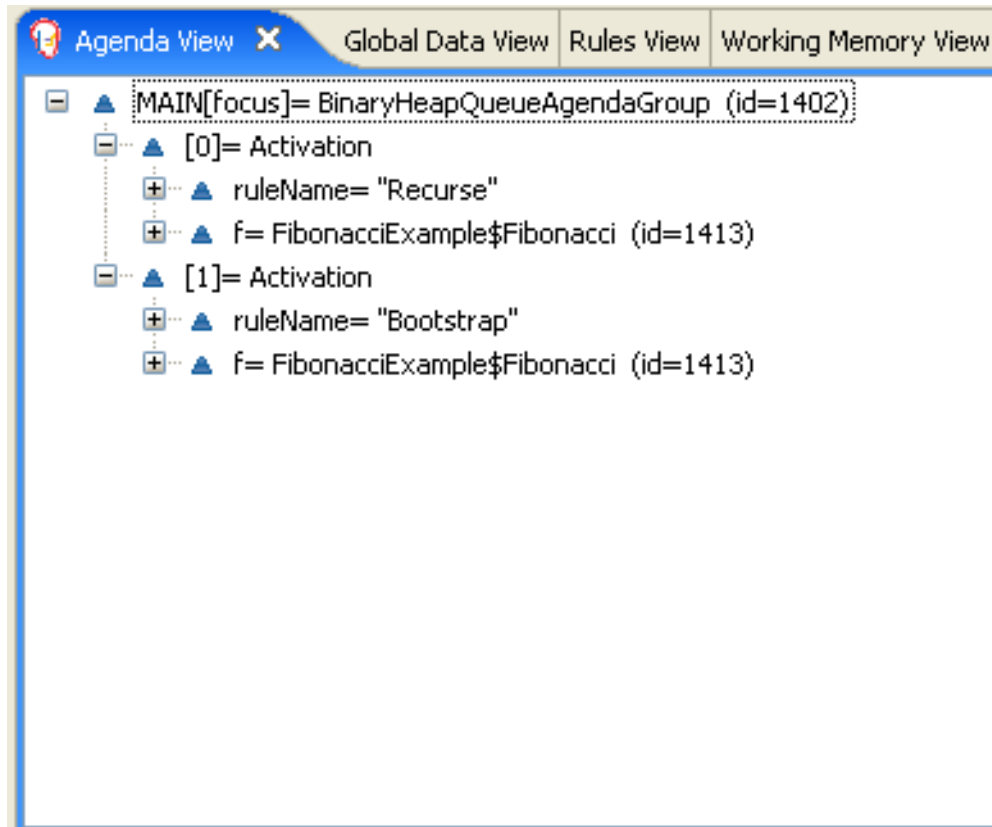
sequence フィールドが 2 の **Fibonacci** オブジェクトがアサートされると、**"Bootstrap"** ルールが一致し、**"Recurse"** ルールとともにアクティベートされます。フィールド **sequence** には複数の制約があり、1 または 2 と同等かをテストしている点に注目してください。

ルール "Bootstrap"

```
rule "Bootstrap"
  when
    f : Fibonacci( sequence == 1 || == 2, value == -1 ) // multi-restriction
  then
    modify ( f ){ value = 1 };
    System.out.println( f.sequence + " == " + f.value );
  end
```

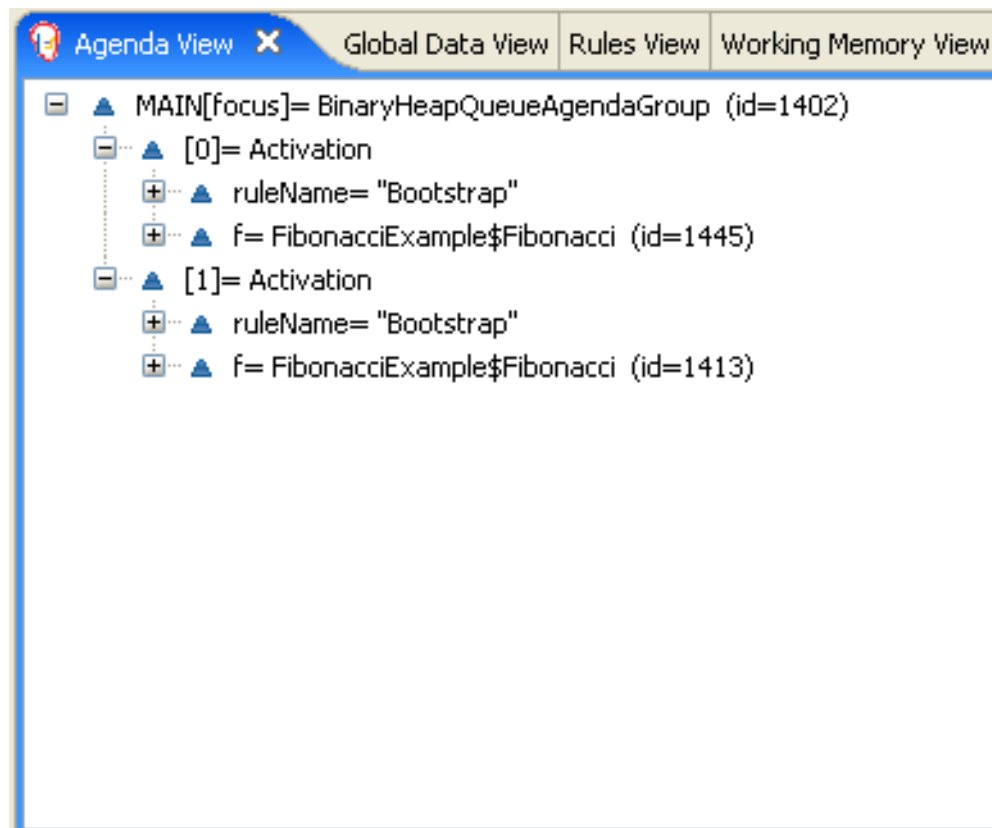
IDE で **Agenda View** を使用して、エンジンアジェンダの状態を調査できます。**"Recurse"** の顕著性の値のほうが高いため、**"Bootstrap"** ルールは実行していません。

図7.8 アジェンダビュー 1 でのルール "Recurse" および "Bootstrap"



sequence が 1 の **Fibonacci** オブジェクトがアサートされると、**"Bootstrap"** ルールが再度一致し、このルールに含まれる 2 つのルールがアクティベートされます。**sequence** が 1 の **Fibonacci** オブジェクトが存在すると、すぐに **not** 条件要素でルールが一致しなくなるため、**"Recurse"** ルールの照合やアクティベーションはされません。

図7.9 アジェンダビュー 2 でのルール "Recurse" および "Bootstrap"



"Bootstrap" ルールは、**sequence** が **1** と **2** のオブジェクトの値を **1** に設定します。値が **-1** でない **Fibonacci** オブジェクトが 2 つあるため、"**Calculate**" ルールの照合が可能になります。

この例のある時点で、ワーキングメモリーに 50 近くの **Fibonacci** オブジェクトが存在します。3 つ選択してそれぞれを乗算し、順番に各値を計算する必要があります。フィールドの制約なしに、ルールで 3 つの **Fibonacci** パターンを使用してクラス積候補を絞り込む場合に、考えられる組み合わせとして 50x49x48 通りあり、約 12 万 5000 のルールを実行できるにもかかわらず、その大半が誤っていることとなります。

"**Calculate**" ルールは、フィールドの制約を使用して正しい順番にフィボナッチパターンを 3 つ評価します。この手法は **cross-product matching** と呼ばれます。

最初のパターンでは、値が **!= -1** の **Fibonacci** オブジェクトを検索して、このパターンとフィールド両方をバインドします。2 番目の **Fibonacci** オブジェクトが実行する内容は同じですが、別のフィールド制約を追加して、シーケンスが **f1** にバインドされている **Fibonacci** オブジェクトより 1 つ大きくなるようにします。このルールが初めて実行されると、シーケンスが **1** と **2** にだけ、値 **1** が割り当てられていることが分かります。また、この 2 つの制約で、**f1** がシーケンス **1** を参照し、**f2** がシーケンス **2** を参照するようにします。

最後のパターンでは、値が **-1** と等しく、シーケンスが **f2** よりも大きい **Fibonacci** オブジェクトを検索します。

フィボナッチの例のこの時点で、3 つの **Fibonacci** オブジェクトが利用可能なクロス積から正しく選択され、**f3** にバインドされている 3 番目の **Fibonacci** オブジェクトの値を計算できます。

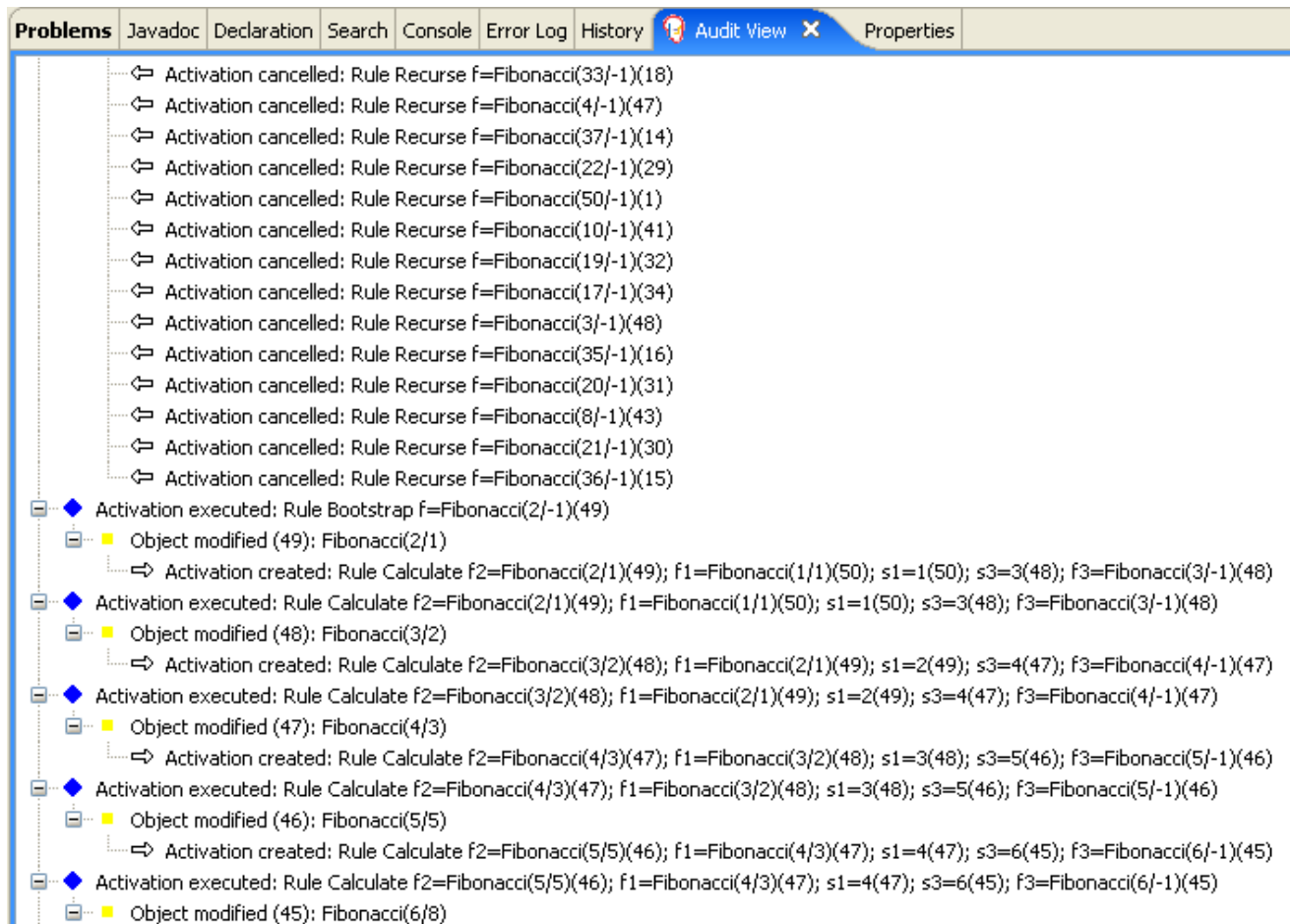
ルール "Calculate"

```
rule "Calculate"
  when
    // Bind f1 and s1.
    f1 : Fibonacci( s1 : sequence, value != -1 )
    // Bind f2 and v2, refer to bound variable s1.
    f2 : Fibonacci( sequence == (s1 + 1), v2 : value != -1 )
    // Bind f3 and s3, alternative reference of f2.sequence.
    f3 : Fibonacci( s3 : sequence == (f2.sequence + 1 ), value == -1 )
  then
    // Note the various referencing techniques.
    modify ( f3 ) { value = f1.value + v2 };
    System.out.println( s3 + " == " + f3.value );
  end
```

modify ステートメントにより、**f3** にバインドされた **Fibonacci** オブジェクトの値が更新されます。つまり、値が **-1** 以外の **Fibonacci** オブジェクトが新たに存在するというので、"**Calculate**" ルールにより、再度合致があるか検索して次のフィボナッチ番号を算出することができます。

IDE のデバッグビューまたは **監査ビュー** では、最後の "**Bootstrap**" ルールが実行されることで **Fibonacci** オブジェクトが変更され、"**Calculate**" ルールに合致し、次に、別の **Fibonacci** オブジェクトが変更され、この "**Calculate**" ルールに再度合致できていることが分かります。このプロセスは、すべての **Fibonacci** オブジェクトに値が設定されるまで継続されます。

図7.10 監査ビューのルール



7.5. 価格設定のデシジョン例 (デシジョンテーブル)

価格設定のデシジョンセットの例では、スプレッドシートのデシジョンテーブルを使用して、DRL ファイルに直接ではなく、表形式で保険料金の価格を計算する方法を説明します。

以下は価格設定の例の概要です。

- 名前: **decisiontable**
- Main クラス: (src/main/java の場合)
org.drools.examples.decisiontable.PricingRuleDTEExample
- モジュール: **drools-examples**
- タイプ: Java アプリケーション
- ルールファイル: **org.drools.examples.decisiontable.ExamplePolicyPricing.xls**
(src/main/resources 内)
- 目的: スプレッドシートのデシジョンテーブルを使用してルールを定義する方法を示します。

デシジョンテーブルは、テーブル形式でビジネスルールを定義するのに使用できる XLS または XLSX スプレッドシートで、Red Hat Decision Manager プロジェクトに含めたり、Decision Central にアップロードしたりできます。スプレッドシートの各行がルールになり、各列が条件、アクション、または別のルール属性になります。最初に Red Hat Decision Manager でデシジョンテーブルを作成してアップロードします。次に、その他のすべてのルールアセットと同じように、定義したルールを Drools Rule Language (DRL) ルールにコンパイルします。

この価格設定の例では、特定タイプの保険を申請するドライバーに対して基本価格と割引を計算するビジネスルールセットを提供します。ドライバーの年齢と履歴、およびポリシータイプはすべて、基本保険料の計算に役立ち、追加のルールは、ドライバーが適格となる可能性のある潜在的な割引を計算します。

この例を実行するには、IDE で Java アプリケーションとして `org.drools.examples.decisionable.PricingRuleDTEExample` クラスを実行します。

実行後に、以下の出力が IDE コンソールウィンドウに表示されます。

```
Cheapest possible
BASE PRICE IS: 120
DISCOUNT IS: 20
```

この例を実行するコードは、標準の実行パターンに準拠しています。ルールが読み込まれ、ファクトが挿入されて、ステートレス KIE セッションが作成されます。この例における違いは、DRL ファイルや他のソースではなく、`ExamplePolicyPricing.xls` ファイルでルールが定義されるという点です。このスプレッドシートファイルは、テンプレートと DRL ルールを使用してデシジョンエンジンに読み込まれます。

スプレッドシートのデシジョンテーブルの設定

`ExamplePolicyPricing.xls` スプレッドシートには、以下の2つのデシジョンテーブルが含まれています。

- **Base pricing rules**
- **Promotional discount rules**

この例のスプレッドシートで分かるように、デシジョンテーブルの作成にはスプレッドシートの最初のタブしか使用できませんが、単一のタブ内に複数のテーブルが作成できます。デシジョンテーブルは必ずしもトップダウンの論理に従うものではなく、ルールとなるデータを補足する手段です。ルールの評価は、ルールエンジンのすべての通常のメカニクが適用されるため、必ずしも特定の順序で行われるわけではありません。このために、スプレッドシートの同一タブ内に複数のデシジョンテーブルが作成可能となります。

デシジョンテーブルは、対応するルールテンプレートファイルである `BasePricing.drt` と `PromotionalPricing.drt` で実行されます。これらのテンプレートファイルはテンプレートパラメーターによってデシジョンテーブルを参照し、デシジョンテーブルの条件およびアクションの各種ヘッダーを直接参照します。

BasePricing.drt ルールテンプレートファイル

```
template header
age[]
profile
priorClaims
policyType
base
reason

package org.drools.examples.decisionable;

template "Pricing bracket"
age
policyType
base
```



```
rule "Pricing bracket_{row.rowNumber}"
when
  Driver(age >= @{age0}, age <= @{age1}
    , priorClaims == "@{priorClaims}"
    , locationRiskProfile == "@{profile}"
  )
  policy: Policy(type == "@{policyType}")
then
  policy.setBasePrice(@{base});
  System.out.println("@{reason}");
end
end template
```

PromotionalPricing.drt ルールテンプレートファイル

```
template header
age[]
priorClaims
policyType
discount

package org.drools.examples.decisiontable;

template "discounts"
age
priorClaims
policyType
discount

rule "Discounts_{row.rowNumber}"
when
  Driver(age >= @{age0}, age <= @{age1}, priorClaims == "@{priorClaims}")
  policy: Policy(type == "@{policyType}")
then
  policy.applyDiscount(@{discount});
end
end template
```

ルールは、KIE セッション **DTableWithTemplateKB** の **kmodule.xml** 参照によって実行されます。これは **ExamplePolicyPricing.xls** スプレッドシートを特定して参照するもので、ルールの実行の成功には必要なものです。この実行方法により、ルールをスタンドアロンユニットとして実行したり（ここでの例）パッケージ化されたナレッジ JAR (KJAR) ファイルにルールを含めたりすることができるため、スプレッドシートはルール実行とともにパッケージ化されます。

kmodule.xml ファイルの以下のセクションは、ルールが正常に実行され、スプレッドシートが機能するために必要になります。

```
<kbase name="DecisionTableKB" packages="org.drools.examples.decisiontable">
  <ksession name="DecisionTableKS" type="stateless"/>
</kbase>

<kbase name="DTableWithTemplateKB" packages="org.drools.examples.decisiontable-template">
  <ruleTemplate dtable="org/drools/examples/decisiontable-
template/ExamplePolicyPricingTemplateData.xls"
```

```

        template="org/drools/examples/decisiontable-template/BasePricing.drt"
        row="3" col="3"/>
    <ruleTemplate dtable="org/drools/examples/decisiontable-
template/ExamplePolicyPricingTemplateData.xls"
        template="org/drools/examples/decisiontable-template/PromotionalPricing.drt"
        row="18" col="3"/>
    <ksession name="DTableWithTemplateKS"/>
</kbase>

```

ルールテンプレートファイルを使用したデシジョンテーブルの実行方法とは別に、**DecisionTableConfiguration** オブジェクトを使用して、**DecisionTableInputType.xls** のような入力スプレッドシートを入力タイプとして指定することもできます。

```

DecisionTableConfiguration dtableconfiguration =
    KnowledgeBuilderFactory.newDecisionTableConfiguration();
    dtableconfiguration.setInputType( DecisionTableInputType.XLS );

    KnowledgeBuilder kbuilder = KnowledgeBuilderFactory.newKnowledgeBuilder();

    Resource xlsRes = ResourceFactory.newClassPathResource( "ExamplePolicyPricing.xls",
        getClass() );

    kbuilder.add( xlsRes,
        ResourceType.DTABLE,
        dtableconfiguration );

```

価格設定の例では以下の2つのファクトタイプを使用します。

- **Driver**
- **Policy**

この例では、これらのファクトのデフォルト値をそれぞれの Java クラス **Driver.java** と **Policy.java** に設定します。この **Driver** は 30 歳で、これまでに保険の請求をしたことがなく、現在のリスクプロファイルが **LOW** となっています。申請している **Policy** は **COMPREHENSIVE** です。

デシジョンテーブルでは、各行は異なるルールと見なされ、各列は条件またはアクションとみなされます。実行時にアジェンダがクリアされなければ、デシジョンテーブルの各行が評価されます。

デシジョンテーブルのスプレッドシートには、ルールデータを定義する以下の2つの主要なエリアが必要です。

- **RuleSet** エリア
- **RuleTable** エリア

RuleSet 領域では、ルールセット名、ユニバーサルルール属性など、(このスプレッドシートだけでなく)すべてのルールをパッケージ全体に、グローバルに適用する要素を定義します。**RuleTable** 領域では、実際のルール(行)と、指定したルールセットのルールテーブルを設定する条件、アクション、その他のルール属性(列)を定義します。デシジョンテーブルのスプレッドシートには複数の **RuleTable** エリアを追加できますが、**RuleSet** エリアは1つのみとなります。

図7.11 デシジョンテーブルの設定

	C	D	E	F	G	H	
RuleSet	org.drools.examples.decisiontable						
Notes	This decision table is for working out some basic prices and pretending actuaries don't exist						
RuleTable Pricing bracket							
CONDITION	CONDITION	CONDITION	CONDITION	ACTION	ACTION		
Driver	policy: Policy						
age >= \$1, age <= \$2	locationRiskProfile	priorClaims	type	policy.setBasePrice(\$param);	System.out.println("\$param");		
Age Bracket	Location risk profile	Number of prior claims	Policy type applying for	Base \$ AUD	Record Reason		

RuleTable エリアでは、ルール属性を適用するオブジェクトも定義します。この例では、**Driver** と **Policy**、さらにオブジェクトの制限です。たとえば、**Driver** オブジェクトの制限では、**Age Bracket** 列が **age >= \$1, age <= \$2** と定義されています。ここでのコンマ区切りの範囲は、**18,24** などのテーブルの列値で定義されます。

Base pricing rules

価格設定例での **Base pricing rules** デシジョンテーブルでは、ドライバーの年齢、リスクプロファイル、請求数、ポリシータイプを評価し、これらの条件をベースにしたポリシーの基本価格を算定します。

図7.12 基本価格の計算

	B	C	D	E	F	G	H
9	Base pricing rules	Age Bracket	Location risk profile	Number of prior claims	Policy type applying for	Base \$ AUD	Record Reason
10	Young safe package	18, 24	LOW	1	COMPREHENSIVE	450	
11			MED		FIRE_THEFT	200	Priors not relevant
12			MED	0	COMPREHENSIVE	300	
13			LOW		FIRE_THEFT	150	
14			LOW	0	COMPREHENSIVE	150	Safe driver discount
15	Young risk	18,24	MED	1	COMPREHENSIVE	700	
16		18,24	HIGH	0	COMPREHENSIVE	700	Location risk
17		18,24	HIGH		FIRE_THEFT	550	Location risk
18	Mature drivers	25,30		0	COMPREHENSIVE	120	Cheapest possible
19		25,30		1	COMPREHENSIVE	300	
20		25,30		2	COMPREHENSIVE	590	
21		25,35		3	THIRD_PARTY	800	High risk

Driver 属性は、以下のテーブル列で定義されます。

- Age Bracket:** この年齢層には、ドライバー年齢の条件範囲を定義する条件 **age >=\$1, age <=\$2** の定義があります。この条件列では **\$1 and \$2** を使用しており、スプレッドシートではコンマ区切りになります。ここでの値入力 **18,24** や **18, 24** の形式となり、両方ともビジネスルールの実行で機能する形式です。

- **Location risk profile:** リスクプロファイルは、この例のプロバラムでは常に **LOW** として渡す文字列です。ただし、**MED** または **HIGH** に変更することが可能です。
- **Number of prior claims:** これまでの請求数は整数で定義し、アクションをトリガーするには条件列のものと同一である必要があります。この値は範囲ではなく、完全一致のみになります。

デシジョンテーブルの **Policy** は、ルールの条件とアクションの両方で使用され、属性は以下のテーブル列で定義されます。

- **Policy type applying for:** ポリシータイプは文字列として渡される条件で、適用する以下のいずれかのポリシータイプ (**COMPREHENSIVE**、**FIRE_THEFT**、または **THIRD_PARTY**) を定義します。
- **Base \$ AUD:** **basePrice** は **ACTION** として定義され、これはこの値に対応するスプレッドシートのセルをベースに制限 **policy.setBasePrice(\$param)**; で価格を設定します。このデシジョンテーブルの対応する DRL ルールを実行する際には、ファクトに合致する true 条件でルールの **then** 部分がこのアクションステートメントを実行し、基本価格に対応する値に設定します。
- **Record Reason:** ルールが正常に実行されると、アクションは出力メッセージを **System.out** コンソールに生成し、どのルールが適用されたかが反映されます。これは後でアプリケーションにキャプチャーされ、出力されます。

この例では、左側の最初の列でルールをカテゴリー分けしています。この列は注釈目的で、ルール実行には影響がありません。

Promotional discount rules

価格設定例での **Promotional discount rules** デシジョンテーブルでは、ドライバーの年齢、請求数、ポリシータイプを評価し、ポリシー価格の割引を算定します。

図7.13 割引計算

29	Promotional discount rules	Age Bracket	Number of prior claims	Policy type applying for	Discount %
30	Rewards for safe drivers	18,24	0	COMPREHENSIVE	1
31		18,24	0	FIRE_THEFT	2
32		25,30	1	COMPREHENSIVE	5
33		25,30	2	COMPREHENSIVE	1
34		25,30	0	COMPREHENSIVE	20
35					

このデシジョンテーブルには、ドライバーに適用可能な割引条件が含まれています。基本価格の算定と同様に、このテーブルではドライバーの **Age**、**Number of prior claims**、および **Policy type applying for** を評価して、適用する **Discount %** 率を判定します。たとえば、ドライバーは 30 歳であり、請求履歴がなく、**COMPREHENSIVE** ポリシーを申請している場合は、**20** パーセントの割引率が導き出されます。

7.6. ペットショップの例のデシジョン (アジェンダグループ、グローバル変数、コールバック、および GUI 統合)

ペットショップの例のデシジョンセットでは、ルールでのアジェンダグループとグローバル変数の使用方法と、Red Hat Decision Manager ルールとグラフィカルユーザーインターフェイス (GUI) の統合方法が分かります。今回は Swing ベースのデスクトップアプリケーションを使用します。また、この例では、コールバックを使用して実行中のデシジョンエンジンと通信し、ランタイム時に加えられたワーキングメモリー内の変更をもとに GUI を更新する方法を例示しています。

以下は、ペットショップの例の概要です。

- 名前: **petstore**
- Main クラス: (src/main/java 内の) **org.drools.examples.petstore.PetStoreExample**
- モジュール: **drools-examples**
- タイプ: Java アプリケーション
- ルールファイル: (src/main/resources 内の) **org.drools.examples.petstore.PetStore.drl**
- 目的: ルールアジェンダグループ、グローバル変数、コールバック、および GUI 統合を例示します。

ペットショップの例では、**PetStoreExample.java** クラス例を使用して (Swing イベントを処理する複数のクラスに加え)、以下のクラスを主に定義しています。

- **Petstore** には **main()** メソッドが含まれます。
- **PetStoreUI** は Swing ベースの GUI を作成して表示します。このクラスには複数の小さいクラスが含まれており、マウスボタンのクリックなど、さまざまな GUI イベントに主に対応します。
- **TableModel** には表データが含まれています。このクラスは基本的に、Swing クラス **AbstractTableModel** を拡張する **JavaBean** です。
- **CheckoutCallback** により、GUI がルールと対話できるようになります。
- **Ordershow** は購入するアイテムを保持します。
- **Purchase** には、注文の詳細と、購入する製品が保存されます。
- **Product** は、販売可能な商品と価格の詳細を含む **JavaBean** です。

この例の Java コードはほぼ、プレーンな **JavaBean** か **Swing** ベースとなっています。Swing コンポーネントの詳細は、[Creating a GUI with JFC/Swing](#) の Java チュートリアルを参照してください。

ペットショップの例でのルール実行動作

他の例のデシジョンセットではファクトがすぐにアサートされて実行されるのに対し、ペットショップの例では、ユーザーの対話をもとに他のファクトが収集されるまでルールが実行します。このルールでは、コンストラクターで作成される **PetStoreUI** オブジェクトを使用してルールを実行し、**Vector** オブジェクトの **stock** を受け入れ入れて商品を収集します。次に、この例では、以前の読み込まれたルールベースを含む **CheckoutCallback** クラスのインスタンスを使用します。

ペットショップの KIE コンテナおよびファクト実行の設定

```
// KieServices is the factory for all KIE services.
KieServices ks = KieServices.Factory.get();

// Create a KIE container on the class path.
KieContainer kc = ks.getKieClasspathContainer();

// Create the stock.
Vector<Product> stock = new Vector<Product>();
stock.add( new Product( "Gold Fish", 5 ) );
stock.add( new Product( "Fish Tank", 25 ) );
```

```
stock.add( new Product( "Fish Food", 2 ) );

// A callback is responsible for populating the working memory and for firing all rules.
PetStoreUI ui = new PetStoreUI( stock,
                               new CheckoutCallback( kc ) );
ui.createAndShowGUI();
```

ルールを実行する Java コードは **CheckoutCallBack.checkout()** メソッドに含まれます。このメソッドは、ユーザーが UI で **チェックアウト** をクリックするとトリガーされます。

CheckoutCallBack.checkout() からのルール実行

```
public String checkout(JFrame frame, List<Product> items) {
    Order order = new Order();

    // Iterate through list and add to cart.
    for ( Product p: items ) {
        order.addItem( new Purchase( order, p ) );
    }

    // Add the JFrame to the ApplicationData to allow for user interaction.

    // From the KIE container, a KIE session is created based on
    // its definition and configuration in the META-INF/kmodule.xml file.
    KieSession ksession = kcontainer.newKieSession("PetStoreKS");

    ksession.setGlobal( "frame", frame );
    ksession.setGlobal( "textArea", this.output );

    ksession.insert( new Product( "Gold Fish", 5 ) );
    ksession.insert( new Product( "Fish Tank", 25 ) );
    ksession.insert( new Product( "Fish Food", 2 ) );

    ksession.insert( new Product( "Fish Food Sample", 0 ) );

    ksession.insert( order );

    // Execute rules.
    ksession.fireAllRules();

    // Return the state of the cart
    return order.toString();
}
```

このコード例では、2つの要素を **CheckoutCallBack.checkout()** メソッドに渡します。1つ目の要素は、GUI の一番下にある出力テキストのフレームを囲む Swing コンポーネント **JFrame** のハンドルです。2つ目の要素は注文アイテムのリストで、GUI の右上のセクションにある **Table** エリアからの情報を保存する **TableModel** から取得します。

for ループは GUI からの注文アイテム一覧を JavaBean **Order** に変換します。これは、**PetStoreExample.java** ファイルにも含まれています。

今回の例では、データはすべて Swing コンポーネントに含まれており、ユーザーが UI の **チェックアウト** をクリックしない限り実行しないため、ルールはステートレスの KIE セッションで実行します。ユーザーが **チェックアウト** をクリックするたびに、リストの内容を Swing **TableModel** から KIE セッショ

ンのワーキングメモリーに移動し、`ksession.fireAllRules()` メソッドで実行します。

このコード内には、`KieSession` への呼び出しが 9 個あります。1 つ目は、`KieContainer` から新しい `KieSession` を作成します (この例では、`main()` メソッドの `CheckoutCallBack` クラスから `KieContainer` に渡されます)。次の 2 つの呼び出しは、ルールでグローバル変数として保持されるオブジェクトを 2 つ渡します (メッセージの書き込みに使用する Swing テキストエリアと Swing フレーム)。より多くの商品の情報を `KieSession` と注文リストに入力します。最後の呼び出しは、標準の `fireAllRules()` です。

ペットショップのルールファイルのインポート、グローバル変数、Java 関数

`PetStore.drl` ファイルには、さまざまな Java クラスをルールで利用できるように、標準のパッケージとインポートステートメントが含まれています。このルールファイルには、`frame`、`textArea` などのように、ルール内で使用する **グローバル変数** が含まれています。グローバル変数では、Swing コンポーネント `JFrame` と、`setGlobal()` メソッドを呼び出した Java コードにより以前に渡された `JTextArea` コンポーネントへの参照を保持します。ルールが実行するとすぐに失効するルールの標準変数とは異なり、グローバル変数は KIE セッションの有効期間中この値を保持します。これは、このグローバル変数の内容が、後続のすべてのルールで評価できることを意味します。

PetStore.drl パッケージ、インポート、およびグローバル変数

```
package org.drools.examples;

import org.kie.api.runtime.KieRuntime;
import org.drools.examples.petstore.PetStoreExample.Order;
import org.drools.examples.petstore.PetStoreExample.Purchase;
import org.drools.examples.petstore.PetStoreExample.Product;
import java.util.ArrayList;
import javax.swing.JOptionPane;

import javax.swing.JFrame;

global JFrame frame
global javax.swing.JTextArea textArea
```

`PetStore.drl` ファイルには、このファイル内のルールが使用する関数が 2 つも含まれています。

PetStore.drl Java 関数

```
function void doCheckout(JFrame frame, KieRuntime krt) {
    Object[] options = {"Yes",
                       "No"};

    int n = JOptionPane.showOptionDialog(frame,
                                         "Would you like to checkout?",
                                         "",
                                         JOptionPane.YES_NO_OPTION,
                                         JOptionPane.QUESTION_MESSAGE,
                                         null,
                                         options,
                                         options[0]);

    if (n == 0) {
        krt.getAgenda().getAgendaGroup( "checkout" ).setFocus();
    }
}
```

```
function boolean requireTank(JFrame frame, KieRuntime krt, Order order, Product fishTank, int total)
{
    Object[] options = {"Yes",
                       "No"};

    int n = JOptionPane.showOptionDialog(frame,
                                         "Would you like to buy a tank for your " + total + " fish?",
                                         "Purchase Suggestion",
                                         JOptionPane.YES_NO_OPTION,
                                         JOptionPane.QUESTION_MESSAGE,
                                         null,
                                         options,
                                         options[0]);

    System.out.print("SUGGESTION: Would you like to buy a tank for your "
                    + total + " fish? - ");

    if (n == 0) {
        Purchase purchase = new Purchase( order, fishTank );
        krt.insert( purchase );
        order.addItem( purchase );
        System.out.println("Yes");
    } else {
        System.out.println("No");
    }
    return true;
}
```

この2つの関数は以下のアクションを実行します。

- **doCheckout()** は、チェックアウトするかどうかユーザーに尋ねるダイアログボックスを表示します。チェックアウトする場合は、フォーカスが **checkout** アジェンダグループに設定され、そのグループのルールを (今後) 実行できるようにします。
- **requireTank()** は、水槽を購入するかどうかを確認するダイアログを表示します。購入する場合は、新しい水槽の **Product** がワーキングメモリの注文リストに追加されます。



注記

この例では、効率化を図るため、すべてのルールと関数が同じルールファイルで実行しています。実稼働環境では、通常、ルールと関数を別のファイルに分けるか、静的な Java メソッドを構築して、**import function my.package.name.hello** などのインポート関数を使用し、ファイルをインポートします。

アジェンダグループを使用したペットショップルール

ペットショップの例のルールはほぼ、アジェンダグループを使用してルールの実行を制御しています。アジェンダグループを使用すると、エンジンアジェンダを分割し、ルールのグループの実行を、詳細にわたり制御できるようになります。デフォルトでは、ルールはすべてアジェンダグループ **MAIN** に含まれています。**agenda-group** 属性を使用して、ルールに異なるアジェンダグループを指定できます。

最初は、ワーキングメモリーは、アジェンダグループ **MAIN** にフォーカスを当てます。アジェンダグループのルールは、グループがこのフォーカスを受けた場合のみ実行されます。**setFocus()** メソッドが、**auto-focus** ルール属性を使用してフォーカスを設定できます。**auto-focus** 属性を使用すると、

ルールが一致してアクティベートされた場合のみ、ルールにアジェンダグループのフォーカスが自動的に当てられます。

ペットショップの例では、ルールに以下のアジェンダグループを使用します。

- "init"
- "evaluate"
- "show items"
- "checkout"

たとえば、同じルール "**Explode Cart**" は "init" のアジェンダグループを使用して、ショッピングカードのアイテムを起動して KIE セッションのワーキングメモリーに挿入するオプションが提供されるようにします。

ルール "Explode Cart"

```
// Insert each item in the shopping cart into the working memory.
rule "Explode Cart"
  agenda-group "init"
  auto-focus true
  salience 10
  dialect "java"
when
  $order : Order( grossTotal == -1 )
  $item : Purchase() from $order.items
then
  insert( $item );
  kcontext.getKnowledgeRuntime().getAgenda().getAgendaGroup( "show items" ).setFocus();
  kcontext.getKnowledgeRuntime().getAgenda().getAgendaGroup( "evaluate" ).setFocus();
end
```

このルールは、**grossTotal** がまだ計算されていない全注文に対して照合が行われます。購入アイテムごとに、順番に実行がループされます。

ルールは、アジェンダグループに関連する以下の機能を使用します。

- **agenda-group "init"** はアジェンダグループの名前を定義します。この例では、グループにはルールが1つしかありません。ただし、Java コードもルール結果もこのグループにフォーカスされていないため、**auto-focus** の属性により、ルールが実行されるかが決まります。
- このルールはアジェンダグループで唯一のルールですが、**auto-focus true** を使用して、**fireAllRules()** が Java コードから呼び出されると、必ず実行されるようにします。
- **kcontext....setFocus()** は、"**show items**" および "**evaluate**" アジェンダグループにフォーカスを設定し、ルールを実行できるようにします。実際には、すべての項目をその順序でループしてメモリーに挿入し、各挿入の後に他のルールを実行します。

"**show items**" アジェンダグループには "**Show Items**" というルールだけが含まれます。KIE セッションのワーキングメモリーに現在含まれる注文で購入があるたびに、このルールを使用して、ルールファイルに定義した **textArea** 変数をもとに、GUI の下の部分にあるテキストエリアに詳細がロギングされます。

ルール "Show Items"

```
rule "Show Items"
  agenda-group "show items"
  dialect "mvel"
  when
    $order : Order()
    $p : Purchase( order == $order )
  then
    textArea.append( $p.product + "\n");
  end
```

また、**"evaluate"** アジェンダグループにより、**"Explode Cart"** ルールからフォーカスを取得します。このアジェンダグループには、2つのルール (**"Free Fish Food Sample"** と **"Suggest Tank"**) が含まれます。この順番で実行されます。

ルール "Free Fish Food Sample"

```
// Free fish food sample when users buy a goldfish if they did not already buy
// fish food and do not already have a fish food sample.
rule "Free Fish Food Sample"
  agenda-group "evaluate" ①
  dialect "mvel"
  when
    $order : Order()
    not ( $p : Product( name == "Fish Food") && Purchase( product == $p ) ) ②
    not ( $p : Product( name == "Fish Food Sample") && Purchase( product == $p ) ) ③
    exists ( $p : Product( name == "Gold Fish") && Purchase( product == $p ) ) ④
    $fishFoodSample : Product( name == "Fish Food Sample" );
  then
    System.out.println( "Adding free Fish Food Sample to cart" );
    purchase = new Purchase($order, $fishFoodSample);
    insert( purchase );
    $order.addItem( purchase );
  end
```

ルール **"Free Fish Food Sample"** は、以下の条件がすべて該当する場合のみ実行されます。

- ① アジェンダグループ **"evaluate"** がルール実行で評価されている
- ② ユーザーが魚の餌をまだ持っていない
- ③ ユーザーが無料の魚の餌サンプルをまだ持っていない
- ④ ユーザーが金魚を注文している

この注文ファクトが上記の要件すべてを満たす場合は、新しい商品 (Fish Food Sample) が作成され、ワーキングメモリーの注文に追加されます。

ルール "Suggest Tank"

```
// Suggest a fish tank if users buy more than five goldfish and
// do not already have a tank.
rule "Suggest Tank"
  agenda-group "evaluate"
  dialect "java"
```

```

when
  $order : Order()
  not ( $p : Product( name == "Fish Tank" ) && Purchase( product == $p ) ) ❶
  ArrayList( $total : size > 5 ) from collect( Purchase( product.name == "Gold Fish" ) ) ❷
  $fishTank : Product( name == "Fish Tank" )
then
  requireTank(frame, kcontext.getKieRuntime(), $order, $fishTank, $total);
end

```

ルール "**Suggest Tank**" は以下の条件がすべて該当する場合のみ実行されます。

- ❶ ユーザーが水槽を注文していない
- ❷ ユーザーが 6 匹以上注文した

このルールが実行すると、ルールファイルに定義されている **requireTank()** 関数が呼び出されます。この関数により、水槽を購入するかどうかを尋ねるダイアログが表示されます。購入する場合は、新しい水槽の **Product** がワーキングメモリーの注文リストに追加されます。ルールが **requireTank()** 関数を呼び出した場合は、このルールを使用して、関数に Swing GUI のハンドルが含まれるように、**frame** のグローバル変数を渡します。

ペットショップの例の "**do checkout**" ルールにはアジェンダグループや **when** 条件がないため、ルールは常に実行され、デフォルトの **MAIN** のアジェンダグループの一部とみなされます。

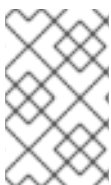
ルール "do checkout"

```

rule "do checkout"
  dialect "java"
  when
  then
    doCheckout(frame, kcontext.getKieRuntime());
  end
end

```

このルールが実行されると、ルールファイルで定義されている **doCheckout()** 関数を呼び出します。この関数により、チェックアウトするかどうかをユーザーに尋ねるダイアログボックスが表示されます。チェックアウトする場合は、フォーカスが **checkout** アジェンダグループに設定され、そのグループのルールを (今後) 実行できるようにします。このルールで **doCheckout()** 関数を呼び出し、この変数に Swing GUI のハンドルが含まれるように **frame** グローバル変数を渡します。



注記

この例では、結果が想定どおりに実行されない場合のトラブルシューティングの方法を例示します。ルールの **when** ステートメントから条件を削除して、**then** ステートメントのアクションをテストし、アクションが正しく実行されることを検証します。

"**checkout**" アジェンダグループには、注文のチェックアウト処理、および割引の適用の 3 つのルール ("**Gross Total**"、"**Apply 5% Discount**"、および "**Apply 10% Discount**") が含まれています。

ルール "Gross Total"、"Apply 5% Discount"、および "Apply 10% Discount"

```

rule "Gross Total"
  agenda-group "checkout"
  dialect "mvel"

```

```

when
  $order : Order( grossTotal == -1)
  Number( total : doubleValue ) from accumulate( Purchase( $price : product.price ),
                                                    sum( $price ) )

then
  modify( $order ) { grossTotal = total }
  textArea.append( "\ngross total=" + total + "\n" );
end

rule "Apply 5% Discount"
  agenda-group "checkout"
  dialect "mvel"
  when
    $order : Order( grossTotal >= 10 && < 20 )
  then
    $order.discountedTotal = $order.grossTotal * 0.95;
    textArea.append( "discountedTotal total=" + $order.discountedTotal + "\n" );
  end

rule "Apply 10% Discount"
  agenda-group "checkout"
  dialect "mvel"
  when
    $order : Order( grossTotal >= 20 )
  then
    $order.discountedTotal = $order.grossTotal * 0.90;
    textArea.append( "discountedTotal total=" + $order.discountedTotal + "\n" );
  end
end

```

ユーザーがまだ総計を算出していない場合には、**Gross Total** で、商品の価格を累積して合計を出し、この合計を KIE セッションに渡して、**textArea** のグローバル変数を使用し、Swing **JTextArea** で合計を表示します。

総計が **10** から **20** (通貨単位) の場合は、**"Apply 5% Discount"** ルールで割引合計を計算し、KIE セッションに追加して、テキストエリアに表示します。

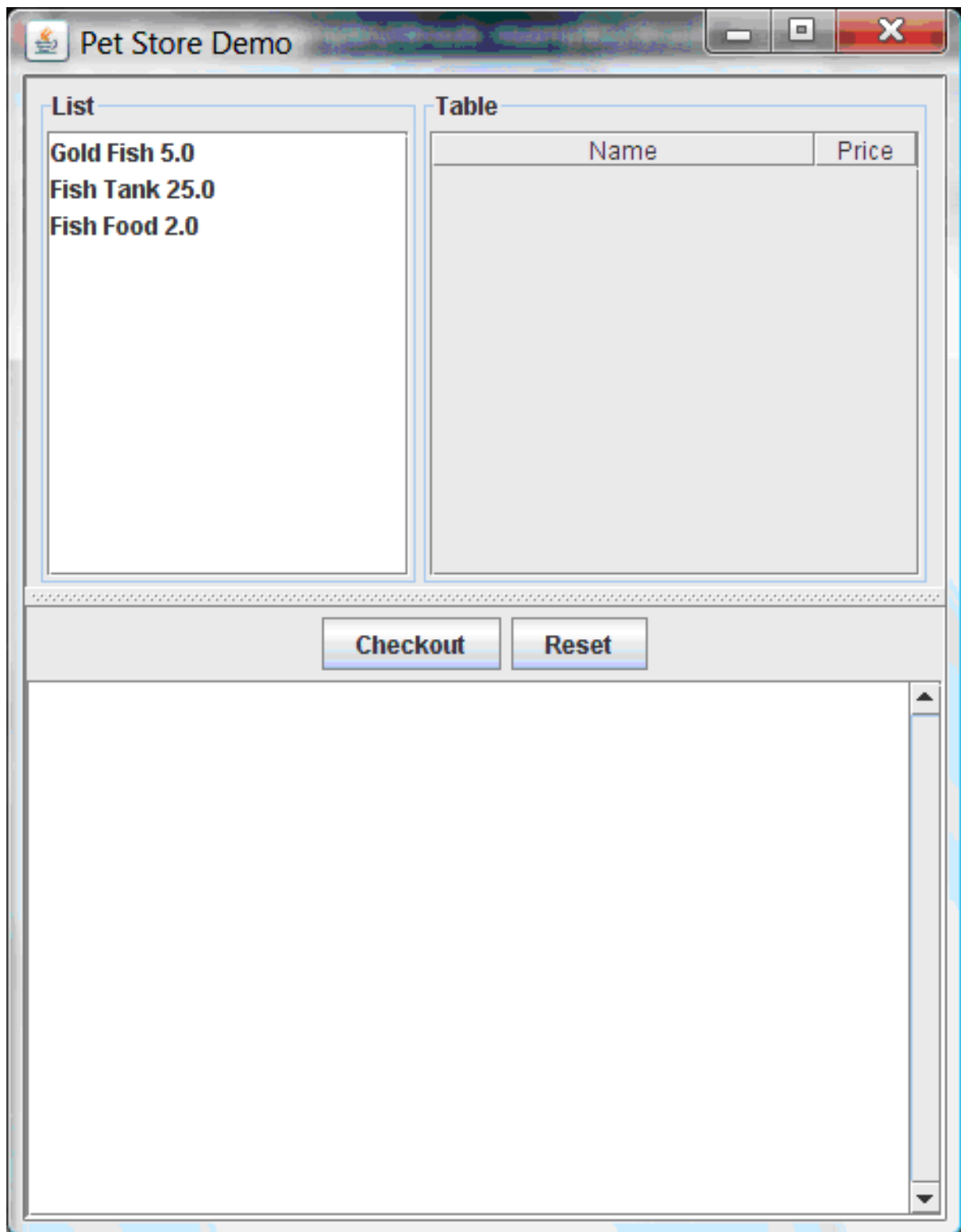
総計が **20** 未満の場合は、**"Apply 10% Discount"** ルールで割引合計を計算し、KIE セッションに追加して、テキストエリアに表示します。

ペットショップ例の実行

他の Red Hat Decision Manager のデシジョン例と同じように、お使いの IDE で **org.drools.examples.petstore.PetStoreExample** クラスを Java アプリケーションとして実行し、ペットショップの例を実行します。

ペットショップの例を実行すると、**Pet Store Demo** GUI ウィンドウが表示されます。このウィンドウでは、購入可能な商品 (左上)、選択済み商品の空白のリスト (右上)、**チェックアウト** および **リセット** ボタン (真ん中)、空白のシステムメッセージエリア (下) が表示されます。

図7.14 起動後のペットショップ例の GUI

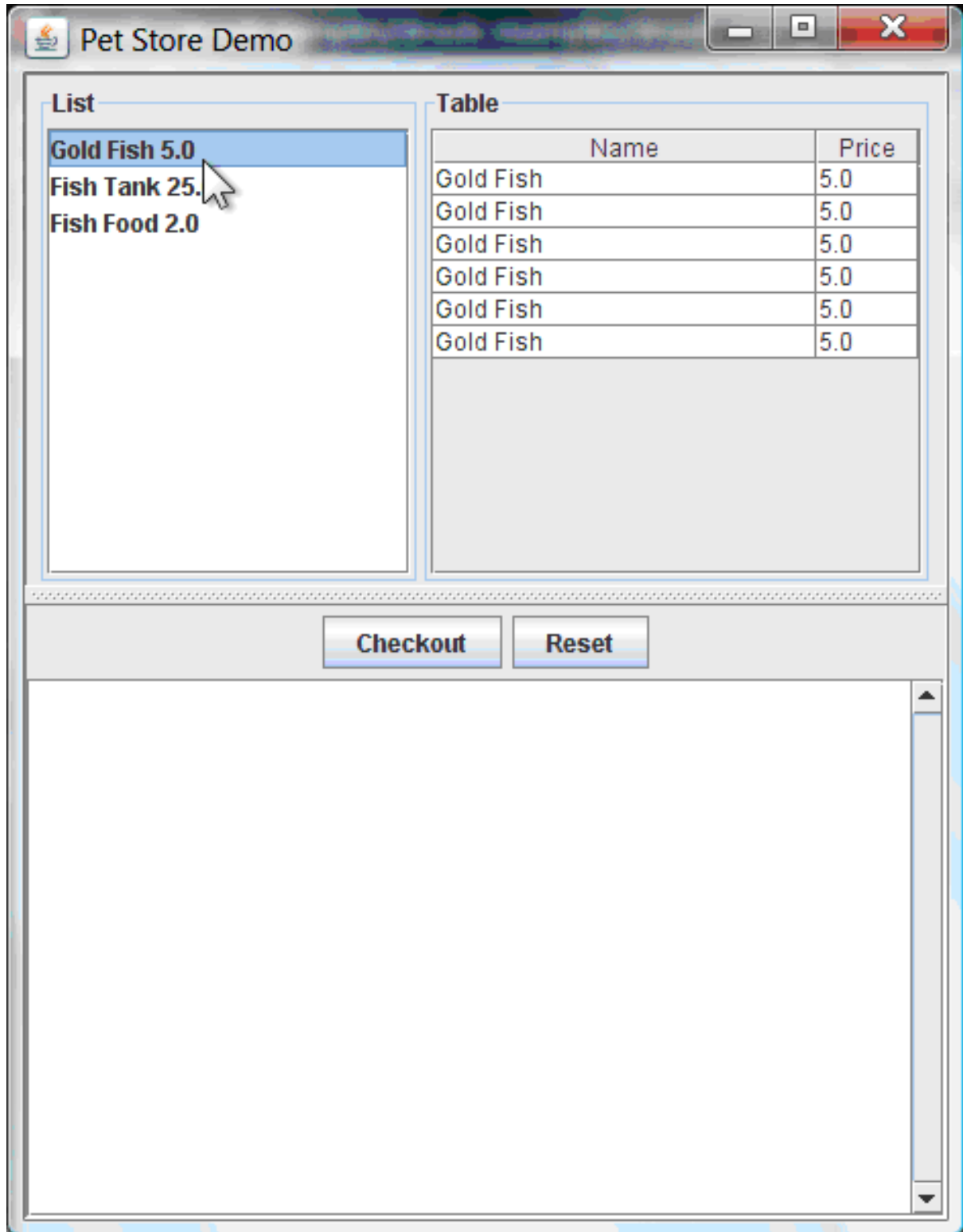


この例では、以下のイベントが発生して、この実行動作を確立します。

1. **main()** メソッドがルールベースの実行と読み込みを終えています。ルールは実行していません。今のところ、これが、実行されたルールに関連する唯一のコードになります。
2. 新しい **PetStoreUI** オブジェクトが作成され、後で使用できるようにルールベースにハンドルを渡している。
3. さまざまな Swing コンポーネントが関数を実行し、最初の UI 画面が表示され、ユーザーの入力を待っている。

リストからさまざまな商品をクリックして、UI 設定をチェックできます:

図7.15 ペットショップ例の GUI のチェック



ルールコードはまだ実行されていません。UI は Swing コードを使用してユーザーによるマウスクリックを検出し、選択済みの商品を **TableModel** オブジェクトに追加して、UI の右上隅に表示します。この例では、Model-View-Controller 設計パターンを紹介しています。

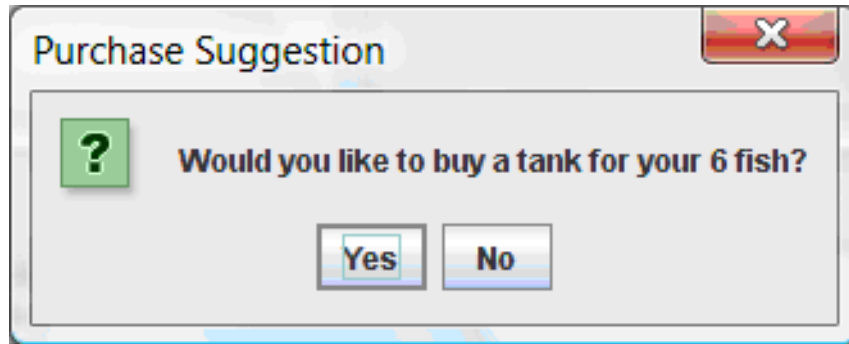
チェックアウト をクリックすると、ルールが以下の方法で実行されます。

1. Swing クラスは **Checkout** がクリックされるまで待機して、(最終的に) **CheckOutCallBack.checkout()** メソッドを呼び出します。これにより、**TableModel** オブジェ

クト (UI の右上隅) から KIE セッションのワーキングメモリーにデータを挿入します。その後、メソッドによりルールが実行されます。

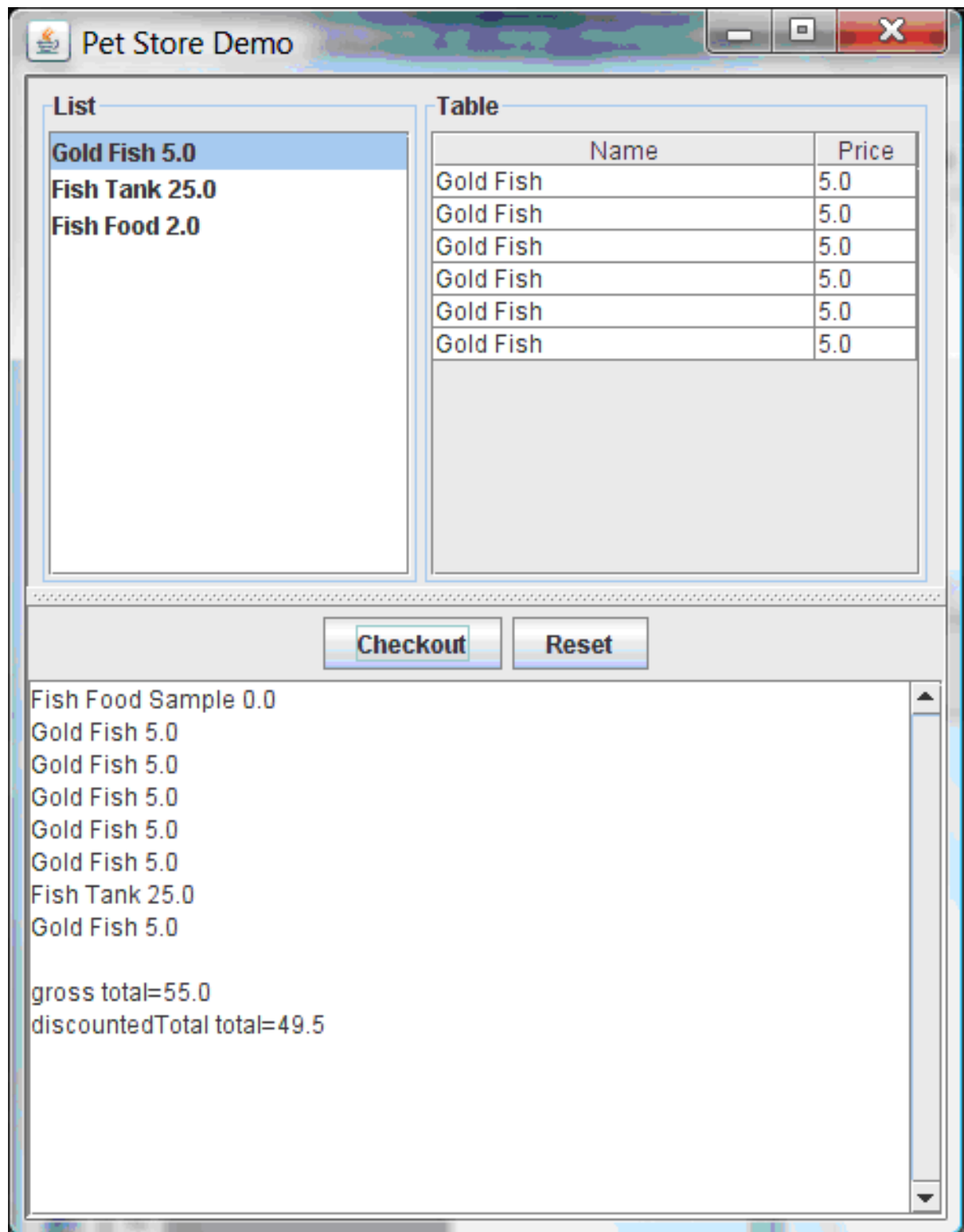
2. **"Explode Cart"** ルールは、**auto-focus** 属性を **true** に設定して最初に実行します。このルールは、カートの商品をすべて順にループしていき、商品がワーキングメモリーに含まれていることを確認し、アジェンダグループ **"show Items"** と **"evaluate"** に実行するオプションを提供します。このグループのルールは、カートのコンテンツをテキストエリア (UI の下) に追加して、魚の餌を無料で受け取る資格があるかどうかを評価し、また水槽購入の有無を尋ねるかどうかを決定します。

図7.16 水槽の資格



3. 現在、他のアジェンダグループにフォーカスが当たっておらず、**"do checkout"** ルールは、デフォルトの **MAIN** アジェンダグループに含まれているため、次に実行されます。このルールは常に **doCheckout()** 関数を呼び出し、この関数によりチェックアウトをするかどうかを尋ねられます。
4. **doCheckout()** 関数は、フォーカスを **"checkout"** アジェンダグループに設定し、そのグループ内のルールに、実行するオプションを提供します。
5. **"checkout"** アジェンダグループ内のルールは、カート内の内容を表示し、適切な割引を適用します。
6. Swing は、別の商品の選択 (およびもう一度ルールを実行) または GUI の終了のいずれかのユーザー入力を待ちます。

図7.17 全ルールが実行された後のペットショップ例の GUI



IDE コンソールでイベントのこのフローを例示するには、他の **System.out** 呼び出しを追加します。

IDE コンソールの System.out 出力

```
Adding free Fish Food Sample to cart
SUGGESTION: Would you like to buy a tank for your 6 fish? - Yes
```

7.7. 誠実な政治家の例のデシジョン (真理維持および顕著性)

誠実な政治家のデシジョンセットの例では、論理挿入を使用した真理維持の概念およびルールでの顕著性の使用方法を説明します。

以下は、誠実な政治家の例の概要です。

- **名前:** `honestpolitician`
- **Main クラス:** (`src/main/java` 内の)
`org.drools.examples.honestpolitician.HonestPoliticianExample`
- **モジュール:** `drools-examples`
- **タイプ:** Java アプリケーション
- **ルールファイル:** (`src/main/resources` 内の)
`org.drools.examples.honestpolitician.HonestPolitician.drl`
- **目的:** ファクトの論理挿入をもとにした真理維持の概念およびルールでの顕著性の使用方法を紹介しします。

誠実な政治家例の前提として基本的に、ステートメントが `True` の場合にのみ、オブジェクトが存在できます。`insertLogical()` メソッドを使用して、ルールの結果により、オブジェクトを論理的に挿入します。つまり、論理的に挿入されたルールが `True` の状態であれば、オブジェクトは KIE セッションのワーキングメモリー内に留まります。ルールが `True` でなくなると、オブジェクトは自動的に取り消されます。

この例では、ルールを実行することで、企業による政治家の買収が原因で、政治家グループが誠実から不誠実に変ります。各政治家が評価されるにつれ、最初は `honesty` 属性を `true` に設定して開始しますが、ルールが実行すると政治家は誠実ではなくなります。状態が誠実から不誠実に切り替わると、ワーキングメモリーから削除されます。ルールの顕著性により、顕著性が定義されているルールをどのように優先付けするかを、エンジンに通知します。通知しないと、デフォルトの顕著性である `0` が使用されます。顕著性の値が高いルールは、アクティベーションキューの順番で、優先度が高くなります。

Politician クラスおよび Hope クラス

この例の **Politician** クラス例は、誠実な政治家として設定されています。**Politician** クラスは、文字列アイテム `name` とブール値アイテム `honest` で設定されています。

Politician クラス

```
public class Politician {
    private String name;
    private boolean honest;
    ...
}
```

Hope クラスは、**Hope** オブジェクトが存在するかどうかを判断します。このクラスには意味を持つメンバーは存在しませんが、社会に希望がある限り、ワーキングメモリーに存在します。

Hope クラス

```
public class Hope {

    public Hope() {

    }

}
```

政治家の誠実性に関するルール定義

誠実な政治家の例では、ワーキングメモリーに最低でも 1 名誠実な政治家が存在する場合は、**"We have an honest Politician"** ルールで論理的に新しい **Hope** オブジェクトを挿入します。すべての政治家が不誠実になると、**Hope** オブジェクトは自動的に取り除かれます。このルールでは、**salience** 属性の値が **10** となっており、他のルールより先に実行されます。理由は、この時点では **"Hope is Dead"** ルールが True となっているためです。

ルール "We have an honest politician"

```
rule "We have an honest Politician"
  salience 10
  when
    exists( Politician( honest == true ) )
  then
    insertLogical( new Hope() );
  end
```

Hope オブジェクトが存在すると、すぐに **"Hope Lives"** ルールが一致して実行されます。**"Corrupt the Honest"** ルールよりも優先されるように、このルールにも **salience** 値を **10** に指定しています。

ルール "Hope Lives"

```
rule "Hope Lives"
  salience 10
  when
    exists( Hope() )
  then
    System.out.println("Hurrah!!! Democracy Lives");
  end
```

最初は、誠実な政治家が 4 人いるため、このルールには 4 つのアクティベーションが存在し、すべてが競争しています。各ルールが順番に実行し、政治家が誠実でなくなるように、企業により各政治家を買収させていきます。政治家 4 人が全員買収されたら、プロパティが **honest == true** の政治家はいなくなります。**"We have an honest Politician"** のルールは True でなくなり、論理的に挿入されるオブジェクト (最後に実行された **new Hope()** による) は自動的に取り除かれます。

ルール "Corrupt the Honest"

```
rule "Corrupt the Honest"
  when
    politician : Politician( honest == true )
    exists( Hope() )
  then
    System.out.println( "I'm an evil corporation and I have corrupted " + politician.getName() );
    modify ( politician ) { honest = false };
  end
```

真理維持システムにより **Hope** オブジェクトが自動的に取り除かれると、**Hope** に適用された条件付き要素 **not** は True でなくなり、**"Hope is Dead"** ルールが一致して実行されます。

ルール "Hope is Dead"

```
rule "Hope is Dead"
  when
```

```

    not( Hope() )
  then
    System.out.println( "We are all Doomed!!! Democracy is Dead" );
  end

```

実行と監査証跡

HonestPoliticianExample.java クラスでは、`honest` の状態が **true** に設定されている政治家 4 人が挿入され、定義したビジネスルールに対して評価されます。

HonestPoliticianExample.java クラスの実行

```

public static void execute( KieContainer kc ) {
    KieSession ksession = kc.newKieSession("HonestPoliticianKS");

    final Politician p1 = new Politician( "President of Umpa Lumpa", true );
    final Politician p2 = new Politician( "Prime Minster of Cheeseland", true );
    final Politician p3 = new Politician( "Tsar of Pringapopaloo", true );
    final Politician p4 = new Politician( "Omnipotence Om", true );

    ksession.insert( p1 );
    ksession.insert( p2 );
    ksession.insert( p3 );
    ksession.insert( p4 );

    ksession.fireAllRules();

    ksession.dispose();
}

```

この例を実行するには、IDE で Java アプリケーションとして **org.drools.examples.honestpolitician.HonestPoliticianExample** クラスを実行します。

実行後に、以下の出力が IDE コンソールウィンドウに表示されます。

IDE コンソールでの実行出力

```

Hurrah!!! Democracy Lives
I'm an evil corporation and I have corrupted President of Umpa Lumpa
I'm an evil corporation and I have corrupted Prime Minster of Cheeseland
I'm an evil corporation and I have corrupted Tsar of Pringapopaloo
I'm an evil corporation and I have corrupted Omnipotence Om
We are all Doomed!!! Democracy is Dead

```

この出力では、`democracy lives` に誠実な政治家が最低でも 1 人いることが分かります。ただし、各政治家は企業に買収されているため、全政治家が不誠実になり、民主性がなくなります。

この例の実行フローをさらに理解するには、**HonestPoliticianExample.java** クラスを変更して、**RuleRuntime** リスナーと監査ロガーを追加して、実行の詳細を表示できます。

監査ロガーを含む HonestPoliticianExample.java クラス

```

package org.drools.examples.honestpolitician;

import org.kie.api.KieServices;

```

```

import org.kie.api.event.rule.DebugAgendaEventListener; ❶
import org.kie.api.event.rule.DebugRuleRuntimeEventListener;
import org.kie.api.runtime.KieContainer;
import org.kie.api.runtime.KieSession;

public class HonestPoliticianExample {

    /**
     * @param args
     */
    public static void main(final String[] args) {
        KieServices ks = KieServices.Factory.get(); ❷
        //ks = KieServices.Factory.get();
        KieContainer kc = KieServices.Factory.get().getKieClasspathContainer();
        System.out.println(kc.verify().getMessages().toString());
        //execute( kc );
        execute( ks, kc); ❸
    }

    public static void execute( KieServices ks, KieContainer kc ) { ❹
        KieSession ksession = kc.newKieSession("HonestPoliticianKS");

        final Politician p1 = new Politician( "President of Umpa Lumpa", true );
        final Politician p2 = new Politician( "Prime Minster of Cheeseland", true );
        final Politician p3 = new Politician( "Tsar of Pringapopaloo", true );
        final Politician p4 = new Politician( "Omnipotence Om", true );

        ksession.insert( p1 );
        ksession.insert( p2 );
        ksession.insert( p3 );
        ksession.insert( p4 );

        // The application can also setup listeners ❺
        ksession.addEventListener( new DebugAgendaEventListener() );
        ksession.addEventListener( new DebugRuleRuntimeEventListener() );

        // Set up a file-based audit logger.
        ks.getLoggers().newFileLogger( ksession, "./target/honestpolitician" ); ❻

        ksession.fireAllRules();

        ksession.dispose();
    }
}

```

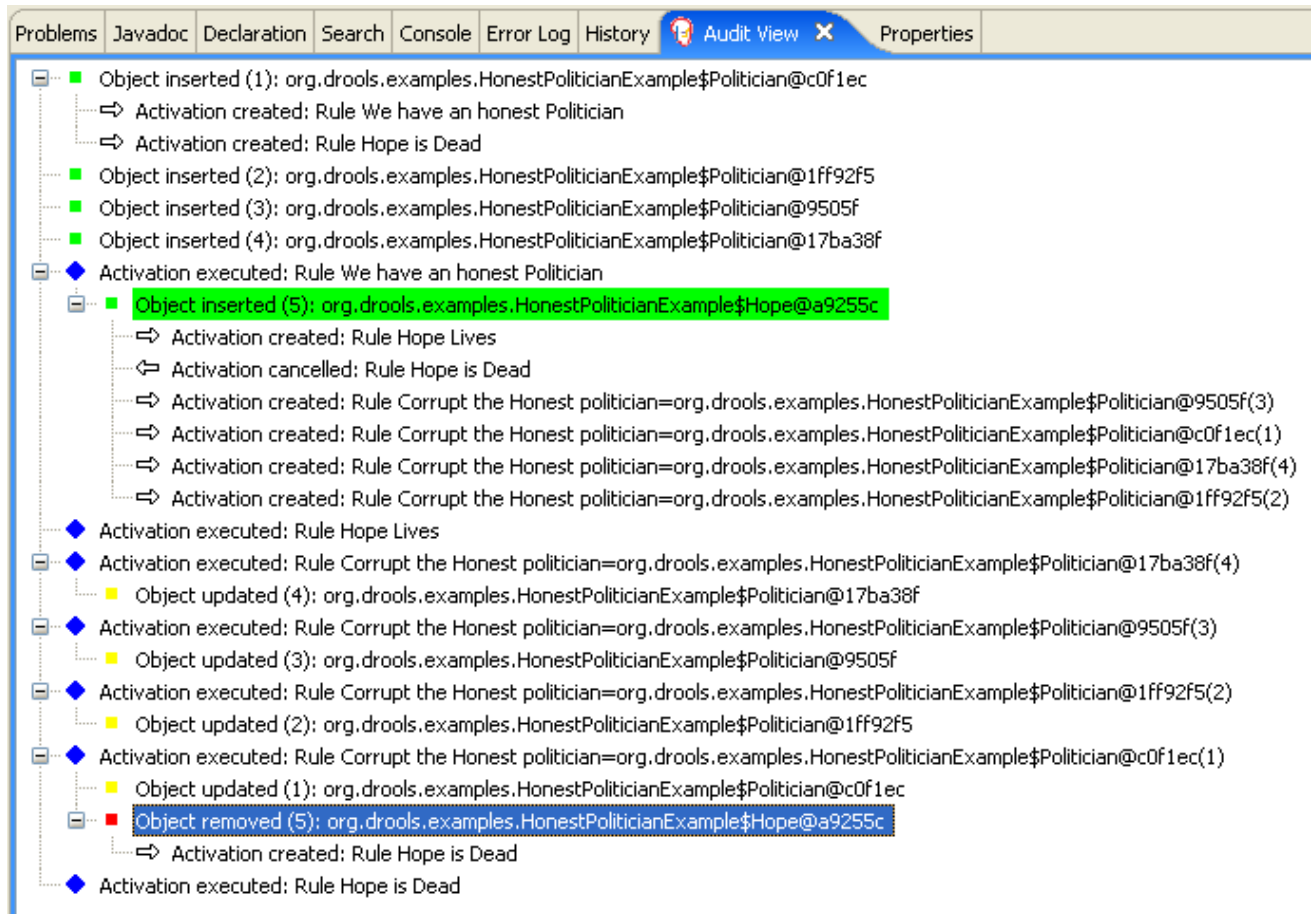
- ❶ **DebugAgendaEventListener** と **DebugRuleRuntimeEventListener** を処理するインポートにパッケージを追加します。
- ❷ この監査ログは **KieContainer** レベルでは利用できないため、**KieServices Factory** 要素および **ks** 要素を作成してログを生成します。
- ❸ **execute** メソッドを変更して **KieServices** と **KieContainer** の両方を使用します。
- ❹ **execute** メソッドを変更して **KieContainer** に加えて **KieServices** で渡します。

- 5 リスナーを作成します。
- 6 ルールの実行後にデバッグビュー、**監査ビュー**、または IDE に渡すことが可能なログを構築します。

ログ機能を変更して誠実な政治家のサンプルを実行すると、**target/honestpolitician.log** から IDE デバッグビュー、または利用可能な場合には **監査ビュー** (IDE の一部では **Window → Show View**) に、監査ログファイルを読み込むことができます。

この例では、**監査ビュー** では、クラスやルールのサンプルで定義されているように、実行、挿入、取り消しのフローが示されています。

図7.18 誠実な政治家の例での監査ビュー



最初の政治家が挿入されると、2つのアクティベーションが発生します。"We have an honest Politician" のルールは、**exists** の条件付き要素を使用するため、最初に挿入された政治家に対してのみ一度だけアクティベートされます。この条件付き要素は、政治家が最低でも1人挿入されると一致します。**Hope** オブジェクトがまだ挿入されていないため、ルール "Hope is Dead" もこの時点でアクティベートになります。"We have an honest Politician" ルールは、"Hope is Dead" ルールより、**salience** の値が高いため先に実行され、**Hope** オブジェクト (緑にハイライト) を挿入します。**Hope** オブジェクトを挿入すると、ルール "Hope Lives" が有効になり、ルール "Hope is Dead" が無効になります。この挿入により、挿入された誠実な各政治家に対して "Corrupt the Honest" ルールがアクティベートになります。"Hope Lives" のルールが実行して、"Hurrah!!!Democracy Lives" が出力されます。

次に、政治家ごとに "Corrupt the Honest" ルールを実行して "I'm an evil corporation and I have corrupted X" と出力します。X は政治家の名前で、その政治家の誠実値が **false** に変更になります。最後の誠実な政治家が買収されると、真理維持システム (青でハイライト) により **Hope** が自動的に取り消

されます。緑でハイライトされたエリアは、現在選択されている青のハイライトエリアの出元です。**Hope** ファクトが取り消されると、**"Hope is dead"** ルールが実行して **"We are all Doomed!!!Democracy is Dead"** が出力されます。

7.8. 数独例のデシジョン (複雑なパターン一致、コールバック、および GUI 統合)

数独例のデシジョンセットは、人気の数字パズルゲーム数独をもとにしています。このセットでは、Red Hat Decision Manager のルールを使用してさまざまな制約をもとに、多数の考えられる回答スペースの中で回答を導き出す方法を例示します。またこの例では、Red Hat Decision Manager ルールとグラフィカルユーザーインターフェイス (GUI) の統合方法が分かります。今回は Swing ベースのデスクトップアプリケーションを使用します。また、この例では、コールバックを使用して実行中のデシジョンエンジンと通信し、ランタイム時に加えられたワーキングメモリー内の変更をもとに GUI を更新する方法を例示しています。

以下は数独の例の概要です。

- **名前:** `sudoku`
- **Main クラス:** (`src/main/java` 内の) `org.drools.examples.sudoku.SudokuExample`
- **モジュール:** `drools-examples`
- **タイプ:** Java アプリケーション
- **ルールファイル:** (`src/main/resources` 内の) `org.drools.examples.sudoku.*.drl`
- **目的:** 複雑なパターン一致、問題解決、コールバック、および GUI 統合を例示します。

数独は、ロジックベースの数字配置パズルです。目的は、各列、各行、および各 3x3 ゾーンに 1 から 9 の数字が一度だけ含まれるように 9x9 のグリッドを埋めることです。パズルセッターでは、グリッド内の一部だけ記入されており、上記の制約ですべての空白を埋めるのがパズルの回答者のタスクです。

問題解決の一般的なストラテジーとして、新しい番号の挿入時に、特定の 3x3 ゾーン、行、および列で同じ番号がないことを確認します。この数独例のデシジョンセットでは、Red Hat Decision Manager ルールを使用して、さまざまな難易度の数独パズルを解き、無効なエントリーが含まれ、不備のあるパズルの解決を試みます。

数独例の実行および対話

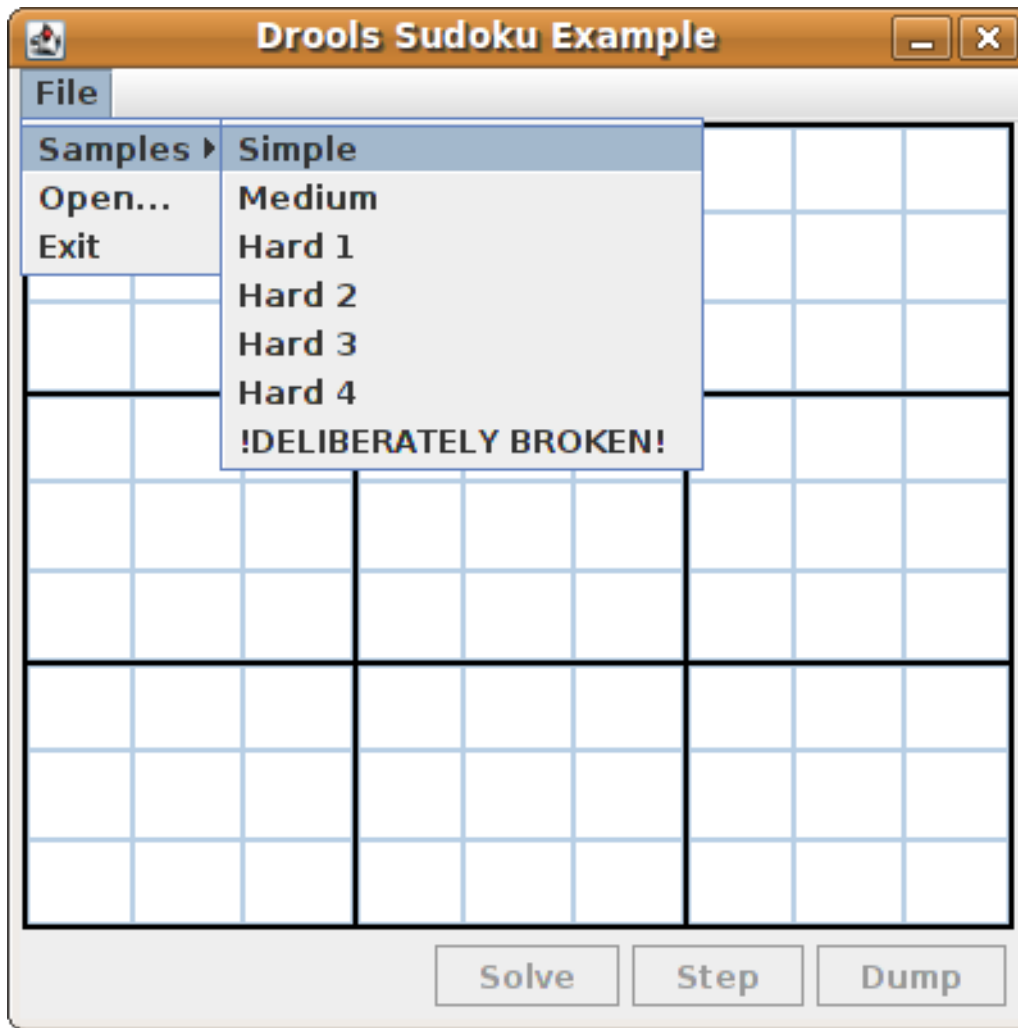
他の Red Hat Decision Manager のデシジョン例と同じように、お使いの IDE で

`org.drools.examples.sudoku.SudokuExample` クラスを Java アプリケーションとして実行し、数独の例を実行します。

数独の例を実行すると、GUI ウィンドウ **Drools Sudoku Example** が表示されます。このウィンドウには空のグリッドが含まれていますが、プログラムには内部に保存されたさまざまなグリッドが含まれ、読み込んで解決できます。

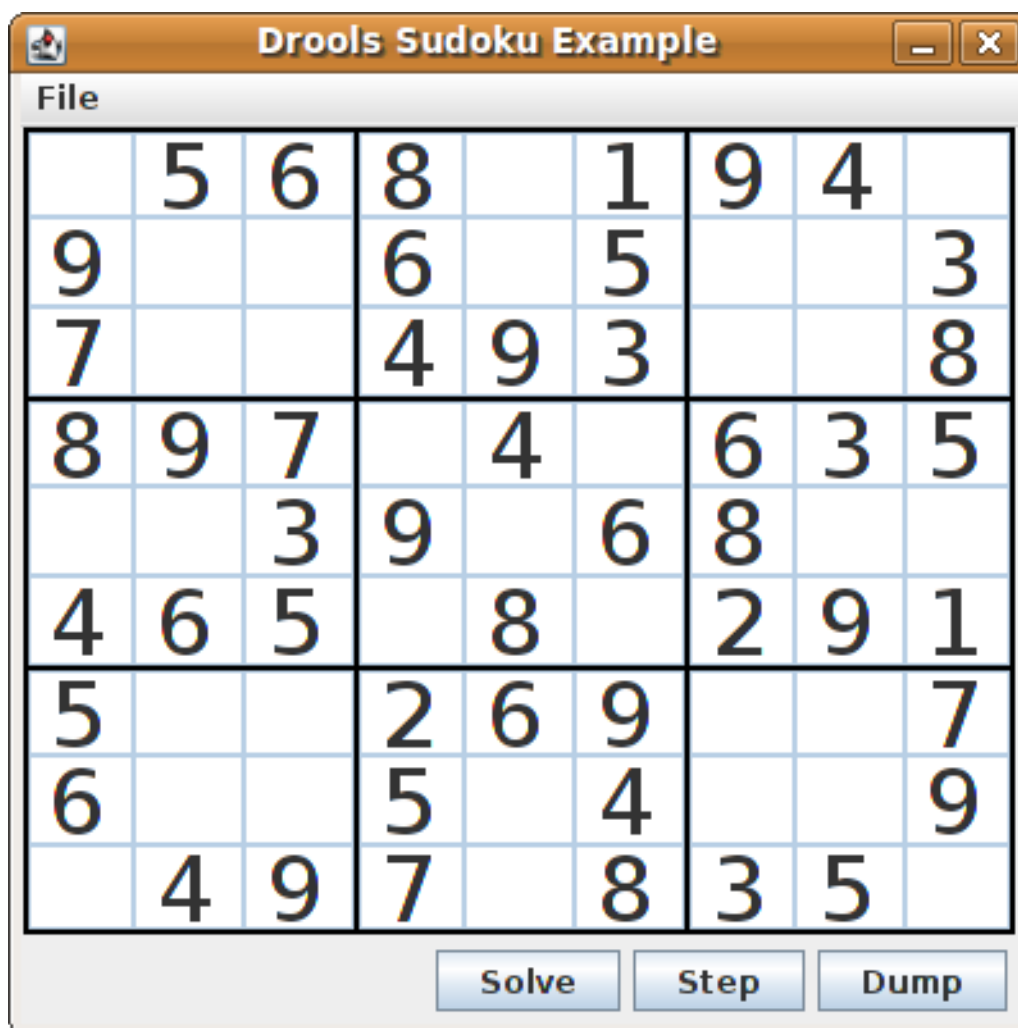
File → **Samples** → **Simple** をクリックして、例の 1 つを読み込みます。グリッドが読み込まれるまで、すべてのボタンが無効になっている点に注目してください。

図7.19 起動後の数独例の GUI



Simple サンプルを読み込むと、パズルの最初の状態に合わせて、グリッドが埋められます。

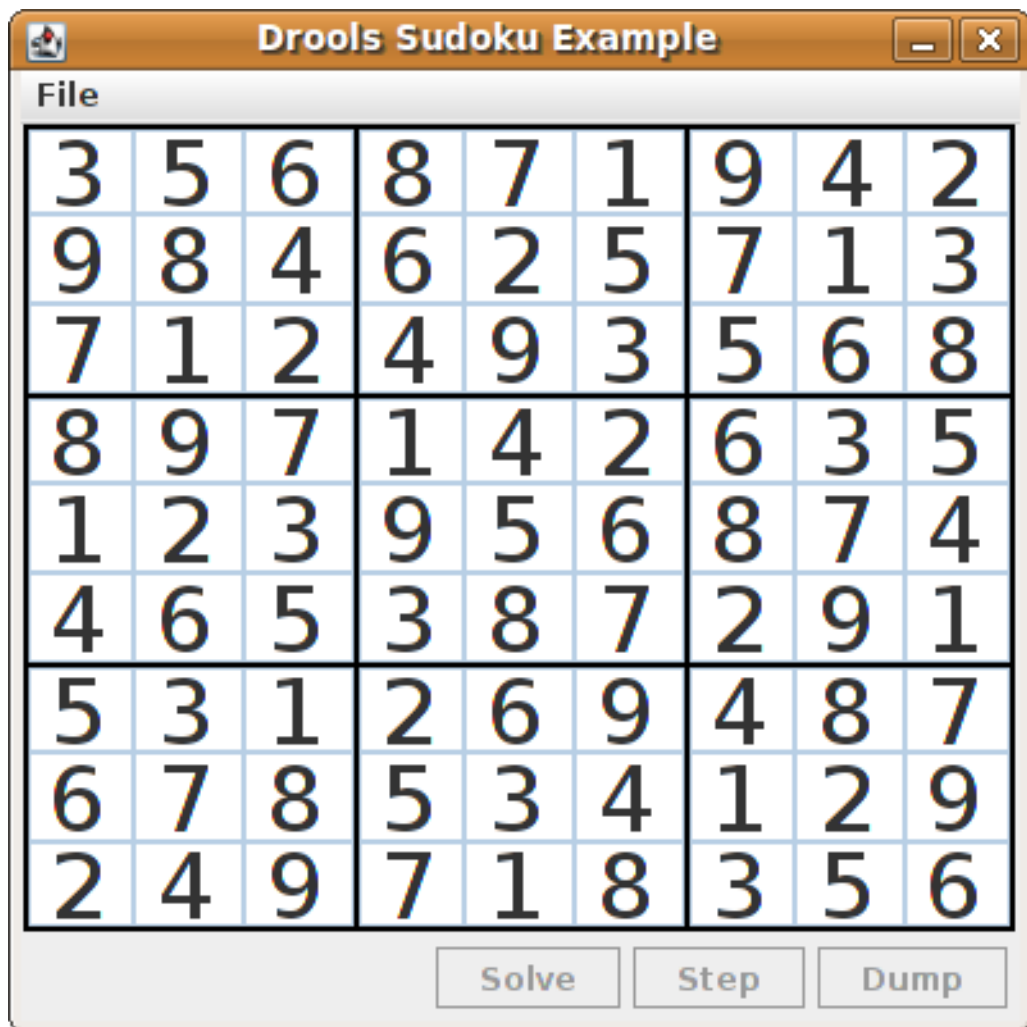
図7.20 Simple サンプルを読み込んだ後の数独例の GUI



以下のオプションから選択します。

- **Solve** をクリックして、数独の例に定義されているルールを実行し、残りの値を埋めていき、このボタンを再度無効にします。

図7.21 Simple サンプルの解決



- **Step** をクリックして、ルールセットに含まれる次の数字を表示します。IDE のコンソールウィンドウでは、解決手順を実行するルールに関する情報が詳細に表示されます。

IDE コンソールでの手順実行の出力

```
single 8 at [0,1]
column elimination due to [1,2]: remove 9 from [4,2]
hidden single 9 at [1,2]
row elimination due to [2,8]: remove 7 from [2,4]
remove 6 from [3,8] due to naked pair at [3,2] and [3,7]
hidden pair in row at [4,6] and [4,4]
```

- **Dump** をクリックしてグリッドの状態を表示します。セルには、解決済みの値か、残りの候補値が表示されます。

IDE コンソールでのダンプ実行の出力

```
Col: 0 Col: 1 Col: 2 Col: 3 Col: 4 Col: 5 Col: 6 Col: 7 Col: 8
Row 0: 123456789 --- 5 --- --- 6 --- --- 8 --- 123456789 --- 1 --- --- 9 --- --- 4 ---
123456789
Row 1: --- 9 --- 123456789 123456789 --- 6 --- 123456789 --- 5 --- 123456789
123456789 --- 3 ---
Row 2: --- 7 --- 123456789 123456789 --- 4 --- --- 9 --- --- 3 --- 123456789 123456789
--- 8 ---
```

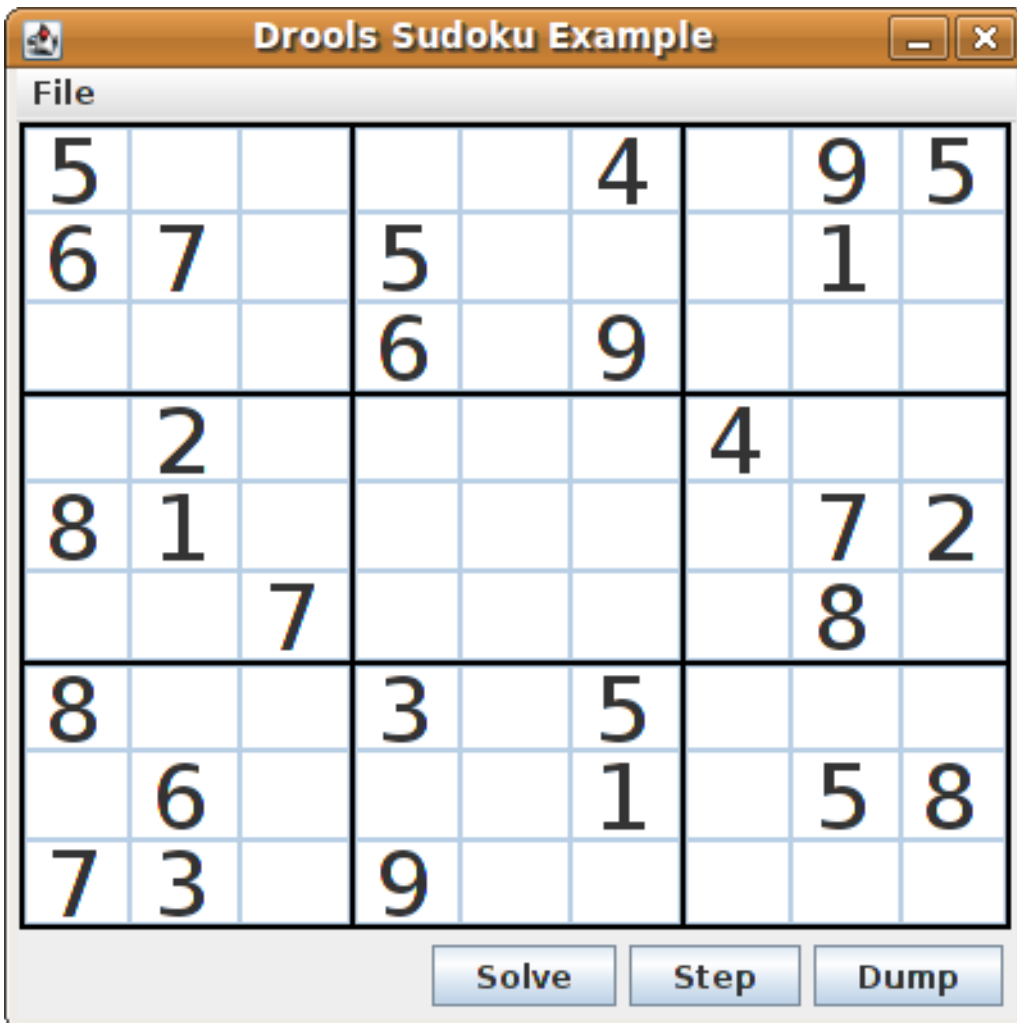
```

Row 3: --- 8 --- --- 9 --- --- 7 --- 123456789 --- 4 --- 123456789 --- 6 --- --- 3 --- --- 5 ---
Row 4: 123456789 123456789 --- 3 --- --- 9 --- 123456789 --- 6 --- --- 8 --- 123456789
123456789
Row 5: --- 4 --- --- 6 --- --- 5 --- 123456789 --- 8 --- 123456789 --- 2 --- --- 9 --- --- 1 ---
Row 6: --- 5 --- 123456789 123456789 --- 2 --- --- 6 --- --- 9 --- 123456789 123456789
--- 7 ---
Row 7: --- 6 --- 123456789 123456789 --- 5 --- 123456789 --- 4 --- 123456789
123456789 --- 9 ---
Row 8: 123456789 --- 4 --- --- 9 --- --- 7 --- 123456789 --- 8 --- --- 3 --- --- 5 ---
123456789
    
```

数独の例には、不備のあるサンプルファイルが意図的に含まれています。このファイルは、例で定義したルールを使用して解決できます。

File → Samples → !DELIBERATELY BROKEN! をクリックして、不備のあるサンプルを読み込みます。グリッドは、最初の行に 5 の値を 2 回表示できないにもかかわらず表示されるなど、問題が含まれた状態で表示されます。

図7.22 不備のある数独例の最初の状態



Solve をクリックしてこの無効なグリッドに解決ルールを適用します。数独の例に含まれる関連の解決ルールにより、サンプルの問題が検出され、できる限りパズルを解決します。このプロセスでは、すべてを完了させず、空白のセルをいくつか残します。

解決ルールのアクティビティが IDE コンソールウィンドウに表示されます。

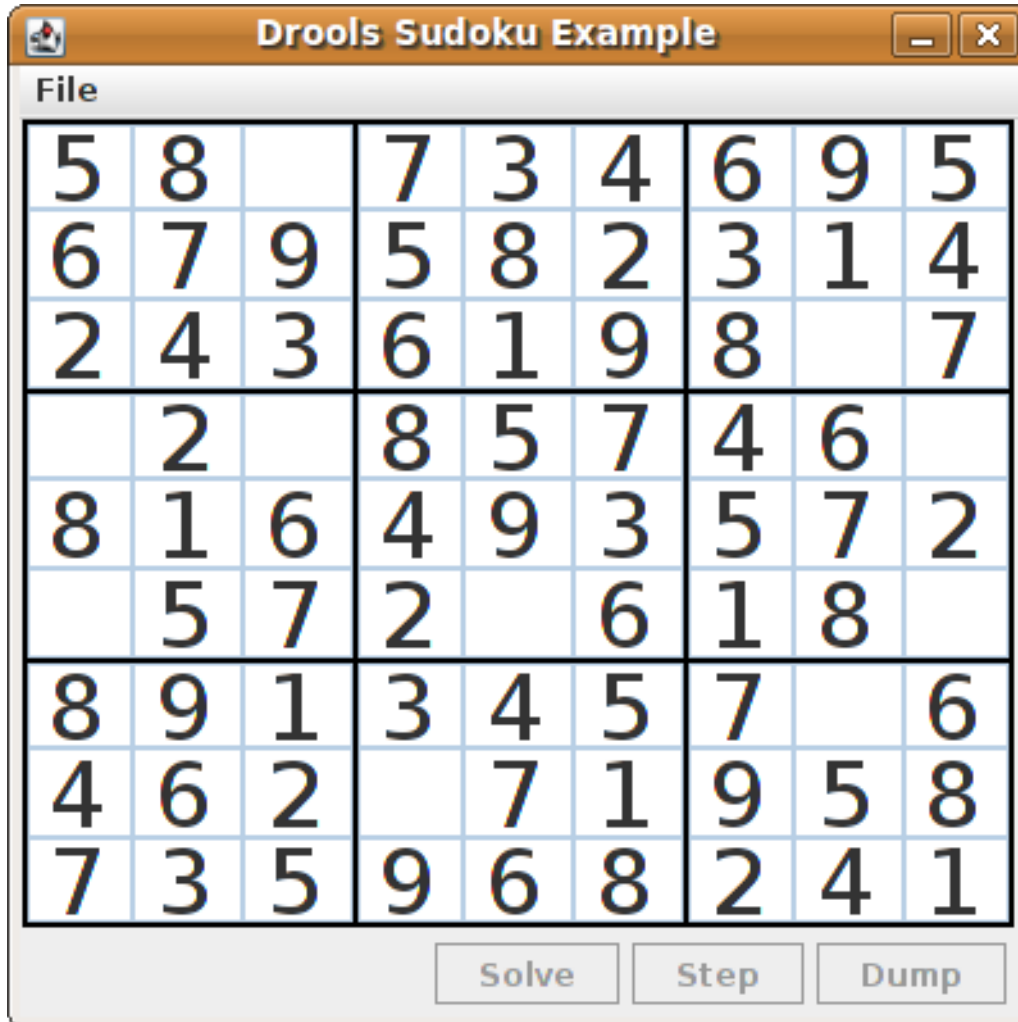
不備のあるサンプルでの問題検出

```

cell [0,8]: 5 has a duplicate in row 0
cell [0,0]: 5 has a duplicate in row 0
cell [6,0]: 8 has a duplicate in col 0
cell [4,0]: 8 has a duplicate in col 0
Validation complete.

```

図7.23 不備のあるサンプルの解決試行



Hard のラベルの付いた数独サンプルファイルはより複雑で、解決ルールを使用しても解決できない可能性があります。解決をしようとして失敗した場合は、IDE コンソールウィンドウに表示されます。

解決不可の Hard サンプル

```

Validation complete.
...
Sorry - can't solve this grid.

```

不備のあるサンプルを解決するためのルールでは、セルの候補となりえる値をもとにした標準の解決手法を実装します。たとえば、セットに値が1つ含まれる場合は、これが値になります。セルが9個あるグループの1つに値が1度挿入された場合に、ルールを使用して、特定のセルに対する値を持ち、タイプが **Setting** のファクトを挿入します。このファクトにより、そのセルが含まれるグループにある他のすべてのセルからこの値が削除され、この値が取り消されます。

この例の他のルールで、セルに入力可能な値を減らしていきます。**"naked pair"**、**"hidden pair in row"**、**"hidden pair in column"**、および **"hidden pair in square"** のルールでは、候補の絞り込みはできますが、回答を得ることはできません。**"X-wings in rows"**、**"X-wings in columns"**、**"intersection**

removal row"、および **"intersection removal column"** のルールは、より高度な絞り込みを実行します。

数独例のクラス

org.drools.examples.sudoku.swing パッケージには、以下のように、数独パズルのフレームワークを実装する主なクラスセットが含まれます。

- **SudokuGridModel** は、9x9 グリッドの **Cell** オブジェクトとして数独パズルを格納するために実装可能なインターフェイスを定義しています。
- **SudokuGridView** クラスは Swing コンポーネントで、**SudokuGridModel** クラス実装の視覚化が可能です。
- **SudokuGridEvent** クラスおよび **SudokuGridListener** クラスは、モデルとビューの間ステータスの変化をやり取りするために使用します。セルの値が解決または変更すると、イベントが実行します。
- **SudokuGridSamples** クラスは、デモ目的に一部入力されている数独パズルを複数提供します。



注記

このパッケージには、Red Hat Decision Manager ライブラリーの依存関係は含まれません。

org.drools.examples.sudoku パッケージには、以下のように、基本的な **Cell** オブジェクトと各種アグリゲーションを実装する主なクラスセットが含まれます。

- **CellRow**、**CellCol**、および **CellSqr** のサブタイプを含む **CellFile** クラス。これはすべて、**CellGroup** クラスのサブタイプになります。
- **Cell** と **CellGroup** は **SetOfNine** のサブクラスで、**Set<Integer>** 型の **free** プロパティを提供します。**Cell** クラスは、個別の候補セットを表します。**CellGroup** は、セルの全候補セットの統合 (割り当ての必要がある数値セット) です。
数独の例には、81個の **Cell** と 27個の **CellGroup** オブジェクト、**Cell** プロパティの **cellRow**、**cellCol**、および **cellSqr** が提供するリンク、**CellGroup** プロパティ **cells** (**Cell** オブジェクトリスト) が提供するリストが含まれます。これらのコンポーネントを使用して、セルに値を割り当てたり、候補セットから値を取り除いたりできるように、特定の状態を検出するルールを記述できます。
- **Setting** クラスを使用して、値の割り当てに伴うオペレーションをトリガーします。**Setting** ファクトは、整合性の取れない中間の状態に対して反応しないように、新しい状態を検出する全ルールに配置して使用します。
- **Stepping** クラスは、優先順位が低いルールに使用して、**"Step"** が予期なく中断された場合に緊急停止を行います。この動作は、プログラムでパズルを解決できないということです。
- Main クラス **org.drools.examples.sudoku.SudokuExample** は、全コンポーネントを統合する Java アプリケーションを実装します。

数独の検証ルール (validate.drl)

数独の例の **validate.drl** ファイルには、セルグループで数が重複している状況を検出する検証ルールが含まれます。このグループは、**"validate"** アジェンダグループに統合され、ユーザーがパズルを読み込むと、明示的にルールをアクティベートできます。

"duplicate in cell ..." の3つのルールの **when** 条件はすべて以下の方法で機能します。

- このルールの最初の条件で、割り当てられた値でセルを特定します。
- このルールの2番目の条件では、3つのセルグループのどれかを所属先にプルします。
- 最終条件は、ルールに従い、最初のセル、同じ行、列、または四角に入る値と同じセル(上記のセル以外)を検索します。

ルール "duplicate in cell ..."

```
rule "duplicate in cell row"
  when
    $c: Cell( $v: value != null )
    $cr: CellRow( cells contains $c )
    exists Cell( this != $c, value == $v, cellRow == $cr )
  then
    System.out.println( "cell " + $c.toString() + " has a duplicate in row " + $cr.getNumber() );
  end

rule "duplicate in cell col"
  when
    $c: Cell( $v: value != null )
    $cc: CellCol( cells contains $c )
    exists Cell( this != $c, value == $v, cellCol == $cc )
  then
    System.out.println( "cell " + $c.toString() + " has a duplicate in col " + $cc.getNumber() );
  end

rule "duplicate in cell sqr"
  when
    $c: Cell( $v: value != null )
    $cs: CellSqr( cells contains $c )
    exists Cell( this != $c, value == $v, cellSqr == $cs )
  then
    System.out.println( "cell " + $c.toString() + " has duplicate in its square of nine." );
  end
```

ルール **"terminate group"** は最後に実行されます。このルールは、メッセージを出力して、シーケンスを停止します。

ルール "terminate group"

```
rule "terminate group"
  salience -100
  when
  then
    System.out.println( "Validation complete." );
    drools.halt();
  end
```

数独の解決ルール (sudoku.drl)

数独の例の **sudoku.drl** ファイルには、3種類のルールタイプが含まれます。1つ目のグループは、セルへの数値の割り当てを処理して、2つ目は実行可能な割り当てを検出して、3つ目は候補セットからの値を削除します。

"set a value"、**"eliminate a value from Cell"**、および **"retract setting"** のルールは、**Setting** オブジェ

クトの有無により左右されます。最初のルールは、セルへの割り当てと、3つのセルグループの **free** セットから値を削除する操作を処理します。また、ゼロの場合は、このグループでカウンターが1つ減り、**fireUntilHalt()** を呼び出した Java アプリケーションに制御を戻します。

"**eliminate a value from Cell**" ルールの目的は、新たに割り当てられたセルに関連する全セルの候補リストを絞り込むことです。最後に、すべての除外が完了したら、"**retract setting**" ルールにより、トリガーされている **Setting** ファクトを取り消します。

ルール "set a value"、"eliminate a value from a Cell"、および "retract setting"

```
// A Setting object is inserted to define the value of a Cell.
// Rule for updating the cell and all cell groups that contain it
rule "set a value"
when
  // A Setting with row and column number, and a value
  $s: Setting( $rn: rowNo, $cn: colNo, $v: value )

  // A matching Cell, with no value set
  $c: Cell( rowNo == $rn, colNo == $cn, value == null,
           $cr: cellRow, $cc: cellCol, $cs: cellSqr )

  // Count down
  $ctr: Counter( $count: count )
then
  // Modify the Cell by setting its value.
  modify( $c ){ setValue( $v ) }
  // System.out.println( "set cell " + $c.toString() );
  modify( $cr ){ blockValue( $v ) }
  modify( $cc ){ blockValue( $v ) }
  modify( $cs ){ blockValue( $v ) }
  modify( $ctr ){ setCount( $count - 1 ) }
end

// Rule for removing a value from all cells that are siblings
// in one of the three cell groups
rule "eliminate a value from Cell"
when
  // A Setting with row and column number, and a value
  $s: Setting( $rn: rowNo, $cn: colNo, $v: value )

  // The matching Cell, with the value already set
  Cell( rowNo == $rn, colNo == $cn, value == $v, $exCells: exCells )

  // For all Cells that are associated with the updated cell
  $c: Cell( free contains $v ) from $exCells
then
  // System.out.println( "clear " + $v + " from cell " + $c.posAsString() );
  // Modify a related Cell by blocking the assigned value.
  modify( $c ){ blockValue( $v ) }
end

// Rule for eliminating the Setting fact
rule "retract setting"
when
  // A Setting with row and column number, and a value
  $s: Setting( $rn: rowNo, $cn: colNo, $v: value )
```

```

// The matching Cell, with the value already set
$c: Cell( rowNo == $rn, colNo == $cn, value == $v )

// This is the negation of the last pattern in the previous rule.
// Now the Setting fact can be safely retracted.
not( $x: Cell( free contains $v )
    and
    Cell( this == $c, exCells contains $x ) )
then
// System.out.println( "done setting cell " + $c.toString() );
// Discard the Setter fact.
delete( $s );
// Sudoku.sudoku.consistencyCheck();
end

```

解決ルールを2つ使用して、セルに数字を割り当てることができる状況を検出します。**"single"**のルールは、**Cell**に、数字が1つだけの候補セットが含まれる場合に実行します。**"hidden single"**ルールは、候補が1つだけのセルが存在しない場合に実行しますが、セルに候補が含まれる場合は、セルが所属する3つのグループの1つに含まれるその他のすべてのセルに、この候補が存在しないということです。いずれのルールも **Setting** ファクトを作成して、挿入します。

ルール "single" および "hidden single"

```

// Detect a set of candidate values with cardinality 1 for some Cell.
// This is the value to be set.
rule "single"
when
// Currently no setting underway
not Setting()

// One element in the "free" set
$c: Cell( $rn: rowNo, $cn: colNo, freeCount == 1 )
then
Integer i = $c.getFreeValue();
if (explain) System.out.println( "single " + i + " at " + $c.posAsString() );
// Insert another Setter fact.
insert( new Setting( $rn, $cn, i ) );
end

// Detect a set of candidate values with a value that is the only one
// in one of its groups. This is the value to be set.
rule "hidden single"
when
// Currently no setting underway
not Setting()
not Cell( freeCount == 1 )

// Some integer
$i: Integer()

// The "free" set contains this number
$c: Cell( $rn: rowNo, $cn: colNo, freeCount > 1, free contains $i )

// A cell group contains this cell $c.
$cg: CellGroup( cells contains $c )

```

```

// No other cell from that group contains $i.
not ( Cell( this != $c, free contains $i ) from $cg.getCells() )
then
if (explain) System.out.println( "hidden single " + $i + " at " + $c.posAsString() );
// Insert another Setter fact.
insert( new Setting( $rn, $cn, $i ) );
end

```

最大グループからのルール (個別または 2~3 のグループ単位) は、数独パズルを手作業で解決するのに使用する、さまざまな解決手法を実装します。

"**naked pair**" ルールは、グループの 2 つのセルで、全く同じ候補セットでサイズ **2** のものを検出します。これらの 2 つの値は、対象グループにあるその他のすべての候補セットから削除できます。

ルール "naked pair"

```

// A "naked pair" is two cells in some cell group with their sets of
// permissible values being equal with cardinality 2. These two values
// can be removed from all other candidate lists in the group.
rule "naked pair"
when
// Currently no setting underway
not Setting()
not Cell( freeCount == 1 )

// One cell with two candidates
$c1: Cell( freeCount == 2, $f1: free, $r1: cellRow, $rn1: rowNo, $cn1: colNo, $b1: cellSqr )

// The containing cell group
$cg: CellGroup( freeCount > 2, cells contains $c1 )

// Another cell with two candidates, not the one we already have
$c2: Cell( this != $c1, free == $f1 /** , rowNo >= $rn1, colNo >= $cn1 ***/ ) from $cg.cells

// Get one of the "naked pair".
Integer( $v: intValue ) from $c1.getFree()

// Get some other cell with a candidate equal to one from the pair.
$c3: Cell( this != $c1 && != $c2, freeCount > 1, free contains $v ) from $cg.cells
then
if (explain) System.out.println( "remove " + $v + " from " + $c3.posAsString() + " due to naked pair
at " + $c1.posAsString() + " and " + $c2.posAsString() );
// Remove the value.
modify( $c3 ){ blockValue( $v ) }
end

```

3 つのルールの "**hidden pair in ...**" 関数は、ルール "**naked pair**" と同じように機能します。ルールはグループの 2 つのセルで 2 つの数字を検出します。どの値もこのグループの他のセルには入りません。つまり、他の候補はすべて、隠れたペアを持つ 2 つのセルから削除します。

ルール "hidden pair in ..."

```

// If two cells within the same cell group contain candidate sets with more than
// two values, with two values being in both of them but in none of the other
// cells, then we have a "hidden pair". We can remove all other candidates from

```



```

// these two cells.
rule "hidden pair in row"
when
  // Currently no setting underway
  not Setting()
  not Cell( freeCount == 1 )

  // Establish a pair of Integer facts.
  $i1: Integer()
  $i2: Integer( this > $i1 )

  // Look for a Cell with these two among its candidates. (The upper bound on
  // the number of candidates avoids a lot of useless work during startup.)
  $c1: Cell( $rn1: rowNo, $cn1: colNo, freeCount > 2 && < 9, free contains $i1 && contains $i2,
  $cellRow: cellRow )

  // Get another one from the same row, with the same pair among its candidates.
  $c2: Cell( this != $c1, cellRow == $cellRow, freeCount > 2, free contains $i1 && contains $i2 )

  // Ascertain that no other cell in the group has one of these two values.
  not( Cell( this != $c1 && != $c2, free contains $i1 || contains $i2 ) from $cellRow.getCells() )
then
  if( explain) System.out.println( "hidden pair in row at " + $c1.posAsString() + " and " +
  $c2.posAsString() );
  // Set the candidate lists of these two Cells to the "hidden pair".
  modify( $c1 ){ blockExcept( $i1, $i2 ) }
  modify( $c2 ){ blockExcept( $i1, $i2 ) }
end

rule "hidden pair in column"
when
  not Setting()
  not Cell( freeCount == 1 )

  $i1: Integer()
  $i2: Integer( this > $i1 )
  $c1: Cell( $rn1: rowNo, $cn1: colNo, freeCount > 2 && < 9, free contains $i1 && contains $i2,
  $cellCol: cellCol )
  $c2: Cell( this != $c1, cellCol == $cellCol, freeCount > 2, free contains $i1 && contains $i2 )
  not( Cell( this != $c1 && != $c2, free contains $i1 || contains $i2 ) from $cellCol.getCells() )
then
  if( explain) System.out.println( "hidden pair in column at " + $c1.posAsString() + " and " +
  $c2.posAsString() );
  modify( $c1 ){ blockExcept( $i1, $i2 ) }
  modify( $c2 ){ blockExcept( $i1, $i2 ) }
end

rule "hidden pair in square"
when
  not Setting()
  not Cell( freeCount == 1 )

  $i1: Integer()
  $i2: Integer( this > $i1 )
  $c1: Cell( $rn1: rowNo, $cn1: colNo, freeCount > 2 && < 9, free contains $i1 && contains $i2,
  $cellSqr: cellSqr )

```

```

$c2: Cell( this != $c1, cellSqr == $cellSqr, freeCount > 2, free contains $i1 && contains $i2 )
not( Cell( this != $c1 && != $c2, free contains $i1 || contains $i2 ) from $cellSqr.getCells() )
then
  if (explain) System.out.println( "hidden pair in square " + $c1.posAsString() + " and " +
$c2.posAsString() );
  modify( $c1 ){ blockExcept( $i1, $i2 ) }
  modify( $c2 ){ blockExcept( $i1, $i2 ) }
end

```

2つのルールは行と列で **"X-wings"** を処理します。2つの異なる行 (または列) で、ある値を入力できるセルが2つしかなく、これらの候補が同じ列 (または行) に入る場合に、この列 (または行) のこの値に対する他の候補は除外できます。これらのルールの1つに含まれるパターンシーケンスに従うと、**same**、**only** などの用語で都合よく表現されている条件は、適切な制約が付けられたパターンになるか、**not** のプリフィックスが付きます。

ルール "X-wings in ..."

```

rule "X-wings in rows"
  when
    not Setting()
    not Cell( freeCount == 1 )

    $i: Integer()
    $ca1: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
      $ra: cellRow, $rano: rowNo,    $c1: cellCol,    $c1no: colNo )
    $cb1: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
      $rb: cellRow, $rbno: rowNo > $rano,    cellCol == $c1 )
    not( Cell( this != $ca1 && != $cb1, free contains $i ) from $c1.getCells() )

    $ca2: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
      cellRow == $ra, $c2: cellCol,    $c2no: colNo > $c1no )
    $cb2: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
      cellRow == $rb,    cellCol == $c2 )
    not( Cell( this != $ca2 && != $cb2, free contains $i ) from $c2.getCells() )

    $cx: Cell( rowNo == $rano || == $rbno, colNo != $c1no && != $c2no,
      freeCount > 1, free contains $i )
  then
    if (explain) {
      System.out.println( "X-wing with " + $i + " in rows " +
        $ca1.posAsString() + " - " + $cb1.posAsString() +
        $ca2.posAsString() + " - " + $cb2.posAsString() + ", remove from " + $cx.posAsString() );
    }
    modify( $cx ){ blockValue( $i ) }
  end

rule "X-wings in columns"
  when
    not Setting()
    not Cell( freeCount == 1 )

    $i: Integer()
    $ca1: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
      $c1: cellCol, $c1no: colNo,    $ra: cellRow,    $rano: rowNo )
    $ca2: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
      $c2: cellCol, $c2no: colNo > $c1no,    cellRow == $ra )
  then
    if (explain) {
      System.out.println( "X-wing with " + $i + " in columns " +
        $ca1.posAsString() + " - " + $ca2.posAsString() + ", remove from " + $cx.posAsString() );
    }
    modify( $cx ){ blockValue( $i ) }
  end

```

```

not( Cell( this != $ca1 && != $ca2, free contains $i ) from $ra.getCells() )

$cb1: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
           cellCol == $c1, $rb: cellRow, $rbno: rowNo > $rano )
$cb2: Cell( freeCount > 1, free contains $i,
           cellCol == $c2, cellRow == $rb )
not( Cell( this != $cb1 && != $cb2, free contains $i ) from $rb.getCells() )

$cx: Cell( colNo == $c1no || == $c2no, rowNo != $rano && != $rbno,
           freeCount > 1, free contains $i )
then
if (explain) {
  System.out.println( "X-wing with " + $i + " in columns " +
    $ca1.posAsString() + " - " + $ca2.posAsString() +
    $cb1.posAsString() + " - " + $cb2.posAsString() + ", remove from " + $cx.posAsString() );
}
modify( $cx ){ blockValue( $i ) }
end

```

この2つのルール **intersection removal ...** は、1つの行または1つの列のいずれかで、1つの四角の中で一部の数字が制限されたことに基づきます。これは、この番号が行または列の2つまたは3つのセルのいずれかにある必要があり、グループの他のすべてのセルの候補セットから削除できることを意味します。このパターンは、発生制限を確立して、同じセルファイルの中、かつ四角の外のセルそれぞれに対して実行されます。

ルール "intersection removal ..."

```

rule "intersection removal column"
when
  not Setting()
  not Cell( freeCount == 1 )

  $i: Integer()
  // Occurs in a Cell
  $c: Cell( free contains $i, $cs: cellSqr, $cc: cellCol )
  // Does not occur in another cell of the same square and a different column
  not Cell( this != $c, free contains $i, cellSqr == $cs, cellCol != $cc )

  // A cell exists in the same column and another square containing this value.
  $cx: Cell( freeCount > 1, free contains $i, cellCol == $cc, cellSqr != $cs )
then
  // Remove the value from that other cell.
  if (explain) {
    System.out.println( "column elimination due to " + $c.posAsString() +
      ": remove " + $i + " from " + $cx.posAsString() );
  }
  modify( $cx ){ blockValue( $i ) }
end

rule "intersection removal row"
when
  not Setting()
  not Cell( freeCount == 1 )

  $i: Integer()
  // Occurs in a Cell

```

```

$C: Cell( free contains $i, $Cs: cellSqr, $Cr: cellRow )
// Does not occur in another cell of the same square and a different row.
not Cell( this != $C, free contains $i, cellSqr == $Cs, cellRow != $Cr )

// A cell exists in the same row and another square containing this value.
$Cx: Cell( freeCount > 1, free contains $i, cellRow == $Cr, cellSqr != $Cs )
then
// Remove the value from that other cell.
if (explain) {
  System.out.println( "row elimination due to " + $C.posAsString() +
    ": remove " + $i + " from " + $Cx.posAsString() );
}
modify( $Cx ){ blockValue( $i ) }
end

```

これらのルールは、すべてではありませんが、多くの数独パズルでは十分です。非常に難度の高いグリッドを解決するには、ルールセットにさらに複雑なルールが必要です。(最終的には、パズルは試行錯誤でしか解決できません)。

7.9. CONWAY の GAME OF LIFE 例のデシジョン (ルールフローグループおよび GUI 統合)

John Conway による有名なセルオートマトン (CA: Cellular automation) をベースにした Conway の Game of Life 例のデシジョンセットは、ルールでルールフローグループを使用してルール実行を制御する方法を例示します。またこの例は、Red Hat Decision Manager ルールをグラフィカルユーザーインターフェイス (GUI) と統合する方法も例示しています。今回は、Conway の Game of Life を Swing ベースで実装しています。

以下は、Conway の Game of Life の例の概要です。

- **名前:** conway
- **Main クラス:** (src/main/java 内の) **org.drools.examples.conway.ConwayRuleFlowGroupRun**、**org.drools.examples.conway.ConwayAgendaGroupRun**
- **モジュール:** droolsjbpm-integration-examples
- **タイプ:** Java アプリケーション
- **ルールファイル:** (src/main/resources 内の) **org.drools.examples.conway.*.drl**
- **目的:** ルールフローグループと GUI 統合を例示します。



注記

Conway の Game of Life の例は、Red Hat Decision Manager に含まれる他のデシジョンセットの例の多くとは異なり、**Red Hat カスタマーポータル** から取得する **Red Hat Decision Manager 7.2.0 Source Distribution** の [~/rhdm-7.2.0-sources/src/droolsjbpm-integration-\\$VERSION/droolsjbpm-integration-examples](~/rhdm-7.2.0-sources/src/droolsjbpm-integration-$VERSION/droolsjbpm-integration-examples) に保存されています。

Conway の Game of Life では、初期設定または定義済みのプロパティで高度なパターンを作成して、初期状態からどのように進化していくかを観察することで、ユーザーはゲームと対話します。ゲームの目的は、世代ごとに人口の成長を表示します。各世代は、すべてのセル (細胞) が同時に進化していき、前の世代をもとにして生まれ出されます。

以下の基本的なルールで、次の世代がどのようにになるかを制御していきます。

- 生きているセルの近傍に、生きているセルが2個未満の場合は、孤独で死んでしまう。
- 生きているセルの近傍に、生きているセルが4個以上ある場合は、過密で死んでしまう。
- 死亡したセルの近傍に、生きているセルがちょうど3つある場合には、このセルは生き返る。

この基準のいずれも満たさないセルは、そのまま次の世代に残ります。

Conway の Game of Life の例は、**ruleflow-group** 属性が含まれる Red Hat Decision Manager ルールで、ゲームに実装されているパターンを定義します。この例には、アジェンダグループを使用して同じ動作を行うデシジョンセットのバージョンも含まれています。アジェンダグループを使用すると、エンジンアジェンダを分割し、ルールのグループの実行を制御できるようになります。デフォルトでは、ルールはすべてアジェンダグループ **MAIN** に含まれています。**agenda-group** 属性を使用して、ルールに異なるアジェンダグループを指定できます。

この概要では、Conway の例でアジェンダグループを使用したバージョンは触れません。アジェンダグループの詳細情報は、特にアジェンダグループについて対応している Red Hat Decision Manager 例のデシジョンセットを参照してください。

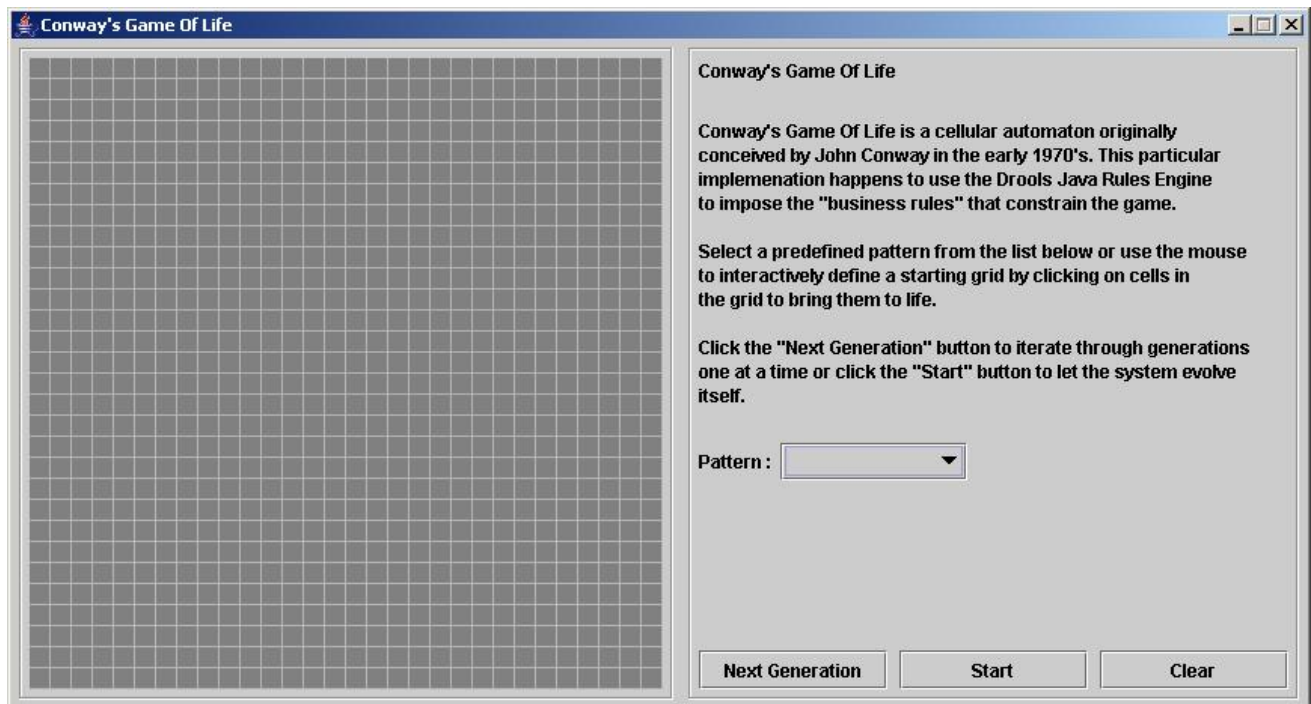
Conway 例の実行および対話

他の Red Hat Decision Manager のデシジョン例と同じように、お使いの IDE で

org.drools.examples.conway.ConwayRuleFlowGroupRun クラスを Java アプリケーションとして実行し、Conway の例を実行します。

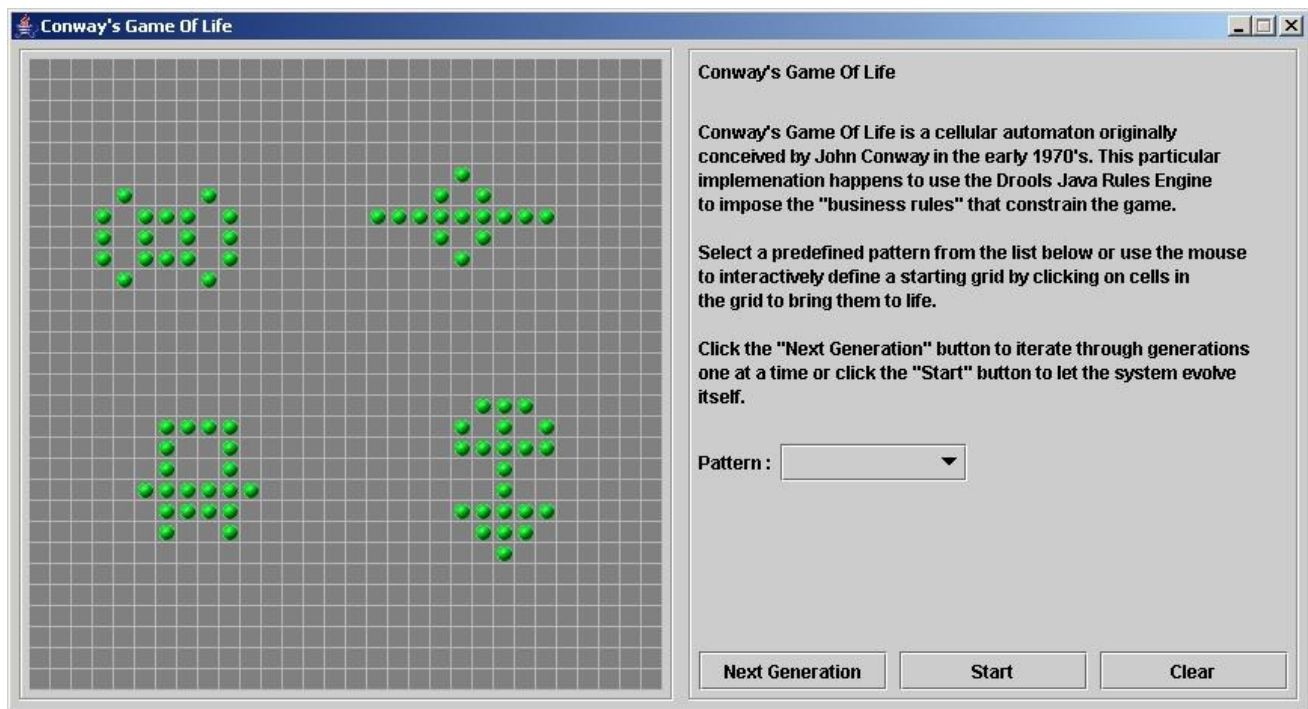
Conway の例を実行すると、**Conway's Game of Life** GUI ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、空のグリッドまたはアリーナが含まれており、ここで生命のシミュレーションが行われます。システムにまだ生きているセルが含まれていないため、グリッドは最初は空白です。

図7.24 起動後の Conway 例の GUI



パターンのドロップダウンメニューから事前定義済みのパターンを選択して、**次の世代** をクリックし、各人口の世代をクリックしていきます。セルは生きているか、死んでいるかのどちらかで、生きているセルには緑のボールが含まれます。最初のパターンから人口が進化するにつれ、ゲームのルールをもとに、セルが近傍のセルに合わせて、生存するか、死亡していきます。

図7.25 Conway の例の世代進化



近傍には、上下左右のセルだけでなく対角線上につながっているセルも含まれるため、各セルには合計 8 つの近傍があります。例外は、角のセルと 4 辺上にあるセルで、それぞれ順に近傍が 3 つだけと、5 つだけになります。

セルをクリックすることで手動で介入して、セルを作成することも、死亡させることもできます。

最初のパターンから自動的に進化を実行するには、**スタート** をクリックします。

ルールグループを使用する Conway 例のルール

ConwayRuleFlowGroupRun の例のルールは、ルールフローグループを使用して、ルール実行を制御します。ルールフローグループは、**ruleflow-group** ルール属性に関連付けられたルールのグループです。これらのルールは、このグループがアクティベートされたときにしか実行されません。グループ自体は、ルールフローの図の詳細がグループを表すノードに到達してからでないと、アクティブになりません。

Conway の例では、ルールに以下のルールフローグループを使用します。

- "register neighbor"
- "evaluate"
- "calculate"
- "reset calculate"
- "birth"
- "kill"
- "kill all"

Cell オブジェクトはすべて KIE セッションに挿入され、**"register neighbor"** ルールフローグループの **"register ..."** ルールがルールフロー処理により実行できるようになります。4 つのルールが含まれるこのグループは、セル同士の Neighbor の関係と、北東、北、北西、西の近傍との **Neighbor** の関係を作り出します。

この関係は双方向で、他の 4 方向を処理します。各辺上のセルは、特別な対応は必要ありません。これらのセルは、近傍のセルがなければペアは作成されません。

これらのルールに対して、すべてのアクティベーションが実行されるまで、全セルは、近傍の全セルと関係があります。

ルール "register ..."

```
rule "register north east"
  ruleflow-group "register neighbor"
  when
    $cell: Cell( $row : row, $col : col )
    $northEast : Cell( row == ($row - 1), col == ( $col + 1 ) )
  then
    insert( new Neighbor( $cell, $northEast ) );
    insert( new Neighbor( $northEast, $cell ) );
  end

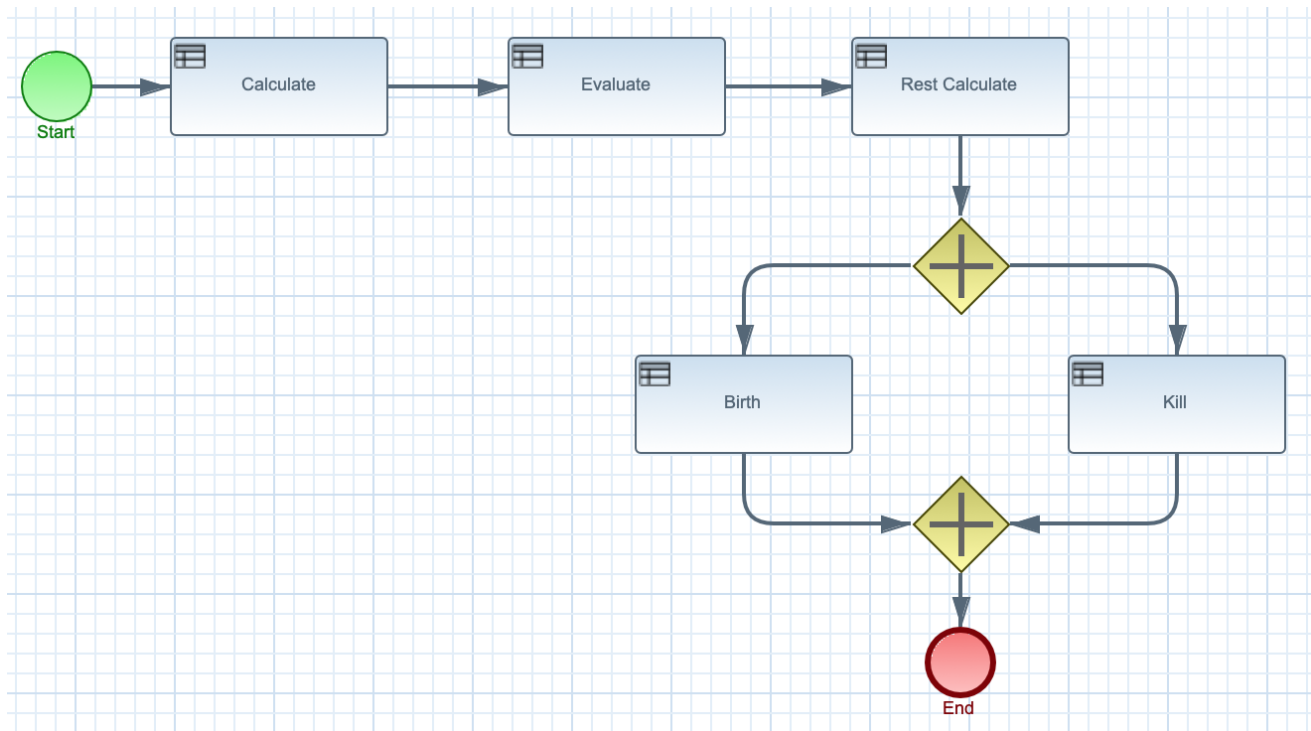
rule "register north"
  ruleflow-group "register neighbor"
  when
    $cell: Cell( $row : row, $col : col )
    $north : Cell( row == ($row - 1), col == $col )
  then
    insert( new Neighbor( $cell, $north ) );
    insert( new Neighbor( $north, $cell ) );
  end

rule "register north west"
  ruleflow-group "register neighbor"
  when
    $cell: Cell( $row : row, $col : col )
    $northWest : Cell( row == ($row - 1), col == ( $col - 1 ) )
  then
    insert( new Neighbor( $cell, $northWest ) );
    insert( new Neighbor( $northWest, $cell ) );
  end

rule "register west"
  ruleflow-group "register neighbor"
  when
    $cell: Cell( $row : row, $col : col )
    $west : Cell( row == $row, col == ( $col - 1 ) )
  then
    insert( new Neighbor( $cell, $west ) );
    insert( new Neighbor( $west, $cell ) );
  end
```

全セルが挿入されたら、Java コードはグリッドにパターンを適用し、特定のセルを **Live** に設定します。次に、ユーザーが **スタート** または **次の世代** をクリックすると、**Generation** のルールフローが実行されます。このルールフローは、世代のサイクルごとにセルの変更をすべて管理します。

図7.26 世代のルールフロー



ルールフロープロセスは、実行可能なグループに **"evaluate"** ルールフローグループおよびアクティブなルールを追加します。このグループの **"Kill the ..."** と **"Give Birth"** ルールを使用して、細胞の誕生または死亡セルにゲームのルールを適用します。この例では、**phase** 属性を使用して、特定のルールグループで **Cell** オブジェクトの推論をトリガーします。通常は、フェーズはルールフロープロセス定義に含まれるルールフローグループに紐づけされています。

この例では、変更の適用前に評価を完全に完了しておく必要があるため、この時点では **Cell** オブジェクトの状態は変更されません。細胞の **phase** を **Phase.KILL** または **Phase.BIRTH** に適用し、後ほど **Cell** オブジェクトに適用されたアクションを制御するのに使用します。

ルール "Kill the ..." および "Give Birth"

```

rule "Kill The Lonely"
  ruleflow-group "evaluate"
  no-loop
  when
    // A live cell has fewer than 2 live neighbors.
    theCell: Cell( liveNeighbors < 2, cellState == CellState.LIVE,
                  phase == Phase.EVALUATE )
  then
    modify( theCell ){
      setPhase( Phase.KILL );
    }
  end

rule "Kill The Overcrowded"
  ruleflow-group "evaluate"
  no-loop
  when
    // A live cell has more than 3 live neighbors.
    theCell: Cell( liveNeighbors > 3, cellState == CellState.LIVE,
                  phase == Phase.EVALUATE )
  then

```



```

    modify( theCell ){
        setPhase( Phase.KILL );
    }
end

rule "Give Birth"
    ruleflow-group "evaluate"
    no-loop
    when
        // A dead cell has 3 live neighbors.
        theCell: Cell( liveNeighbors == 3, cellState == CellState.DEAD,
            phase == Phase.EVALUATE )
    then
        modify( theCell ){
            theCell.setPhase( Phase.BIRTH );
        }
    end
end

```

グリッド内の全 **Cell** オブジェクトが評価されると、この例では **"reset calculate"** ルールを使用して **"calculate"** ルールフローグループのアクティベーションを消去します。次に、ルールフローグループがアクティベートされると、**"kill"** と **"birth"** のルールを有効にするルールフローに分岐を挿入します。これらのルールにより状態の変更が適用されます。

ルール "reset calculate"、"kill"、および "birth"

```

rule "reset calculate"
    ruleflow-group "reset calculate"
    when
    then
        WorkingMemory wm = drools.getWorkingMemory();
        wm.clearRuleFlowGroup( "calculate" );
    end

rule "kill"
    ruleflow-group "kill"
    no-loop
    when
        theCell: Cell( phase == Phase.KILL )
    then
        modify( theCell ){
            setCellState( CellState.DEAD ),
            setPhase( Phase.DONE );
        }
    end

rule "birth"
    ruleflow-group "birth"
    no-loop
    when
        theCell: Cell( phase == Phase.BIRTH )
    then
        modify( theCell ){
            setCellState( CellState.LIVE ),
            setPhase( Phase.DONE );
        }
    end
end

```

この段階では、複数の **Cell** オブジェクトの状態が **LIVE** または **DEAD** のいずれかに変更されています。この例では、細胞が生存または死亡すると、"**Calculate ...**" ルールの **Neighbor** 関係を使用して、周辺のすべての細胞に繰り返し実行することで、**liveNeighbor** の数が増減します。数が変更した細胞は、**EVALUATE** フェーズに設定され、ルールフロー処理の評価段階の推論に含められるようにします。

生存数が判断され、全細胞に設定されると、ルールフロープロセスが終了します。ユーザーが最初に **Start** をクリックした場合は、その時点でエンジンによりルールフローが再起動します。ユーザーが最初に **Next Generation** をクリックした場合は、ユーザーが別の世代を要求することができます。

ルール "Calculate ..."

```
rule "Calculate Live"
  ruleflow-group "calculate"
  lock-on-active
  when
    theCell: Cell( cellState == CellState.LIVE )
    Neighbor( cell == theCell, $neighbor : neighbor )
  then
    modify( $neighbor ){
      setLiveNeighbors( $neighbor.getLiveNeighbors() + 1 ),
      setPhase( Phase.EVALUATE );
    }
  end

rule "Calculate Dead"
  ruleflow-group "calculate"
  lock-on-active
  when
    theCell: Cell( cellState == CellState.DEAD )
    Neighbor( cell == theCell, $neighbor : neighbor )
  then
    modify( $neighbor ){
      setLiveNeighbors( $neighbor.getLiveNeighbors() - 1 ),
      setPhase( Phase.EVALUATE );
    }
  end
```

7.10. HOUSE OF DOOM 例のデシジョン (後向き連鎖および再帰)

House of Doom のデシジョンセットの例では、デシジョンエンジンが後向き連鎖と再帰を使用して、階層システムで定義した目的やサブゴールに到達する方法を説明します。

以下は House of Doom の例の概要です。

- 名前: **backwardchaining**
- Main クラス: (src/main/java 内の)
org.drools.examples.backwardchaining.HouseOfDoomMain
- モジュール: **drools-examples**
- タイプ: Java アプリケーション

- **ルールファイル:** (`src/main/resources` 内の) `org.drools.examples.backwardchaining.BC-Example.drl`
- **目的:** 後向き連鎖と再帰を例示します。

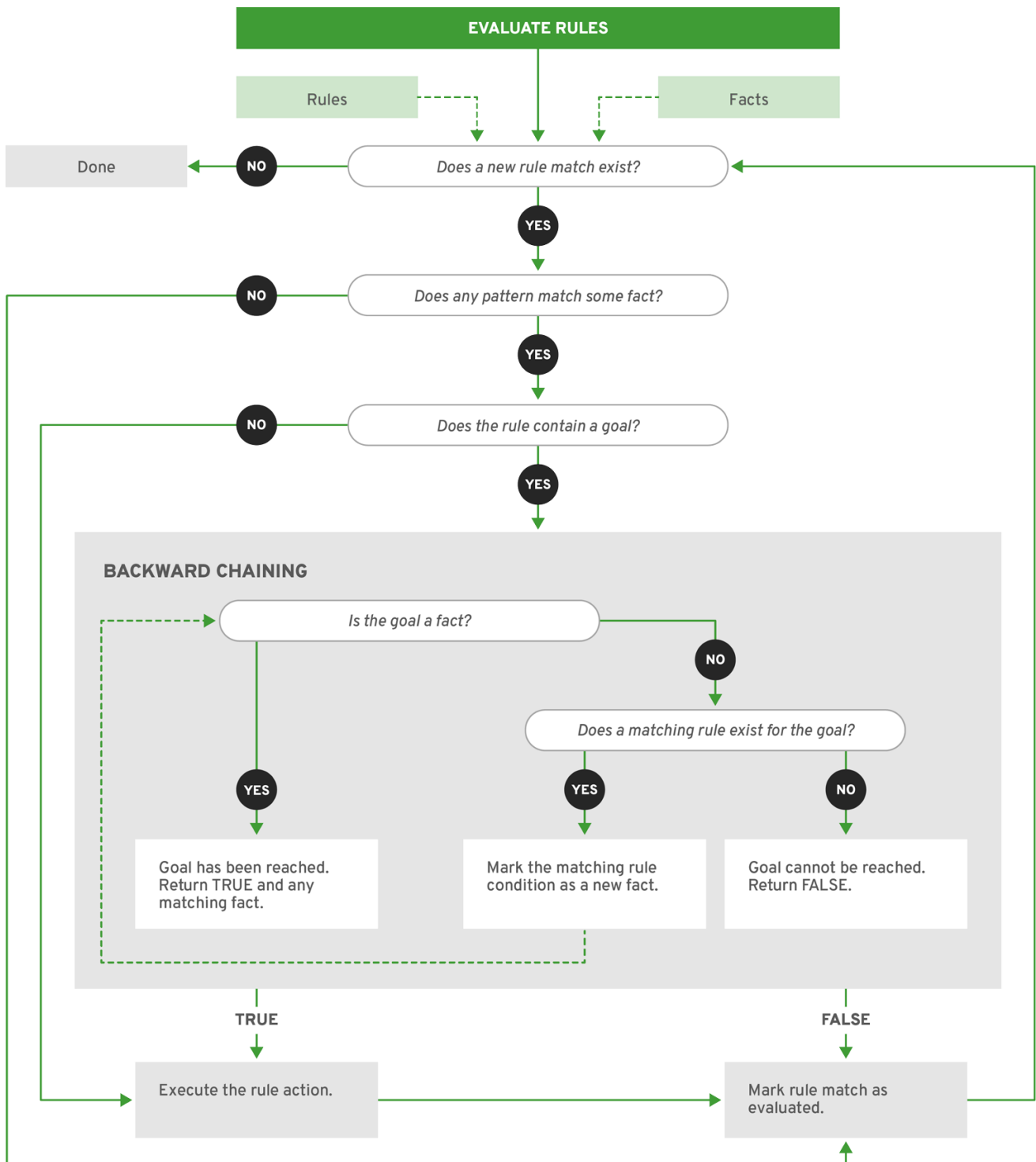
後向き連鎖のルールシステムは、通常再帰を使用して、デシジョンエンジンが満たそうとする結論から開始する目的駆動型のシステムです。システムが結論または目的に到達できない場合は、サブとなる目的、つまり、現在の目的の一部を完了する結論を検索します。システムは、最初の結論が満たされるか、すべてのサブとなる目的が満たされるまでこのプロセスを続行します。

反対に、前向き連鎖のルールシステムは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーにあるファクトで開始して、そのファクトへの変更に対応するデータ駆動型のシステムです。オブジェクトがワーキングメモリーに挿入されると、その変更の結果として True となるルールの条件はすべて、アジェンダによって実行されるようにスケジュールされます。

Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジンは、前向き連鎖と後向き連鎖の両方を使用してルールを評価します。

以下の図は、デシジョンエンジンが、ロジックフローで後向き連鎖のセグメントと、前向き連鎖全体を使用してルールを評価する方法を例示します。

図7.27 前向き連鎖と後向き連鎖を使用したルール評価のロジック



RHDM_2_0319

House of Doom の例は、さまざまなクエリタイプが含まれるルールを使用し、部屋の場所と家の中のアイテムを探し出します。**Location.java** のサンプルクラスには、この例で使用する **item** と **location** 要素が含まれます。**HouseOfDoomMain.java** のサンプルクラスで、家の該当の場所にアイテムまたは部屋を挿入して、ルールを実行します。

HouseOfDoomMain.java クラスでのアイテムと場所

```
ksession.insert( new Location("Office", "House") );
ksession.insert( new Location("Kitchen", "House") );
```

```

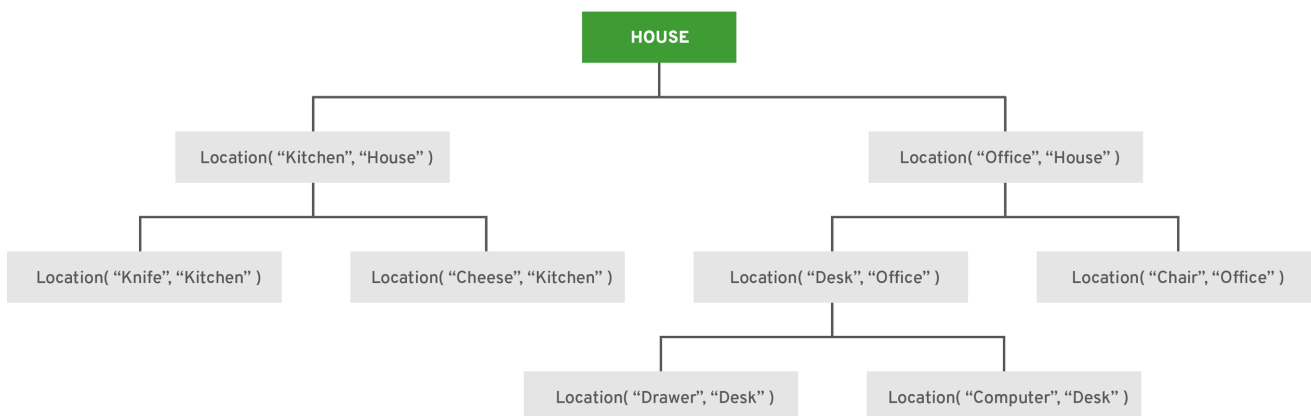
ksession.insert( new Location("Knife", "Kitchen") );
ksession.insert( new Location("Cheese", "Kitchen") );
ksession.insert( new Location("Desk", "Office") );
ksession.insert( new Location("Chair", "Office") );
ksession.insert( new Location("Computer", "Desk") );
ksession.insert( new Location("Drawer", "Desk") );

```

ルールの例では、家の構造の中で全アイテムおよび部屋の場所を判断するのに、後向き連鎖と再帰を使用します。

以下の図は、House of Doom の構造と、その構造内のアイテムと部屋を示しています。

図7.28 House of Doom の構造



RHDM_2_0319

この例を実行するには、IDE で Java アプリケーションとして **org.drools.examples.backwardchaining.HouseOfDoomMain** クラスを実行します。

実行後に、以下の出力が IDE コンソールウィンドウに表示されます。

IDE コンソールでの実行出力

```

go1
Office is in the House
---
go2
Drawer is in the House
---
go3
---
Key is in the Office
---
go4
Chair is in the Office
Desk is in the Office
Key is in the Office
Computer is in the Office
Drawer is in the Office
---
go5
Chair is in Office
Desk is in Office

```

```

Drawer is in Desk
Key is in Drawer
Kitchen is in House
Cheese is in Kitchen
Knife is in Kitchen
Computer is in Desk
Office is in House
Key is in Office
Drawer is in House
Computer is in House
Key is in House
Desk is in House
Chair is in House
Knife is in House
Cheese is in House
Computer is in Office
Drawer is in Office
Key is in Desk

```

この例のルールはすべて実行し、家の中の全アイテムの場所を検出して、出力でそれぞれの場所を出力します。

再帰クエリーおよび関連のルール

再帰クエリーは、要素間の関係におけるデータ構造階層を使用して繰り返し検索を行います。

House of Doom の例では、**BC-Example.drl** ファイルに、この例のルールの大半が使用する **isContainedIn** クエリーが含まれており、家のデータ構造を再帰的に評価して、デシジョンエンジンに挿入するデータがないかを確認します。

BC-Example.drl の再帰クエリー

```

query isContainedIn( String x, String y )
  Location( x, y; )
  or
  ( Location( z, y; ) and isContainedIn( x, z; ) )
end

```

"go" のルールは、システムに挿入する文字列をすべて出力し、アイテムをどのように導入し、"go1" ルールが **isContainedIn** クエリーを呼び出すかを判断します。

ルール "go" および "go1"

```

rule "go" salience 10
  when
    $s : String( )
  then
    System.out.println( $s );
  end

rule "go1"
  when
    String( this == "go1" )
    isContainedIn("Office", "House");

```

```

then
  System.out.println( "Office is in the House" );
end

```

この例は、"**go1**" 文字列をエンジンに挿入して、"**go1**" ルールを有効化し、**House** の場所にある **Office** アイテムを検出します。

文字列の挿入とルールの実行

```

ksession.insert( "go1" );
ksession.fireAllRules();

```

IDE コンソールでのルール "go1" の出力

```

go1
Office is in the House

```

推移閉包ルール

推移閉包は、階層構造の複数レベルであり、上層にある親要素に含まれる要素間の関係です。

"**go2**" ルールは、**Drawer** と **House** の推移閉包の関係を特定します。**Drawer** は、**House** の中の、**Office** の中の、**Desk** の中にあります。

```

rule "go2"
when
  String( this == "go2" )
  isContainedIn("Drawer", "House");
then
  System.out.println( "Drawer is in the House" );
end

```

この例は、"**go2**" 文字列をエンジンに挿入して、"**go2**" ルールを有効化し、最終的に **House** の場所に含まれる **Drawer** アイテムを検出します。

文字列の挿入とルールの実行

```

ksession.insert( "go2" );
ksession.fireAllRules();

```

IDE コンソールのルール "go2" の出力

```

go2
Drawer is in the House

```

エンジンは、以下のロジックをもとにこの結果を判断します。

- クエリーは再帰的に、家の中の複数レベルを検索して、**Drawer** と **House** の間の推移閉包を検出します。
- Drawer** は **House** に直接含まれないため、**Location(x, y;)** を使用する代わりに、このクエリーは **(z, y;)** の値を使用します。

3. **z** の引数は現在バインドされておらず、値が指定されていないため、引数に含まれるものはすべて返されます。
4. **y** の引数は現在、**House** にバインドされているため、**z** は **Office** と **Kitchen** を返します。
5. クエリーは、**Office** からの情報を収集して、**Drawer** が **Office** に含まれているかを再帰的にチェックします。これらのパラメーターに対して、クエリーの行 `isContainedIn(x, z;)` が呼び出されます。
6. **Office** に直接含まれる **Drawer** が存在しないため、一致するものはありません。
7. **z** のバインドがない場合、このクエリーでは **Office** 内のデータが返され、`z == Desk` と判断されます。

```
isContainedIn(x==drawer, z==desk)
```

8. `isContainedIn` クエリーは再帰的に 3 回検索し、3 回目に、このクエリーにより **Desk** の中に **Drawer** があることが検出されます。

```
Location(x==drawer, y==desk)
```

9. 最初の場所で上記が一致した後に、このクエリーにより再帰的に構造を上方向に検索し、**Drawer** が **Desk** の中に、**Desk** が **Office** の中に、**Office** が **House** の中にあることを判断します。このように、**Drawer** は **House** の中にあるため、このルールは満たされます。

リアクティブクエリールール

リアクティブクエリーでは、データ構造の階層を検索して、要素間に関係があるかを確認し、構造内の要素が変更されると動的に更新されます。

"go3" ルールは、リアクティブクエリーとして機能し、推移閉包により、新しいアイテム **Key** が **Office** に含まれるかどうかを検出します (**Office** の中の **Drawer** の中の **Key** など)。

ルール "go3"

```
rule "go3"
  when
    String( this == "go3" )
    isContainedIn("Key", "Office");
  then
    System.out.println( "Key is in the Office" );
end
```

この例は、"go3" 文字列をエンジンに挿入して、"go3" ルールを有効にします。最初は、**Key** が家の構造に存在するため、このルールは満たされず、出力が生成されません。

文字列の挿入とルールの実行

```
ksession.insert( "go3" );
ksession.fireAllRules();
```

IDE コンソールのルール "go3" の出力 (条件を満たさない)

```
go3
```


この例では、**Office** 中にある **Drawer** の場所に、新しいアイテム **Key** を挿入します。この変更で、**"go3"** ルールの推移閉包が満たされ、それに合わせて出力が生成されます。

新規アイテムの場所の挿入とルールの実行

```
ksession.insert( new Location("Key", "Drawer") );
ksession.fireAllRules();
```

IDE コンソールのルール "go3" の出力 (条件を満たす)

```
Key is in the Office
```

またこの変更で、クエリーにより、後に続く再帰検索に含まれるよう、この構造に別のレベルが追加されます。

ルールにバインドなしの引数が含まれたクエリー

バインドなしの引数が1つ以上あるクエリーでは、クエリーの定義済み (バインドされている) 引数に含まれる未定義 (バインドされていない) のアイテムをすべて返します。クエリー内の引数でバインドされているものがない場合、クエリーはクエリーの範囲内のアイテムをすべて返します。

"go4" ルールは、バインドされている引数を使用して、**Office** 内の特定のアイテムを検索するのではなく、バインドされていない引数 **thing** を使用して、バインドされている引数 **Office** 内の全アイテムを検索します。

ルール "go4"

```
rule "go4"
  when
    String( this == "go4" )
    isContainedIn(thing, "Office");
  then
    System.out.println( thing + "is in the Office" );
end
```

この例では **"go4"** 文字列をエンジンに挿入して、**"go4"** ルールをアクティベートし、**Office** の全アイテムを返します。

文字列の挿入とルールの実行

```
ksession.insert( "go4" );
ksession.fireAllRules();
```

IDE コンソールのルール "go4" の出力

```
go4
Chair is in the Office
Desk is in the Office
Key is in the Office
Computer is in the Office
Drawer is in the Office
```

"go5" ルールは、バインドされていない引数 **thing** と **location** を使用して、**House** の全データ構造の中に含まれる全アイテムとその場所を検索します。

ルール "go5"

```
rule "go5"  
  when  
    String( this == "go5" )  
    isContainedIn(thing, location; )  
  then  
    System.out.println(thing + " is in " + location );  
  end
```

この例は "go5" 文字列をエンジンに挿入して、"go5" ルールをアクティベートし、**House** データ構造に含まれる全アイテムとその場所を返します。

文字列の挿入とルールの実行

```
ksession.insert( "go5" );  
ksession.fireAllRules();
```

IDE コンソールのルール "go5" の出力

```
go5  
Chair is in Office  
Desk is in Office  
Drawer is in Desk  
Key is in Drawer  
Kitchen is in House  
Cheese is in Kitchen  
Knife is in Kitchen  
Computer is in Desk  
Office is in House  
Key is in Office  
Drawer is in House  
Computer is in House  
Key is in House  
Desk is in House  
Chair is in House  
Knife is in House  
Cheese is in House  
Computer is in Office  
Drawer is in Office  
Key is in Desk
```

付録A バージョン情報

本書の最終更新日: 2021年11月15日(月)