



# Red Hat Decision Manager 7.4

## Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジン

ガイド



# Red Hat Decision Manager 7.4 Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジン

---

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 © 2022 | You need to change the HOLDER entity in the en-US/Decision\_engine\_in\_Red\_Hat\_Decision\_Manager.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<sup>®</sup> is the registered trademark of Linus Torvalds in the United States and other countries.

Java<sup>®</sup> is a registered trademark of Oracle and/or its affiliates.

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

MySQL<sup>®</sup> is a registered trademark of MySQL AB in the United States, the European Union and other countries.

Node.js<sup>®</sup> 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<sup>®</sup> 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

本書では、Red Hat Decision Manager でビジネスルールシステムおよびデシジョンサービスを作成する時に検討すべき、Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジンに関する基本的な概念および機能について説明します。

## 目次

はじめに .....	4
第1章 RED HAT DECISION MANAGER のデシジョンエンジン .....	5
第2章 デシジョンエンジンにおける PHREAK ルールアルゴリズム .....	6
2.1. PHREAK でのルール評価	6
2.1.1. 前向き連鎖と後向き連鎖を使用したルール評価	10
2.2. ルールベースの設定	11
2.3. PHREAK における順次モード	13
第3章 KIE セッション .....	16
3.1. ステートレスな KIE セッション	16
3.1.1. ステートレスな KIE セッションのグローバル変数	19
3.2. ステートフルな KIE セッション	20
第4章 デシジョンエンジンにおける推論と真理維持 .....	24
第5章 デシジョンエンジンにおける実行制御 .....	29
5.1. ルールの顕著性	29
5.2. ルールのアジェンダグループ	30
5.3. ルールのアクティベーショングループ	31
第6章 デシジョンエンジンにおけるロギング設定 .....	33
第7章 複合イベント処理 (CEP) .....	34
7.1. 複合イベント処理 (CEP) におけるイベント	35
7.2. ファクトのイベントとしての宣言	35
7.3. デシジョンエンジンのイベント処理モード	36
7.3.1. デシジョンエンジンのストリームモードにおける負のパターン	38
7.4. イベントのメタデータタグ	39
7.5. イベントの時間オペレーター	41
7.6. デシジョンエンジンにおけるセッションクロックの実装	49
7.7. イベントストリームとエントリーポイント	51
7.7.1. ルールデータのエントリーポイントの宣言	51
7.8. 時間または長さのスライディングウィンドウ	52
7.8.1. ルールデータのスライディングタイムウィンドウを宣言	53
7.9. イベントのメモリー管理	54
第8章 RED HAT DECISION MANAGER の IDE 向けのデシジョン例 .....	56
8.1. 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	56
8.2. HELLO WORLD の例のデシジョン (基本ルールおよびデバッグ)	59
8.3. 状態の例のデシジョン (前向き連鎖および競合解決)	62
顕著性を使用した状態の例	65
アジェンダグループを使用した状態の例	68
状態の例の含まれる動的なファクト	69
8.4. フィボナッチの例のデシジョン (再帰および競合解決)	70
8.5. 価格設定のデシジョン例 (デシジョンテーブル)	76
スプレッドシートのデシジョンテーブルの設定	77
Base pricing rules	80
Promotional discount rules	81
8.6. 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)	81
ペットショップの例でのルール実行動作	82
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	84

アジェンダグループを使用したペットシヨップルール	85
ペットシヨップ例の実行	89
8.7. 誠実な政治家の例のデシジョン (真理維持および顕著性)	93
Politician クラスおよび Hope クラス	94
政治家の誠実性に関するルール定義	95
実行と監査証跡	96
8.8. 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)	99
数独例の実行および対話	99
数独例のクラス	105
数独の検証ルール (validate.drl)	105
数独の解決ルール (sudoku.drl)	106
8.9. 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)	113
Conway 例の実行および対話	114
ルールグループを使用する Conway 例のルール	115
8.10. HOUSE OF DOOM 例のデシジョン (後向き連鎖および再帰)	119
再帰クエリーおよび関連のルール	123
推移閉包ルール	124
リアクティブクエリールール	125
ルールにバインドなしの引数が含まれたクエリー	126
<b>第9章 関連情報</b> .....	<b>128</b>
<b>付録A バージョン情報</b> .....	<b>129</b>



## はじめに

ビジネスルールの開発者は、Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジンを理解することで、ビジネスアセットをより効果的に、デシジョン管理アーキテクチャーの設計をよりスケーラブルに設計しやすくなります。デシジョンエンジンは、ビジネスルールを実行して定義したデシジョンに到達できるように、データを保存、処理、評価する Red Hat Decision Manager のコンポーネントです。本書では、お客様が Red Hat Decision Manager でビジネスルールシステムおよびデシジョンサービスを作成する時に検討すべき、デシジョンエンジンに関する基本的な概念および機能を説明します。



## 第1章 RED HAT DECISION MANAGER のデシジョンエンジン

デシジョンエンジンは、Red Hat Decision Manager のルールエンジンです。デシジョンエンジンは、データを保存、処理、および評価して、お客様が定義するビジネスルールまたはデシジョンモデルを実行します。デシジョンエンジンの基本的な機能は、受信データ、または **ファクト** をルールの条件に一致させ、そのルールを実行するかどうか、そしてどのように実行するかを決定することです。

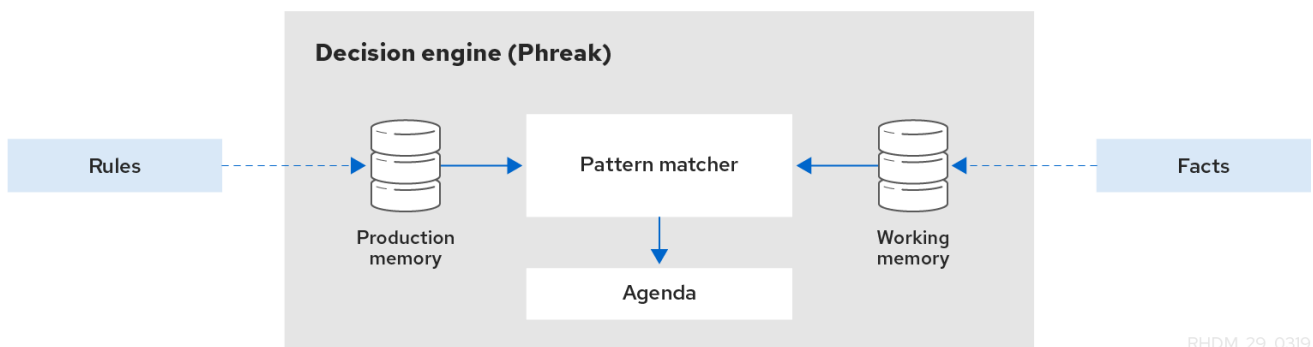
デシジョンエンジンは、以下の基本コンポーネントを使用して動作します。

- **ルール:** お客様が定義するビジネスルールまたは DMN デシジョン。すべてのルールは、ルールをトリガーする条件およびルールが指示するアクションを最小限含む必要があります。
- **ファクト:** デシジョンエンジンで入力または変更されるデータで、デシジョンエンジンをルールの条件と一致させ、適用可能なルールを実行します。
- **プロダクションメモリー:** デシジョンエンジンのルールが格納されている場所。
- **ワーキングメモリー:** デシジョンエンジンのファクトが格納されている場所。
- **アジェンダ:** 有効化されたルールが登録され、実行に備えて (必要に応じて) 並べ替えられた場所。

ビジネスユーザーまたは自動化システムが Red Hat Decision Manager にルール関連の情報を追加または更新した場合、その情報は1つ以上のファクトという形でデシジョンエンジンのワーキングメモリーに挿入されます。デシジョンエンジンは、それらのファクトをプロダクションメモリーに格納されたルールの条件と一致させ、適用可能なルールの実行を決定します。ファクトをルールに一致させるこの処理は、しばしば **パターン一致** と呼ばれます。ルールの条件が一致すると、デシジョンエンジンはアジェンダのルールを有効にして登録します。続いてアジェンダでは、デシジョンエンジンが実行に備えて優先的なルールまたは競合するルールをソートします。

以下の図は、デシジョンエンジンのこれらの基本コンポーネントを表しています。

図1.1 基本となるデシジョンエンジンコンポーネントの概要



デシジョンエンジンのルールやファクトの動作に関する詳細や例は、[4章 デシジョンエンジンにおける推論と真理維持](#)を参照してください。

これらのコアなコンセプトにより、デシジョンエンジンの他のより高度なコンポーネント、処理、およびサブ処理についての理解が深まるようになります。その結果、Red Hat Decision Manager でより効果的なビジネスアセットを設計できるようになります。

## 第2章 デシジョンエンジンにおける PHREAK ルールアルゴリズム

Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジンは、ルール評価に Phreak アルゴリズムを使用します。Phreak は、Rete アルゴリズムから発展したもので、これには強化された Rete アルゴリズムの ReteOO も含まれます。ReteOO は、オブジェクト指向システム向けに Red Hat Process Automation Manager の以前のバージョンに導入されました。全体として Phreak は、Rete および ReteOO よりスケラブルで、大規模なシステムでより迅速に対応します。

Rete は Eager (即時ルール評価) でデータ指向と考えられていますが、Phreak は Lazy (遅延ルール評価) で目標指向と考えられています。Rete アルゴリズムは、すべてのルールに対して部分的な一致を見つけ出すために insert、update、および delete の各アクションを実行中に、多数のアクションを実行します。ルールの一致において Rete アルゴリズムは活発なため、最終的にルールを実行するまでに非常に時間がかかります。これは大規模なシステムにおいて特に顕著です。Phreak の場合は、ルールの部分的な一致を意図的に遅延させ、大量のデータをより効率的に処理します。

Phreak アルゴリズムでは、これまでの Rete アルゴリズムに、以下に示す一連の拡張機能を追加しています。

- コンテキストメモリの3つのレイヤー: ノード、セグメント、およびルールのメモリータイプ
- ルールベース、セグメントベース、およびノードベースのリンク
- Lazy (遅延) ルール評価
- 一時停止と再開を使用したスタックベースの評価
- 孤立したルール評価
- セット指向の伝播

### 2.1. PHREAK でのルール評価

デシジョンエンジンが開始すると、すべてのルールは、ルールのトリガーが可能なパターン一致データに **リンクされていない** と見なされます。この段階で、デシジョンエンジンの Phreak アルゴリズムはルールを評価しません。insert、update、および delete の各アクションはキューに入れられ、Phreak は、実行する可能性が最も高いルールに基づいてヒューリスティックを使用し、次に評価するルールを計算して選択します。すべての必要な入力値がルールに生成されると、ルールは関連するパターン一致データに **リンクされている** と見なされます。続いて Phreak は、このルールを表す目標を作成し、ルールの顕著性によって順序付けられた優先度キューにこの目標を置きます。目標が作成されたルールのみが評価され、その他の潜在的なルール評価は遅延されます。個別のルールは評価されますが、ノードの共有は引き続きセグメンテーション処理を通じて行われます。

ダブル指向の Rete とは異なり、Phreak 伝播はコレクション指向です。評価されているルールの場合、デシジョンエンジンは最初のノードにアクセスし、キューに入れられたすべての insert、update、および delete の各アクションを処理します。結果は1つのセットに追加され、そのセットは子ノードに伝播されます。子ノードでは、キューに入れられたすべての insert、update、および delete の各アクションが処理され、その結果を同じセットに追加します。続いてそのセットは次の子ノードに伝播され、同じ処理が終了ノードに達するまで繰り返されます。このサイクルは、特定のルール設定にパフォーマンス上の利点を提供できるバッチ処理効果をもたらします。

ルールのリンクやリンク解除は、ネットワークセグメンテーションに基づいて、レイヤー化されたビットマスクシステムを使用して行われます。ルールネットワークが構築されると、同じ一連のルールで共有されるルールネットワークノードに対して、複数のセグメントが作成されます。ルールはセグメントのパスで設定されます。ルールが他のどのルールともノードを一切共有しない場合、このルールは単一のセグメントになります。

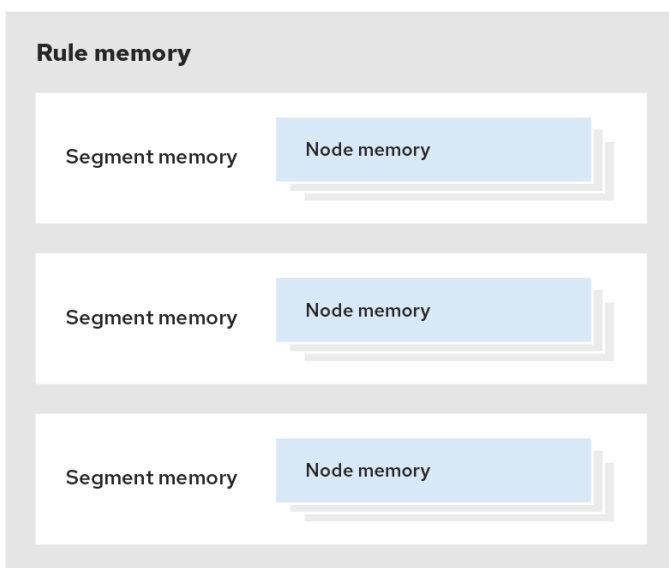
セグメントの各ノードにビットマスクの補正值が割り当てられます。別のビットマスクは、以下の要件に従って、ルールのパスの各セグメントに割り当てられます。

- ノードの入力が少なくとも1つ存在する場合、ノードビットは **on** 状態に設定されます。
- セグメントの各ノードのビットが **on** 状態に設定されている場合は、セグメントビットも **on** 状態に設定されます。
- いずれかのノードビットが **off** 状態に設定されている場合は、セグメントも **off** 状態に設定されます。
- ルールのパスの各セグメントが **on** 状態に設定されている場合、ルールはリンクされていると見なされ、目標が作成され、ルールを評価するためのスケジュールが組まれます。

変更されたノード、セグメント、およびルールを追跡する際に、同じビットマスクの手法が使用されます。この追跡機能により、すでにリンクされたルールの評価目標が作成後に変更された場合は、このルールの評価をスケジュールから外すことができます。その結果、部分的な一致を評価できるルールはありません。

Rete におけるメモリの単一ユニットとは対照的に、Phreak には、ノード、セグメント、およびルールのメモリータイプから成る3つのレイヤーのコンテキストメモリーがあります。そのため、このルール評価の処理は Phreak で可能となります。このようなレイヤーがあることで、ルールを評価する際は、より深くコンテキストを解釈することが可能になります。

図2.1 Phreak の3つのレイヤーから成るメモリーシステム

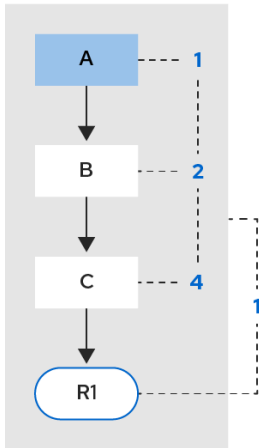


RHDM\_29\_0319

以下の例では、Phreak の3つのレイヤーから成るメモリーシステムで、ルールがどのように組織化および評価されているかを説明します。

**例 1:** 3つのパターンがある単一のルール (R1): A、B、およびC。ルールは、ノード用にビット1、2、および4を持つ単一のセグメントを形成します。単一のセグメントのビットの補正值は1です。

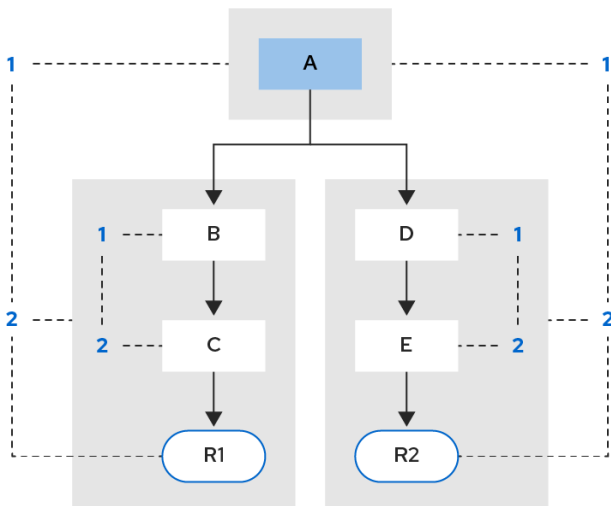
図2.2 例 1: 単一ルール



RHDM\_29\_0319

例 2: ルール R2 が追加され、パターン A を共有します。

図2.3 例 2: パターン共有の 2 つのルール



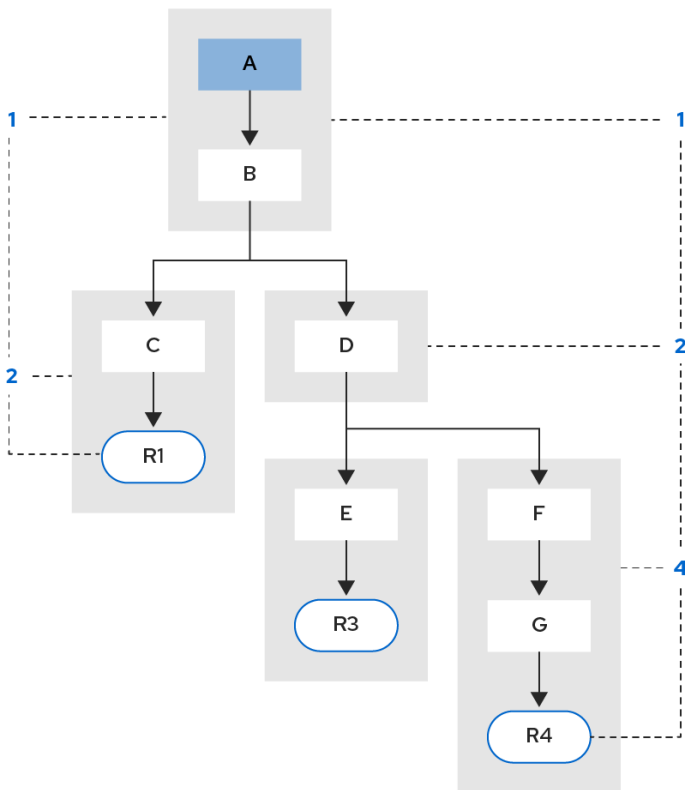
RHDM\_29\_0319

パターン A は独自のセグメントに置かれ、その結果、各ルールには 2 つのセグメントが作成されます。これら 2 つのセグメントは、各ルールのパスを作成します。1 つ目のセグメントは、両方のパスで共有されます。パターン A がリンクされると、セグメントはリンクされます。続いてこのセグメントは、セグメントが共有される各パスでこれを繰り返します。この時ビット 1 は **on** に設定されます。パターン B および C がその後オンになると、パス R1 の 2 つ目のセグメントがリンクされ、これによりビット 2 が R1 に対してオンになります。ビット 1 およびビット 2 が R1 に対してオンになったことで、ルールがリンクされるようになり、目標が作成され、ルールを今後評価して実行するためのスケジュールが立てられます。

ルールが評価されると、セグメントによって一致の結果が共有できるようになります。各セグメントには、そのセグメントのすべての insert、update、および delete をキューに入れるステージングメモリーがあります。R1 が評価されるとルールはパターン A を処理し、これにより一連のタプルが作成されます。アルゴリズムがセグメンテーションの分割を検出し、セット内の各 insert、update、および delete にピアタプルを作成します。そして、これらを R2 のステージングメモリーに追加します。次にこれらのタプルは、既存のステージタプルとマージされ、最終的に R2 が評価されると実行されます。

例 3: ルール R3 とルール R4 が追加され、パターン A とパターン B を共有します。

図2.4 例 3: パターン共有の3つのルール

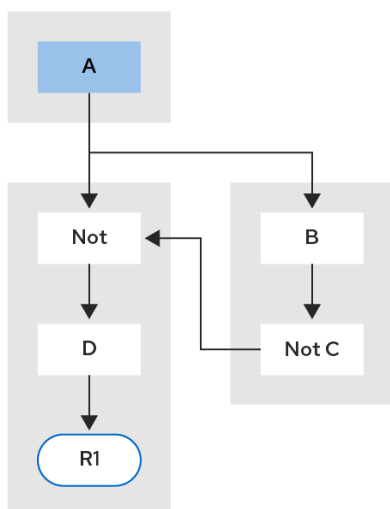


RHDM\_29\_0319

ルール R3 とルール R4 にはセグメントが3つあり、R1 にはセグメントが2つあります。R1、R3、および R4 がパターン A とパターン B を共有し、R3 と R4 がパターン D を共有しています。

例 4: パターンの共有なしでサブネットワークがある単一ルール (R1)

図2.5 例 4: パターンの共有なしで、サブネットワークがある単一のルール

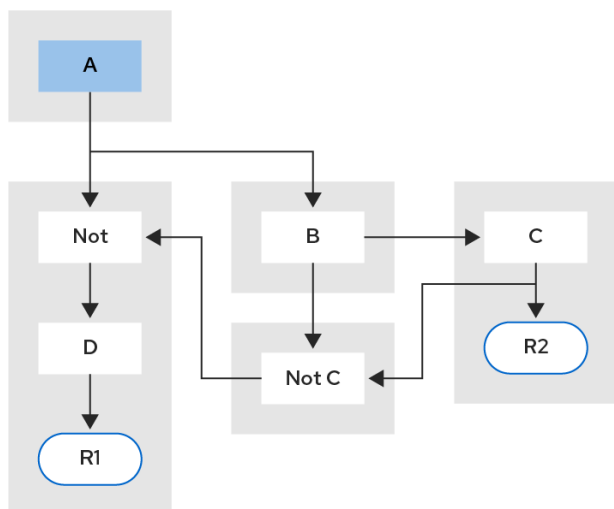


RHDM\_29\_0319

**Not**、**Exists**、または **Accumulate** ノードに1つ以上の要素がある場合は、サブネットワークが形成されます。この例では、要素 **B not(C)** がサブネットワークを形成します。要素 **not(C)** は、サブネットワークを必要としない単一要素のため、**Not** ノード内にマージされます。サブネットワークは専用のセグメントを使用します。ルール R1 には、依然として2つのセグメントのパスがあり、サブネットワークは別の内部のパスを形成します。サブネットワークがリンクされると、これは外部のセグメントにもリンクされます。

## 例 5: ルール R2 と共有するサブネットワークのあるルール R1

図 2.6 例 5: 2つのルールのうち、1つはサブネットワークとパターンを共有



RHDM\_29\_0319

ルールのサブネットワークノードは、サブネットワークのない別のルールと共有することができます。このように共有することで、サブネットワークのセグメントが2つのセグメントに分割されることになります。

制約のある **Not** ノードおよび **Accumulate** ノードは、セグメントのリンクを外すことは一切できず、ビットがオンになっていると常に考えられています。

Phreak 評価のアルゴリズムは、メソッド再帰ベースではなく、スタックベースです。 **StackEntry** を使用して現在評価中のノードを表す場合は、いつでもルール評価を一時的に停止したり、再開したりすることができます。

ルール評価がサブネットワークに到達すると、 **StackEntry** オブジェクトが、外部パスのセグメントおよびサブネットワークセグメント用に作成されます。最初にサブネットワークのセグメントが評価され、セットがサブネットワークパスの終わりに到達すると、そのセグメントがフィードする外部ノードのステージングリストにマージされます。次に、以前の **StackEntry** オブジェクトが再開し、サブネットワークの結果を処理できるようになります。この処理には、子ノードに伝播される前にすべての作業がバッチで完了するという付加的な利点があります。これは、 **Accumulate** ノードにとって特に有利です。

同じスタックシステムは、効率的な後向き連鎖に使用されます。ルール評価がクエリーノードに到達すると、評価は一時的に停止し、クエリーがスタックに追加されます。続いてクエリーは、結果セットを生成するために評価されます。結果セットは、再開した **StackEntry** オブジェクトのメモリーロケーションに保存され、回収されて子ノードに伝播されます。クエリー自体が他のクエリーを呼び出した場合はこの処理は繰り返され、その一方で、現在のクエリーは一時的に停止し、現在のクエリーノード用に新しい評価が設定されます。

### 2.1.1. 前向き連鎖と後向き連鎖を使用したルール評価

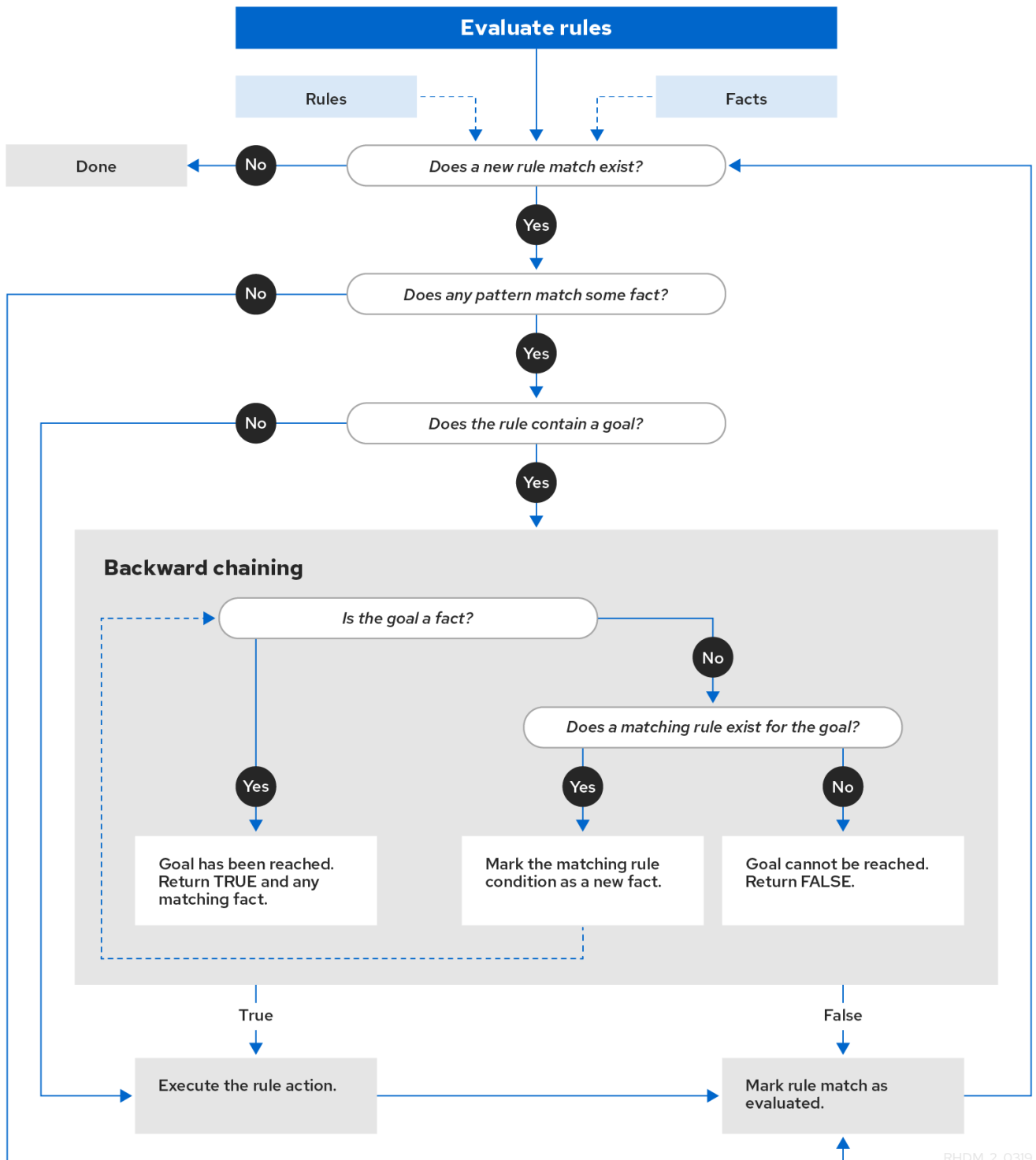
Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジンは、前向き連鎖と後向き連鎖の両方を使用してルールを評価する、ハイブリッドの理由付けシステムです。前向き連鎖のルールシステムは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーにあるファクトで開始して、そのファクトへの変更に反応するデータ駆動型のシステムです。オブジェクトがワーキングメモリーに挿入されると、その変更の結果として True となるルールの条件はすべて、アジェンダによって実行されるようにスケジュールされます。

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。

以下の図は、デジジョンエンジンが、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2.7 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

## 2.2. ルールベースの設定

Red Hat Decision Manager には、**RuleBaseConfiguration.java** オブジェクトが含まれます。これを使用して、デシジョンエンジンで例外ハンドラーの設定、マルチスレッドの実行、および順次モードを設定することができます。

ルールベースの設定オプションに関しては、Red Hat カスタマーポータルから [Red Hat Decision Manager \[VERSION\] Source Distribution](#) ZIP ファイルをダウンロードし、`~/rhdm-7.4.0-sources/src/drools-$VERSION/drools-core/src/main/java/org/drools/core/RuleBaseConfiguration.java` に移動してください。

以下のルールベースの設定オプションは、デシジョンエンジンで利用可能です。

#### drools.consequenceExceptionHandler

設定すると、このシステムプロパティは、ルールの結果によって例外の出力を管理するクラスを定義します。このプロパティを使用して、デシジョンエンジンのルール評価にカスタムの例外ハンドラーを指定できます。

デフォルト値: `org.drools.core.runtime.rule.impl.DefaultConsequenceExceptionHandler`

以下のオプションのいずれかを使用して、カスタムの例外ハンドラーを指定できます。

- システムプロパティで例外ハンドラーを指定:

```
drools.consequenceExceptionHandler=org.drools.core.runtime.rule.impl.MyCustomConsequenceExceptionHandler
```

- プログラムを用いて KIE ベースを作成中に例外ハンドラーを指定:

```
KieServices ks = KieServices.Factory.get();
KieBaseConfiguration kieBaseConf = ks.newKieBaseConfiguration();
kieBaseConf.setOption(ConsequenceExceptionHandlerOption.get(MyCustomConsequenceExceptionHandler.class));
KieBase kieBase = kieContainer.newKieBase(kieBaseConf);
```

#### drools.multithreadEvaluation

有効になると、このシステムプロパティは、Phreak のルールネットワークを個々のパーティションに分割することで、デシジョンエンジンが並列してルールを評価できるようにします。このプロパティを使用すると、特定のルールベースのルール評価の速度をあげることができます。デフォルト値は **false** です。

以下のオプションのいずれかを使用してマルチスレッド評価を有効化できます。

- マルチスレッド評価のシステムプロパティを有効化:

```
drools.multithreadEvaluation=true
```

- プログラムを用いて KIE ベースを作成中にマルチスレッド評価を有効化:

```
KieServices ks = KieServices.Factory.get();
KieBaseConfiguration kieBaseConf = ks.newKieBaseConfiguration();
kieBaseConf.setOption(MultithreadEvaluationOption.YES);
KieBase kieBase = kieContainer.newKieBase(kieBaseConf);
```





### 警告

クエリー、顕著性、またはアジェンダグループを使用するルールは現在、並列のデシジョンエンジンではサポートされていません。これらのルールの要素が KIE ベースに存在する場合、コンパイラーは警告を発生し、自動的にシングルスレッドの評価に切り替えます。しかし、ケースによっては、デシジョンエンジンはサポートされていないルールの要素を検出できず、ルールが間違っただけで評価される可能性があります。たとえば、ルールが DRL ファイル内のルールの順序によって与えられた暗黙の顕著性に依存する場合は、デシジョンエンジンが検出できない可能性があり、その結果、サポートされていない顕著性の属性により、間違っただけの評価となります。

### drools.sequential

これを有効にすると、このシステムプロパティは、デシジョンエンジンの順次モードを有効にします。順次モードでは、デシジョンエンジンは、ワーキングメモリーでの変更に関係なく、デシジョンエンジンアジェンダにリスト化された順番でルールを一度評価します。これは、デシジョンエンジンがルールの **insert**、**modify**、または **update** ステートメントをすべて無視し、ルールを単一シーケンスで実行することを意味します。その結果、ルールの実行は順次モードの方が速くなる可能性があります。重要な更新がルールに適用されない可能性があります。ステートレスな KIE セッションを使用し、アジェンダ内の後続のルールに対してルールの実行による影響を与えないようにする場合に、このプロパティを使用できます。順次モードは、ステートレス KIE セッションのみに適用されます。

デフォルト値は **false** です。

以下のオプションのいずれかを使用して、順次モードを有効化できます。

- 順次モードのシステムプロパティの有効化:

```
drools.sequential=true
```

- プログラムを用いて KIE ベースを作成中に順次モードを有効化:

```
KieServices ks = KieServices.Factory.get();
KieBaseConfiguration kieBaseConf = ks.newKieBaseConfiguration();
kieBaseConf.setOption(SequentialOption.YES);
KieBase kieBase = kieContainer.newKieBase(kieBaseConf);
```

## 2.3. PHREAK における順次モード

順次モードは、デシジョンエンジンにおける高度なルールベースの設定で、Phreak がサポートしています。順次モードでは、デシジョンエンジンは、ワーキングメモリーでの変更に関係なく、デシジョンエンジンアジェンダにリスト化された順番でルールを一度評価します。順次モードでは、デシジョンエンジンがルールのステートメント **insert**、**modify**、または **update** をすべて無視し、ルールを単一シーケンスで実行します。その結果、ルールの実行は順次モードの方が速くなる可能性があります。重要な更新がルールに適用されない可能性があります。

ステートフルな KIE セッションは本来、以前呼び出された KIE セッションのデータを使用するため、順次モードが適用されるのはステートレスな KIE セッションのみとなります。ステートレスな KIE セッ

ションを使用し、ルールを実行して、アジェンダ内の後続のルールを決定するには、順次モードを有効にしないでください。デシジョンエンジンでは、デフォルトで順次モードは無効となっています。

以下のオプションのいずれかを使用して、順次モードを有効にします。

- システムプロパティー **drools.sequential** を **true** に設定:
- プログラムを用いて KIE ベースを作成中に順次モードを有効化:

```
KieServices ks = KieServices.Factory.get();
KieBaseConfiguration kieBaseConf = ks.newKieBaseConfiguration();
kieBaseConf.setOption(SequentialOption.YES);
KieBase kieBase = kieContainer.newKieBase(kieBaseConf);
```

以下のオプションのいずれかを使用して、順次モードが動的アジェンダを使用するように設定します。

- システムプロパティー **drools.sequential.agenda** を **dynamic** に設定:
- プログラムを用いて KIE ベースを作成中に順次アジェンダオプションを設定:

```
KieServices ks = KieServices.Factory.get();
KieBaseConfiguration kieBaseConf = ks.newKieBaseConfiguration();
kieBaseConf.setOption(SequentialAgendaOption.DYNAMIC);
KieBase kieBase = kieContainer.newKieBase(kieBaseConf);
```

順次モードを有効にすると、以下の方法でデシジョンエンジンがルールを評価します。

1. ルールは、ルールセットの顕著性および位置によって順序付けられます。
2. 考えられるルール的一致ごとの要素が作成されました。要素の位置が実行の順番を示しています。
3. right-input オブジェクトメモリーを除いて、ノードメモリーは無効化されました。
4. left-input アダプターノードの伝播は切断され、ノードを持つオブジェクトは **Command** オブジェクトで参照されます。**Command** オブジェクトは、後で実行するためにワーキングメモリーのリストに追加されます。
5. すべてのオブジェクトがアサートされると、**Command** オブジェクトのリストが確認され、実行されます。
6. リストの実行によって生じるすべての一致は、ルールのシーケンス番号に基づいて要素に追加されます。
7. 一致を含む要素は、順次実行されます。ルール実行の最大数を設定している場合は、デシジョンエンジンがアジェンダで実行するルールがこの最大数を超えることはありません。

順次モードでは、**LeftInputAdapterNode** ノードが **Command** オブジェクトを作成し、これをデシジョンエンジンのワーキングメモリーリストに追加します。この **Command** オブジェクトには、**LeftInputAdapterNode** ノードおよび伝播されたオブジェクトへの参照が含まれます。これらの参照は、right-input 伝播が left-input の結合を試みる必要がないように、挿入時にあらゆる left-input 伝播を停止します。また、参照により、left-input メモリーが不要となります。

すべてのノードのメモリーはオフになっています。これには、left-input のタプルメモリーも含まれますが、right-input オブジェクトメモリーは除外されます。すべてのアサーションが終了し、すべてのオブジェクトの right-input メモリーが生成されると、デシジョンエンジンは **LeftInputAdapterNode** オ

オブジェクトと **Command** オブジェクトのリストを繰り返します。このオブジェクトはネットワークを伝播し、right-input オブジェクトに結合しようと試みますが、left input では保持されません。

タプルをスケジュールするための優先度キューがあるアジェンダは、各ルールの要素に置き換えま  
す。**RuleTerminalNode** ノードのシーケンス番号は、一致を配置する要素を示します。**Command** オブ  
ジェクトがすべて終了すると、要素が確認され、既存の一致が実行されます。要素内で最初と最後に生  
成されたセルを保持してパフォーマンスを向上します。

ネットワークが構築されると、各 **RuleTerminalNode** ノードは、顕著性の番号と、ネットワークに追  
加された順序をベースとするシーケンス番号を受け取ります。

right-input ノードメモリーは、通常、オブジェクトをすばやく削除するためのハッシュマップです。オ  
ブジェクトの削除はサポートされていないため、オブジェクトの値がインデックス化されていない場合  
は、Phreak がオブジェクトリストを使用します。大量のオブジェクトに対しては、インデックス化さ  
れたハッシュマップがパフォーマンスを向上させます。オブジェクトのインスタンスが少ししかない  
と、Phreak はインデックスの代わりにオブジェクトリストを使用します。

## 第3章 KIE セッション

Red Hat Decision Manager では、KIE セッションはランタイムデータを保存して実行します。KIE セッションは KIE ベースから作成されるか、またはプロジェクトの KIE モジュール記述子ファイル (**kmodule.xml**) で KIE セッションを定義している場合は、KIE コンテナから直接作成されます。

### kmodule.xml ファイルの KIE セッション設定例

```
<kmodule>
...
<kbase>
...
<ksession name="KSession2_1" type="stateless" default="true" clockType="realtime">
...
</kbase>
...
</kmodule>
```

KIE ベースは、プロジェクトの KIE モジュール記述子ファイル (**kmodule.xml**) で定義するリポジトリで、Red Hat Decision Manager のすべてのルールおよびその他のビジネスアセットが含まれていますが、ランタイムのデータは一切含まれていません。

### kmodule.xml ファイルの KIE ベース設定例

```
<kmodule>
...
<kbase name="KBase2" default="false" eventProcessingMode="stream" equalsBehavior="equality"
declarativeAgenda="enabled" packages="org.domain.pkg2, org.domain.pkg3" includes="KBase1">
...
</kbase>
...
</kmodule>
```

KIE セッションは、ステートレスでも、ステートフルでも可能です。ステートレスな KIE セッションでは、KIE セッションの以前の呼び出し (以前のセッション状態) からのデータは、次のセッションの呼び出しまでに破棄されます。ステートフルな KIE セッションでは、そのデータは保持されます。使用する KIE セッションのタイプは、プロジェクトの要件と、さまざまなアセット呼び出しからのデータをどのように維持するかにより決まります。

### 3.1. ステートレスな KIE セッション

ステートレスな KIE セッションは、推論を使用せずに、時間の経過とともにファクトを繰り返し変更していくセッションです。ステートレスな KIE セッションでは、KIE セッションの以前の呼び出し (以前のセッション状態) からのデータはセッションの呼び出し間で破棄されますが、ステートフルな KIE セッションではそのデータは保持されます。ステートレスな KIE セッションは、生成する結果が KIE ベースのコンテンツと、特定の時点で実行するために KIE セッションに渡されるデータによって決定されるという点で、関数と同様に動作します。KIE セッションには、以前に KIE セッションに渡されたデータのメモリーはありません。

以下のユースケースで、ステートレスな KIE セッションは一般的に使用されます。

- **検証** (住宅ローンの対象となるかを検証するなど)
- **計算** (住宅ローンのプレミアムの計算など)

- ルーティングとフィルターリング (受信した電子メールをフォルダーにソートしたり、受信した電子メールを送信先に送信したりすることなど)

たとえば、以下の運転免許のデータモデルおよび DRL ルールのサンプルをご覧ください。

### 運転免許申請のデータモデル

```
public class Applicant {
    private String name;
    private int age;
    private boolean valid;
    // Getter and setter methods
}
```

### 運転免許申請の DRL ルールのサンプル

```
package com.company.license

rule "Is of valid age"
when
    $a : Applicant(age < 18)
then
    $a.setValid(false);
end
```

**Is of valid age** ルールは、18 歳未満の申請者全員を失格にします。**Applicant** オブジェクトがデシジョンエンジンに挿入されると、デシジョンエンジンは各ルールの制約を評価し、一致するものを探します。**"objectType"** 制約は常に暗黙的で、その後明示的なフィールド制約の任意の数が評価されます。変数 **\$a** は、ルール結果で一致したオブジェクトを参照するバインディング変数です。



#### 注記

ドル記号 (\$) はオプションで、変数名とフィールド名を識別する上で役立ちます。

この例では、ルールのサンプルと Red Hat Decision Manager プロジェクトの **~/resources** フォルダ内の他のすべてのファイルは、以下のコードで構築されます。

### KIE コンテナの作成

```
KieServices kieServices = KieServices.Factory.get();
KieContainer kContainer = kieServices.getKieClasspathContainer();
```

このコードは、クラスパスで見つかったすべてのルールファイルをコンパイルし、このコンパイルの結果である **KieModule** オブジェクトを **KieContainer** に追加します。

最後に、**StatelessKieSession** オブジェクトが **KieContainer** からインスタンス化され、指定したデータに対して実行されます。

### ステートレスな KIE セッションをインスタンス化し、データを入力

```
StatelessKieSession kSession = kContainer.newStatelessKieSession();
```

```

Applicant applicant = new Applicant("Mr John Smith", 16);

assertTrue(applicant.isValid());

ksession.execute(applicant);

assertFalse(applicant.isValid());

```

ステートレスな KIE セッションの設定では、**execute()** の呼び出しは **KieSession** オブジェクトをインスタンス化するコンビネーションメソッドとして機能し、すべてのユーザーデータを追加してユーザーコマンドを実行し、**fireAllRules()** を呼び出してから、**dispose()** を呼び出します。したがって、ステートレスな KIE セッションでは、ステートフルな KIE セッションの時のようにセッションの呼び出し後に **fireAllRules()** または **dispose()** を呼び出す必要はありません。

この場合、指定された申請者は 18 歳未満であるため、申請は拒否されます。

より複雑なユースケースについては、以下の例を参照してください。この例では、ステートレスな KIE セッションを使用し、コレクションなどの反復可能なオブジェクトのリストに対してルールを実行します。

### 運転免許申請の拡張データモデル

```

public class Applicant {
    private String name;
    private int age;
    // Getter and setter methods
}

public class Application {
    private Date dateApplied;
    private boolean valid;
    // Getter and setter methods
}

```

### 運転免許申請の拡張 DRL ルールセット

```

package com.company.license

rule "Is of valid age"
when
    Applicant(age < 18)
    $a : Application()
then
    $a.setValid(false);
end

rule "Application was made this year"
when
    $a : Application(dateApplied > "01-jan-2009")
then
    $a.setValid(false);
end

```

### ステートレスな KIE セッションで実行が反復可能な拡張 Java ソース

■

```

StatelessKieSession ksession = kbase.newStatelessKnowledgeSession();
Applicant applicant = new Applicant("Mr John Smith", 16);
Application application = new Application();

assertTrue(application.isValid());
ksession.execute(Arrays.asList(new Object[] { application, applicant })); ❶
assertFalse(application.isValid());

ksession.execute
  (CommandFactory.newInsertIterable(new Object[] { application, applicant })); ❷

List<Command> cmds = new ArrayList<Command>(); ❸
cmds.add(CommandFactory.newInsert(new Person("Mr John Smith"), "mrSmith"));
cmds.add(CommandFactory.newInsert(new Person("Mr John Doe"), "mrDoe"));

BatchExecutionResults results = ksession.execute(CommandFactory.newBatchExecution(cmds));
assertEquals(new Person("Mr John Smith"), results.getValue("mrSmith"));

```

- ❶ **Arrays.asList()** メソッドによって生成されたオブジェクトの反復可能なコレクションに対してルールを実行するメソッド。すべてのコレクション要素は、一致したルールが実行される前に挿入されます。**execute(Object object)** および **execute(Iterable objects)** メソッドは、**BatchExecutor** インターフェイスから派生した **execute(Command command)** メソッドを包むラッパーです。
- ❷ **CommandFactory** インターフェイスを使用したオブジェクトの反復可能なコレクションの実行。
- ❸ 多くのさまざまなコマンドまたは結果出力識別子と作業するための **BatchExecutor** および **CommandFactory** 設定。**CommandFactory** インターフェイスは、**StartProcess**、**Query**、**SetGlobal** など、**BatchExecutor** で使用できる他のコマンドをサポートしています。

### 3.1.1. ステートレスな KIE セッションのグローバル変数

**StatelessKieSession** オブジェクトは、セッションスコープのグローバル、デリゲートグローバル、または実行スコープのグローバルとして解決されるように設定できるグローバル変数 (グローバル) をサポートしています。

- **セッションスコープのグローバル:** セッションスコープのグローバルの場合は、**getGlobals()** メソッドを使用して、KIE セッショングローバルへのアクセスを提供する **Globals** インスタンスを返すことができます。これらのグローバルは、すべての実行呼び出しに使用されます。実行呼び出しは異なるスレッドで同時に実行する可能性があるため、可変グローバルには注意が必要です。

#### セッションスコープのグローバル

```

import org.kie.api.runtime.StatelessKieSession;

StatelessKieSession ksession = kbase.newStatelessKieSession();

// Set a global `myGlobal` that can be used in the rules.
ksession.setGlobal("myGlobal", "I am a global");

// Execute while resolving the `myGlobal` identifier.
ksession.execute(collection);

```

- **デリゲートグローバル:** デリゲートグローバルの場合は、識別子を値にマップする内部コレクションに値を保存できるように、(**setGlobal(String, Object)** を使用して) 値をグローバルに割り当てることができます。この内部コレクションの識別子は、すべての提供されるデリゲートの中で優先されます。この内部コレクションで識別子が見つからない場合に、デリゲートグローバルが (もしあれば) 使用されます。
- **実行スコープのグローバル:** 実行スコープのグローバルの場合は、**Command** オブジェクトを使用して、実行特有のグローバル解決用に **CommandExecutor** インターフェイスに渡されるグローバルを設定できます。

**CommandExecutor** インターフェイスでは、グローバル、挿入されたファクト、およびクエリー結果の out identifier を使用してデータをエクスポートすることもできます。

### グローバル、挿入されたファクト、およびクエリー結果の out identifier

```
import org.kie.api.runtime.ExecutionResults;

// Set up a list of commands.
List cmds = new ArrayList();
cmds.add(CommandFactory.newSetGlobal("list1", new ArrayList(), true));
cmds.add(CommandFactory.newInsert(new Person("jon", 102), "person"));
cmds.add(CommandFactory.newQuery("Get People" "getPeople"));

// Execute the list.
ExecutionResults results = ksession.execute(CommandFactory.newBatchExecution(cmds));

// Retrieve the `ArrayList`.
results.getValue("list1");
// Retrieve the inserted `Person` fact.
results.getValue("person");
// Retrieve the query as a `QueryResults` instance.
results.getValue("Get People");
```

## 3.2. ステートフルな KIE セッション

ステートフルな KIE セッションは、推論を使用して、時間の経過とともにファクトを繰り返し変更していくセッションです。ステートフルな KIE セッションでは、KIE セッションの以前の呼び出し (以前のセッション状態) からのデータは、セッションの呼び出し間で保持されますが、ステートレスな KIE セッションではそのデータは破棄されます。



### 警告

ステートフルな KIE セッションの実行後に **dispose()** メソッドを呼び出して、セッションの呼び出し間でメモリーリークが発生しないようにしてください。

以下のユースケースで、ステートフルな KIE セッションは一般的に使用されます。

- **監視** (株式市場の監視や購入プロセスの自動化など)
- **診断** (不具合検出プロセスまたは医療診断プロセスの実行など)



- ロジスティックス (荷物の追跡や配達のプロビジョニングなど)
- コンプライアンスの確保 (市場取引における合法性の検証など)

たとえば、以下の火災報知機のデータモデルと DRL ルールのサンプルをご覧ください。

### スプリンクラーと火災報知機のデータモデル

```
public class Room {
    private String name;
    // Getter and setter methods
}

public class Sprinkler {
    private Room room;
    private boolean on;
    // Getter and setter methods
}

public class Fire {
    private Room room;
    // Getter and setter methods
}

public class Alarm {}
```

### スプリンクラーとアラームを有効にするための DRL ルールセットのサンプル

```
rule "When there is a fire turn on the sprinkler"
when
    Fire($room : room)
    $sprinkler : Sprinkler(room == $room, on == false)
then
    modify($sprinkler) { setOn(true) };
    System.out.println("Turn on the sprinkler for room "+$room.getName());
end

rule "Raise the alarm when we have one or more fires"
when
    exists Fire()
then
    insert( new Alarm() );
    System.out.println( "Raise the alarm" );
end

rule "Cancel the alarm when all the fires have gone"
when
    not Fire()
    $alarm : Alarm()
then
    delete( $alarm );
    System.out.println( "Cancel the alarm" );
end
```

```
rule "Status output when things are ok"
when
    not Alarm()
    not Sprinkler( on == true )
then
    System.out.println( "Everything is ok" );
end
```

**When there is a fire turn on the sprinkler** ルールの場合は、火災が発生すると、その部屋に対して **Fire** クラスのインスタンスが作成され、KIE セッションに挿入されます。このルールは、**Fire** インスタンスに一致する特定の **room** に制約を追加し、その部屋のスプリンクラーのみがチェックされるようにします。このルールが実行すると、スプリンクラーが有効になります。他のルールのサンプルは、これに基づいてアラームをいつ有効または無効にするかを決定します。

ステートレスな KIE セッションは、標準的な Java 構文に依存してフィールドを変更しますが、ステートフルな KIE セッションはルールの **modify** ステートメントに依存して、変更をデシジョンエンジンに通知します。次に、デシジョンエンジンが変更を判断し、後続のルール実行への影響を評価します。このプロセスは、**推論** および **真理維持** を使用するデシジョンエンジンの機能の一部であり、ステートフルな KIE セッションでは不可欠となります。

この例では、ルールのサンプルと Red Hat Decision Manager プロジェクトの `~/resources` フォルダ内の他のすべてのファイルは、以下のコードで構築されます。

## KIE コンテナの作成

```
KieServices kieServices = KieServices.Factory.get();
KieContainer kContainer = kieServices.getKieClasspathContainer();
```

このコードは、クラスパスで見つかったすべてのルールファイルをコンパイルし、このコンパイルの結果である **KieModule** オブジェクトを **KieContainer** に追加します。

最後に、**KieSession** オブジェクトが **KieContainer** からインスタンス化され、指定したデータに対して実行されます。

## ステートフルな KIE セッションをインスタンス化してデータを入力

```
KieSession ksession = kContainer.newKieSession();

String[] names = new String[]{"kitchen", "bedroom", "office", "livingroom"};
Map<String,Room> name2room = new HashMap<String,Room>();
for( String name: names ){
    Room room = new Room( name );
    name2room.put( name, room );
    ksession.insert( room );
    Sprinkler sprinkler = new Sprinkler( room );
    ksession.insert( sprinkler );
}

ksession.fireAllRules();
```

## コンソールの出力

```
> Everything is ok
```

データが追加されると、デシジョンエンジンはすべてのパターン一致を完了しますが、ルールは実行されていないため、設定済みの検証メッセージが表示されます。新しいデータがルール条件をトリガーすると、デシジョンエンジンはルールを実行してアラームを有効にし、後で有効になったアラームをキャンセルします。

### 新しいデータを入力してルールをトリガー

```
Fire kitchenFire = new Fire( name2room.get( "kitchen" ) );
Fire officeFire = new Fire( name2room.get( "office" ) );

FactHandle kitchenFireHandle = ksession.insert( kitchenFire );
FactHandle officeFireHandle = ksession.insert( officeFire );

ksession.fireAllRules();
```

### コンソールの出力

```
> Raise the alarm
> Turn on the sprinkler for room kitchen
> Turn on the sprinkler for room office
```

```
ksession.delete( kitchenFireHandle );
ksession.delete( officeFireHandle );

ksession.fireAllRules();
```

### コンソールの出力

```
> Cancel the alarm
> Turn off the sprinkler for room office
> Turn off the sprinkler for room kitchen
> Everything is ok
```

この場合は、返された **FactHandle** オブジェクトの参照が保持されます。ファクトハンドルは、挿入されたインスタンスへの内部エンジン参照であり、後でインスタンスを撤回または変更できるようにします。

この例が示すように、以前のステートフルな KIE セッションのデータと結果 (有効化されたアラーム) は、後続のセッションの呼び出し (アラームのキャンセル) に影響します。

## 第4章 デシジョンエンジンにおける推論と真理維持

デシジョンエンジンの基本的な機能は、データをビジネスルールに一致させ、ルールを実行するかどうか、そしてどのように実行するかを決定することです。関連データが適切なルールに確実に適用されるように、デシジョンエンジンは既存の知識に基づいて **推論** を作成し、推論された情報に基づいてアクションを実行します。

たとえば、以下の DRL ルールは、バスの乗車パスに関する方針など、大人の年齢要件を決定します。

### 年齢要件を定義するためのルール

```
rule "Infer Adult"
when
  $p : Person(age >= 18)
then
  insert(new IsAdult($p))
end
```

このルールに基づいて、デシジョンエンジンはバス利用者が大人か子供かを推論し、指定されたアクション (**then** の結果) を実行します。18 歳以上のすべての人には、ワーキングメモリーに **IsAdult** のインスタンスが挿入されています。続いて、年齢とバスの乗車パスの推論されたこの関係は、以下のようなルールセグメントなどのルールで呼び出すことができます。

```
$p : Person()
IsAdult(person == $p)
```

多くの場合、ルールシステムの新しいデータは他のルール実行の結果であり、この新しいデータは他のルール実行に影響を与える可能性があります。デシジョンエンジンがルール実行の結果としてデータをアサートする場合、デシジョンエンジンは真理維持を使用してアサーションを正当化し、推論された情報を他のルールに適用する時に真理を強制します。真理維持は、不一致の特定と矛盾の処理にも役立ちます。たとえば、2つのルールが実行され、矛盾したアクションが発生した場合、デシジョンエンジンは以前に計算された結論からの仮定に基づいてアクションを選択します。

デシジョンエンジンは、記述挿入または論理挿入のいずれかを使用してファクトを挿入します。

- **記述挿入:** `insert()` で定義されます。記述挿入の後、通常はファクトが明示的に取り消されます。(挿入 という用語が一般的に使用される場合は **記述挿入** を指します。)
- **論理挿入:** `insertLogical()` で定義されます。論理挿入の後、挿入されたファクトは、ファクトを挿入した条件が真理でなくなると自動的に取り消されます。論理挿入をサポートする条件がない場合、ファクトは取り消されます。論理的に挿入されたファクトは、デシジョンエンジンによって **正当化される** と見なされます。

たとえば、以下の DRL ルールのサンプルでは、ファクトの記述挿入を使用して、子供用または大人用のバスの乗車パスを発行するための年齢要件を決定します。

### バスの乗車パスを発行するためのルール (記述挿入)

```
rule "Issue Child Bus Pass"
when
  $p : Person(age < 18)
then
  insert(new ChildBusPass($p));
end
```

```
rule "Issue Adult Bus Pass"
when
  $p : Person(age >= 18)
then
  insert(new AdultBusPass($p));
end
```

バス利用者の年齢が上がると、子供用から大人用の乗車パスへと移行するため、デシジョンエンジンでこれらのルールを維持することは簡単ではありません。別の方法としては、ファクトの論理挿入を使用して、これらのルールをバス利用者の年齢のルールと乗車パスの種類のルールに分けることができます。ファクトを論理的に挿入することで、ファクトは **when** 節の真理に依存することになります。

以下の DRL ルールは、論理挿入を使用して子供と大人の年齢要件を決定します。

### 子供および大人の年齢要件 (論理挿入)

```
rule "Infer Child"
when
  $p : Person(age < 18)
then
  insertLogical(new IsChild($p))
end

rule "Infer Adult"
when
  $p : Person(age >= 18)
then
  insertLogical(new IsAdult($p))
end
```

#### 重要

論理挿入の場合、ファクトオブジェクトは、Java 標準に従って **java.lang.Object** オブジェクトの **equals** メソッドおよび **hashCode** メソッドをオーバーライドする必要があります。2つのオブジェクトが等しくなるのは、双方の **equals** メソッドが互いに **true** を返し、双方の **hashCode** メソッドが同じ値を返す場合です。詳細については、お使いの Java バージョンの Java API ドキュメントを参照してください。

ルールの条件が **false** の場合、ファクトは自動的に取り消されます。2つのルールは相互に排他的であるため、この例ではこの動作が役立ちます。この例では、バス利用者が18歳未満の場合、ルールは **IsChild** ファクトを論理的に挿入します。利用者が18歳以上になると、**IsChild** ファクトが自動的に取り消され、**IsAdult** ファクトが挿入されます。

続いて、以下の DRL ルールが、子供用または大人用のバスの乗車パスを発行するかどうかを決定し、**ChildBusPass** ファクトおよび **AdultBusPass** ファクトを論理的に挿入します。このルールの設定が可能なのは、デシジョンエンジンの真理維持システムが、取り消しセットのカスケードに対する論理的挿入の連鎖をサポートしているためです。

### バスの乗車パスを発行するためのルール (論理挿入)

```
rule "Issue Child Bus Pass"
when
  $p : Person()
  IsChild(person == $p)
```

```
then
  insertLogical(new ChildBusPass($p));
end

rule "Issue Adult Bus Pass"
when
  $p : Person()
  IsAdult(person =$p)
then
  insertLogical(new AdultBusPass($p));
end
```

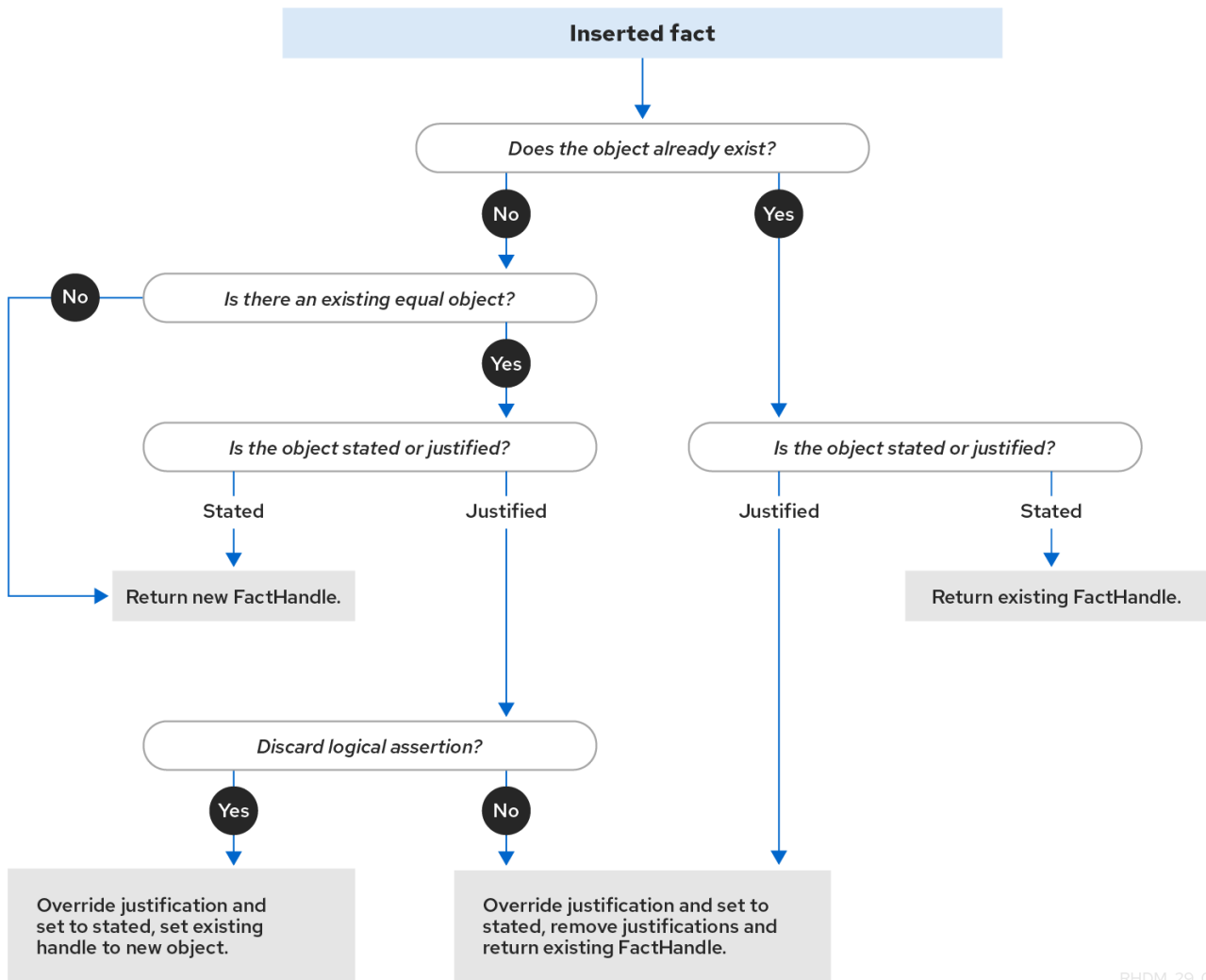
バス利用者が18歳になると、**IsChild** ファクトとその利用者の **ChildBusPass** ファクトが取り消されます。これらの条件のセットに、18歳になると子供用の乗車パスを返却する必要があることを示す別のルールを関連付けることができます。デシジョンエンジンが **ChildBusPass** オブジェクトを自動的に取り消すと、以下のルールが実行され、利用者にリクエストが送信されます。

### バスの乗車パス利用者に新しいパスを通知するルール

```
rule "Return ChildBusPass Request"
when
  $p : Person()
  not(ChildBusPass(person == $p))
then
  requestChildBusPass($p);
end
```

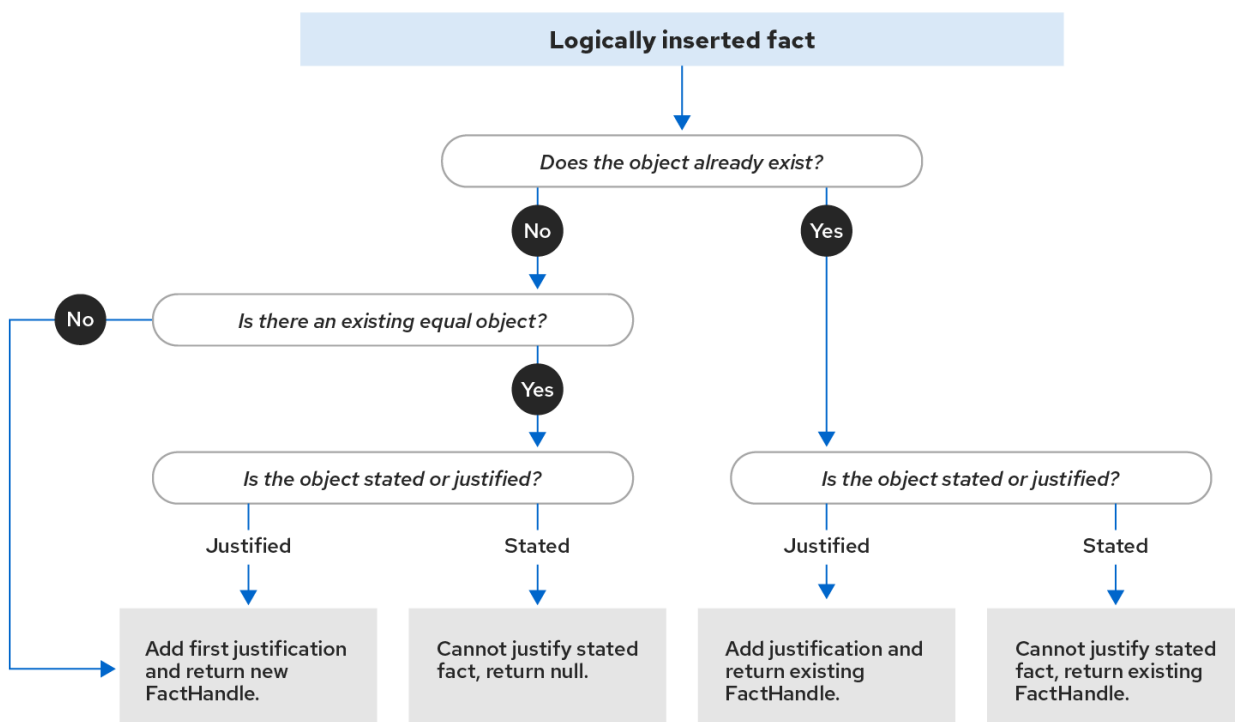
以下のフローチャートは、記述挿入と論理挿入のライフサイクルを示しています。

図4.1 記述挿入



RHDM\_29\_0619

図4.2 論理挿入



RHDM\_29\_0619

デシジョンエンジンは、**HashMap** とカウンターを使用して、オブジェクトの等価性が示された回数 (異なるインスタンスの等しい数) を追跡します。ルールの実行中にデシジョンエンジンが論理的にオブジェクトを挿入すると、デシジョンエンジンはルールを実行してオブジェクトを **正当化** します。論理挿入ごとに、等しいオブジェクトは1つしか存在できず、後続の等しい論理挿入はそれぞれ、その論理挿入の正当化カウンターを増やします。ルールの条件が正しくなくなると、正当化は削除され、それに応じてカウンターが減少します。正当化がすべてなくなると、論理オブジェクトは自動的に取り消されます。



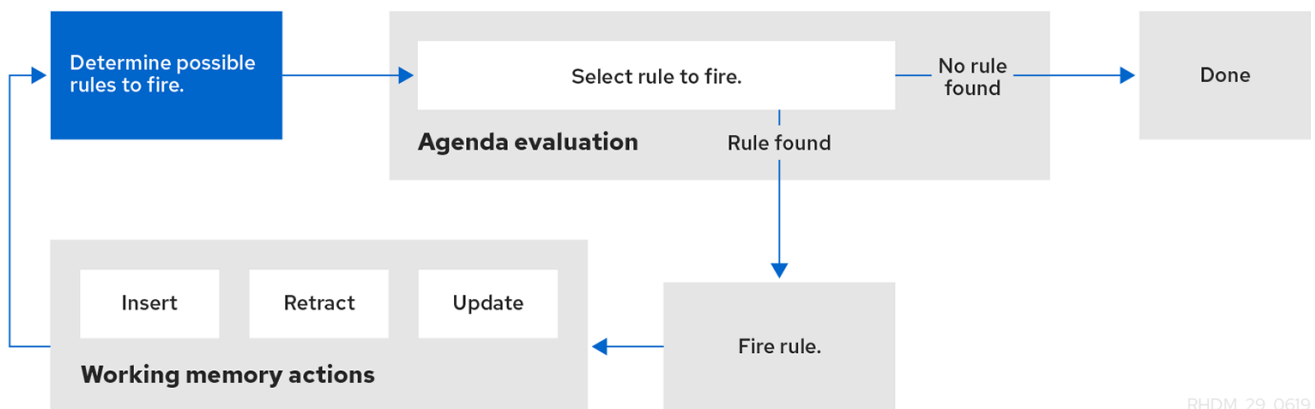
## 第5章 デジジョンエンジンにおける実行制御

新しいルールデータが、デジジョンエンジンのワーキングメモリーに入ると、ルールが完全に一致し、実行の対象となる場合があります。単一のワーキングメモリーアクションが、複数のルール実行の対象となる可能性があります。ルールが完全に一致すると、デジジョンエンジンはアクティベーションインスタンスを作成し、ルールと一致したファクトを参照し、アクティベーションをデジジョンエンジンのアジェンダに追加します。アジェンダは、競合解決ストラテジーを使用して、これらのルールのアクティベーションが実行される順番を制御します。

Java アプリケーションで `fireAllRules()` を最初に呼び出した後、デジジョンエンジンは2つのフェーズを繰り返し循環します。

- **アジェンダ評価:**このフェーズでは、デジジョンエンジンは実行可能なすべてのルールを選択します。実行可能なルールが存在しない場合は、実行サイクルが終了します。実行可能なルールが見つかったら、デジジョンエンジンはアジェンダにアクティベーションを登録し、続いてワーキングメモリーアクションフェーズへと進み、ルール結果アクションを実行します。
- **ワーキングメモリーアクション:**このフェーズでは、デジジョンエンジンが、アジェンダに以前登録された有効化されたすべてのルールに対してルール結果アクション (各ルールの **then** 部分) を実行します。結果のアクションがすべて完了するか、主な Java アプリケーションプロセスが `fireAllRules()` を再度呼び出すと、デジジョンエンジンがアジェンダ評価フェーズに戻り、ルールを再評価します。

図5.1 デジジョンエンジンにおける2つのフェーズの実行プロセス



RHDM\_29\_0619

アジェンダに複数のルールが存在する場合は、1つのルールを実行したことが原因で、別のルールがアジェンダから削除される場合があります。これを回避するために、デジジョンエンジンでいつ、どのようにルールを実行するかを定義できます。ルール実行の順番を定義する一般的な方法には、ルールの顕著性、アジェンダグループ、およびルールのアクティベーショングループを使用する方法があります。

### 5.1. ルールの顕著性

各ルールには、実行の順番を決定する整数の **salience** 属性があります。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。ルールのデフォルトの顕著性の値はゼロですが、顕著性は負の値でも正の値でもかまいません。

たとえば、以下の DRL ルールのサンプルは、以下に示す順序でデジジョンエンジンのスタックにリスト化されています。

```
rule "RuleA"
salience 95
when
```

```

    $fact : MyFact( field1 == true )
  then
    System.out.println("Rule2 : " + $fact);
    update($fact);
  end

  rule "RuleB"
  salience 100
  when
    $fact : MyFact( field1 == false )
  then
    System.out.println("Rule1 : " + $fact);
    $fact.setField1(true);
    update($fact);
  end

```

**RuleB** ルールは 2 番目にリストされていますが、**RuleA** ルールよりも顕著性の値が高いため、最初に実行されます。

## 5.2. ルールのアジェンダグループ

アジェンダグループは、同じ **agenda-group** ルールの属性によってバインドされている一連のルールです。アジェンダは、デシジョンエンジンのアジェンダのパーティションルールをグループ化します。常に1つのグループのみにフォーカスが設定され、そのルールのグループは、他のアジェンダグループのルールよりも優先して実行されます。アジェンダグループの **setFocus()** 呼び出しでフォーカスを決定します。**auto-focus** 属性を使用してルールを定義することもできます。これにより、次回ルールが有効になった時に、ルールが割り当てられているアジェンダグループ全体に自動的にフォーカスが設定されます。

Java アプリケーションで **setFocus()** 呼び出しが行われるたびに、デシジョンエンジンは指定されたアジェンダグループをルールスタックの一番上に追加します。デフォルトのアジェンダグループ **"MAIN"** には、指定されたアジェンダグループに属さないすべてのルールが含まれ、別のグループにフォーカスがでない限り、スタックで最初に実行されます。

たとえば、以下の DRL ルールのサンプルは、指定されたアジェンダグループに属し、以下に示す順序でデシジョンエンジンのスタックにリスト化されています。

### 銀行取引アプリケーションにおける DRL ルールのサンプル

```

rule "Increase balance for credits"
  agenda-group "calculation"
  when
    ap : AccountPeriod()
    acc : Account( $accountNo : accountNo )
    CashFlow( type == CREDIT,
              accountNo == $accountNo,
              date >= ap.start && <= ap.end,
              $amount : amount )
  then
    acc.balance += $amount;
  end

rule "Print balance for AccountPeriod"
  agenda-group "report"
  when

```

```

ap : AccountPeriod()
acc : Account()
then
  System.out.println( acc.accountNo +
    " : " + acc.balance );
end

```

この例では、"**report**" アジェンダグループのルールを常に最初に実行し、"**calculation**" アジェンダグループのルールを常に2番目に実行する必要があります。その後に、他のアジェンダグループの残りのルールを実行できます。したがって、"**report**" グループおよび "**calculation**" グループは、他のルールが実行する前に、この順序で実行されるフォーカスを受け取る必要があります。

### アジェンダグループの実行順序にフォーカスを設定

```

Agenda agenda = ksession.getAgenda();
agenda.getAgendaGroup( "report" ).setFocus();
agenda.getAgendaGroup( "calculation" ).setFocus();
ksession.fireAllRules();

```

また、指定したアジェンダグループに属するルールで生成されたすべてのアクティベーションは、**clear()** メソッドを使用して、実行する前にキャンセルすることができます。

### その他すべてのルールのアクティベーションの取り消し

```

ksession.getAgenda().getAgendaGroup( "Group A" ).clear();

```

## 5.3. ルールのアクティベーショングループ

アクティベーショングループは、同じ **activation-group** ルールの属性によってバインドされている一連のルールです。このグループでは、実行できるルールは1つだけです。実行するそのグループのルールの条件が一致すると、そのアクティベーショングループで保留となっているその他のすべてのルール実行がアジェンダから削除されます。

たとえば、以下の DRL ルールのサンプルは、指定されたアクティベーショングループに属し、以下に示す順序でデシジョンエンジンのスタックにリスト化されています。

### 銀行取引における DRL ルールのサンプル

```

rule "Print balance for AccountPeriod1"
  activation-group "report"
when
  ap : AccountPeriod1()
  acc : Account()
then
  System.out.println( acc.accountNo +
    " : " + acc.balance );
end

```

```

rule "Print balance for AccountPeriod2"
  activation-group "report"
when
  ap : AccountPeriod2()
  acc : Account()

```

```
then
  System.out.println( acc.accountNo +
    " : " + acc.balance );
end
```

この例では、**"report"** アクティベーショングループの最初のルールが実行すると、グループの 2 番目のルールとアジェンダにある実行可能なその他のルールがすべてアジェンダから削除されます。

## 第6章 デシジョンエンジンにおけるロギング設定

デシジョンエンジンは、システムロギングに Java ロギング API SLF4J を使用します。以下のロギングユーティリティのいずれかをデシジョンエンジンで使用して、トラブルシューティングまたはデータ収集などのデシジョンエンジンのアクティビティを調査できます。

- Logback
- Apache Commons Logging
- Apache Log4j
- **java.util.logging** パッケージ

### 手順

使用するロギングユーティリティについては、Maven プロジェクトに関連する依存関係を追加するか、Red Hat Decision Manager ディストリビューションの **org.drools** パッケージに関連する XML 設定ファイルを保存します:

### Logback の Maven 依存関係の例

```
<dependency>
  <groupId>ch.qos.logback</groupId>
  <artifactId>logback-classic</artifactId>
  <version>${logback.version}</version>
</dependency>
```

### org.drools パッケージにおける logback.xml 設定ファイルの例

```
<configuration>
  <logger name="org.drools" level="debug"/>
  ...
</configuration>
```

### org.drools パッケージにおける log4j.xml 設定ファイルの例

```
<log4j:configuration xmlns:log4j="http://jakarta.apache.org/log4j/">
  <category name="org.drools">
    <priority value="debug" />
  </category>
  ...
</log4j:configuration>
```



### 注記

超軽量環境向けに開発している場合は **slf4j-nop** または **slf4j-simple** ロガーを使用します。

## 第7章 複合イベント処理 (CEP)

Red Hat Decision Manager では、イベントとは、ある時点でのアプリケーションドメインの状態の大幅な変化の記録です。ドメインのモデル化方法に応じて、状態の変化は単一のイベント、複数のアトミックイベント、または関連イベントの階層によって表される場合があります。複合イベント処理 (CEP) の観点から見ると、イベントは特定の時点で発生するファクトまたはオブジェクトのタイプであり、ビジネスルールはそのファクトまたはオブジェクトからのデータにどのように反応するかを定義したものです。たとえば、株式ブローカーアプリケーションでは、株価の変動、売り手から買い手への所有権の変更、またはアカウント所有者の残高の変更はすべて、所定の時間にアプリケーションドメインの状態の変更が発生したため、イベントと見なされます。

Red Hat Decision Manager のデシジョンエンジンは、複合イベント処理 (CEP) を使用して、イベントのコレクション内の複数のイベントを検出および処理し、イベント間に存在する関係を明らかにするほか、イベントとイベント同士の関係から新しいデータを推論します。

CEP のユースケースは、複数の要件と目標をビジネスルールのユースケースと共有しています。

ビジネスの観点から見ると、ビジネスルールの定義は多くの場合は、イベントによってトリガーされるシナリオの発生に基づいて定義されます。以下の例では、イベントがビジネスルールの基礎を形成しています。

- アルゴリズム取引アプリケーションでは、株価が始値を X パーセント上回った場合は、ルールがアクションを実行します。価格の上昇は、株式取引アプリケーションのイベントによって示されます。
- 監視アプリケーションでは、サーバールームの温度が Y 分で X 度上昇すると、ルールがアクションを実行します。センサーの測定値はイベントによって示されます。

技術的な観点から見ると、ビジネスルールの評価と CEP には、以下の重要な類似点があります。

- ビジネスルールの評価と CEP の両方で、エンタープライズインフラストラクチャーとアプリケーションとのシームレスな統合が必要です。これは、ライフサイクル管理、監査、およびセキュリティにおいて特に重要です。
- ビジネスルールの評価と CEP の両方には、パターン一致などの機能要件と、応答時間の制限やクエリルールの説明などの非機能要件があります。

CEP シナリオには、以下の重要な特徴があります。

- シナリオは通常、大量のイベントを処理しますが、関連するイベントはごく一部です。
- 通常、イベントは不変であり、状態の変化の記録を表します。
- ルールとクエリーはイベントに対して実行され、検出されたイベントパターンに対応する必要があります。
- 通常、関連するイベントには強い一時的な関係があります。
- 個々のイベントは優先されません。CEP システムは、関連するイベントのパターンとイベント間の関係に優先順位を付けます。
- 通常、イベントは設定および集約を行う必要があります。

これらの一般的な CEP シナリオの特徴を前提として、Red Hat Decision Manager の CEP システムは、イベント処理を最適化するために以下の機能をサポートしています。

- 適切なセマンティクスによるイベント処理

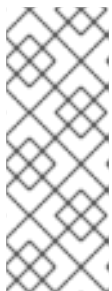
- イベントの検出、相関、集約、および設定
- イベントストリーム処理
- イベント間の一時的な関係をモデル化する一時的な制約
- 重要なイベントのスライディングウィンドウ
- セッションスコープの統合クロック
- CEP ユースケースに必要なイベントのボリューム
- リアクティブルール
- デシジョンエンジンへのイベント入力アダプター (パイプライン)

## 7.1. 複合イベント処理 (CEP) におけるイベント

Red Hat Decision Manager では、イベントとは、ある時点でのアプリケーションドメインの状態の大幅な変化の記録です。ドメインのモデル化方法に応じて、状態の変化は単一のイベント、複数のアトミックイベント、または相関イベントの階層によって表される場合があります。複合イベント処理 (CEP) の観点から見ると、イベントは特定の時点で発生するファクトまたはオブジェクトのタイプであり、ビジネスルールはそのファクトまたはオブジェクトからのデータにどのように反応するかを定義したものです。たとえば、株式ブローカーアプリケーションでは、株価の変動、売り手から買い手への所有権の変更、またはアカウント所有者の残高の変更はすべて、所定の時間にアプリケーションドメインの状態の変更が発生したため、イベントと見なされます。

イベントには、以下の重要な特徴があります。

- **不変性:** イベントは、過去のある時点で発生した変更の記録であり、変更することはできません。



### 注記

デシジョンエンジンは、イベントを表す Java オブジェクトに不変性を強制しません。この動作により、イベントデータの強化が可能になります。アプリケーションは、未入力のイベント属性を入力できる必要があります。そしてこれらの属性は、推論データでイベントを強化するためにデシジョンエンジンによって使用されます。ただし、すでに入力されているイベント属性は変更しないでください。

- **強力な一時的な制約:** 通常、イベントに関係するルールは、相互に関連する異なる時点で発生する複数のイベントの相関を必要とします。
- **管理されたライフサイクル:** イベントは不変であり、一時的な制約があるため、通常は特定の期間にのみ関連します。これは、デシジョンエンジンがイベントのライフサイクルを自動的に管理できることを意味します。
- **スライディングウィンドウが使用可能:** イベントで時間または長さのスライディングウィンドウを定義できます。スライディングタイムウィンドウは、イベントを処理できる特定の期間です。スライディングレンジスウィンドウは、処理可能な指定されたイベントの数です。

## 7.2. ファクトのイベントとしての宣言

Java クラスまたは DRL ルールファイルでファクトをイベントとして宣言すると、デシジョンエンジン

が複雑なイベント処理中にファクトをイベントとして処理できます。ファクトは、interval-based イベントまたは point-in-time イベントとして宣言できます。interval-based のイベントには持続期間があり、その持続期間が経過するまでデシジョンエンジンのワーキングメモリーで持続します。point-in-time イベントに持続期間はなく、基本的には期間がゼロの interval-based イベントになります。

## 手順

Java クラスまたは DRL ルールファイルの関連するファクトタイプについては、**@role( event )** メタデータタグとパラメーターを入力します。**@role** メタデータタグは、以下の 2 つの値を受け入れます。

- **fact:** (デフォルト) タイプを通常のファクトとして宣言
- **event:** タイプをイベントとして宣言

たとえば、以下のスニペットは、株式ブローカーアプリケーションの **StockPoint** ファクトタイプをイベントとして処理する必要があることを宣言しています。

## ファクトタイプをイベントとして宣言

```
import some.package.StockPoint

declare StockPoint
  @role( event )
end
```

**StockPoint** が、既存のクラスではなく DRL ルールファイルで宣言されたファクトタイプである場合は、アプリケーションコードでイベントをインラインで宣言できます。

## ファクトタイプをインラインで宣言し、イベントロールに割り当て

```
declare StockPoint
  @role( event )

  datetime : java.util.Date
  symbol : String
  price : double
end
```

## 7.3. デシジョンエンジンのイベント処理モード

デシジョンエンジンは、クラウドモードまたはストリームモードで実行します。クラウドモードでは、デシジョンエンジンは、ファクトを、時間に依存せず、特定の順序で、時間的な制約のないファクトとして処理します。ストリームモードでは、デシジョンエンジンは、ファクトをリアルタイムまたはほぼリアルタイムで、強力な時間的制約のあるイベントとして処理します。ストリームモードは同期を使用して、Red Hat Decision Manager でのイベント処理を可能にします。

### クラウドモード

クラウドモードは、デシジョンエンジンのデフォルトの動作モードです。クラウドモードでは、デシジョンエンジンはイベントを順不同のクラウドとして扱います。イベントには依然としてタイムスタンプがありますが、クラウドモードでは現在の時刻が無視されるため、クラウドモードで実行されているデシジョンエンジンは、タイムスタンプから関連性を引き出すことができません。このモードでは、ルール制約を使用して一致するタプルを検索し、ルールを有効にして実行します。クラウドモードでは、ファクトに対して追加要件を課すことは一切ありません。ただし、このモードのデシジョンエンジンには時間の概念がないため、スライディングウィンドウや自動ライフサイクル管理などの時間機能は使用できません。クラウドモードでは、イベントが必要なくなると、明



示的にイベントを取り消す必要があります。

クラウドモードでは、以下の要件が課されることはありません。

- デシジョンエンジンには時間の概念がないため、クロックの同期はありません
- デシジョンエンジンは、イベントを順不同のクラウドとして処理するため、イベントの順序付けはありませんが、デシジョンエンジンは順不同のクラウドに対してルールを一致させます。

関連する設定ファイルでシステムプロパティを設定するか、または Java クライアント API を使用して、クラウドモードを指定できます。

### システムプロパティを使用してクラウドモードを設定

```
drools.eventProcessingMode=cloud
```

### Java クライアント API を使用してクラウドモードを設定

```
import org.kie.api.conf.EventProcessingOption;
import org.kie.api.KieBaseConfiguration;
import org.kie.api.KieServices.Factory;

KieBaseConfiguration config = KieServices.Factory.get().newKieBaseConfiguration();

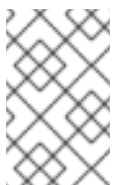
config.setOption(EventProcessingOption.CLOUD);
```

### ストリームモード

イベントがデシジョンエンジンに挿入されると、デシジョンエンジンは、ストリームモードを使用することで、イベントを時系列およびリアルタイムに処理できます。ストリームモードでは、(異なるストリームのイベントを時系列で処理できるように) デシジョンエンジンはイベントのストリームを同期し、時間または長さのスライディングウィンドウを実装し、自動ライフサイクル管理を可能にします。

以下の要件がストリームモードに適用されます。

- 各ストリームのイベントは、時系列に並べる必要があります。
- イベントストリームを同期するには、セッションクロックが必要です。



#### 注記

お使いのアプリケーションが、ストリーム間でイベントの順序付けを強制する必要はありませんが、同期されていないイベントストリームを使用すると、予期しない結果が生じる可能性があります。

関連する設定ファイルでシステムプロパティを設定するか、または Java クライアント API を使用して、ストリームモードを指定できます。

### システムプロパティを使用してストリームモードを設定

```
drools.eventProcessingMode=stream
```

### Java クライアント API を使用してストリームモードを設定

```
import org.kie.api.conf.EventProcessingOption;
import org.kie.api.KieBaseConfiguration;
import org.kie.api.KieServices.Factory;

KieBaseConfiguration config = KieServices.Factory.get().newKieBaseConfiguration();

config.setOption(EventProcessingOption.STREAM);
```

### 7.3.1. デシジョンエンジンのストリームモードにおける負のパターン

負のパターンは、条件が一致しない場合のパターンです。たとえば、以下の DRL ルールは、火災が検知されてもスプリンクラーが有効になっていない場合に、火災報知機を有効にします。

#### 負のパターンでの火災報知機ルール

```
rule "Sound the alarm"
when
  $f : FireDetected()
  not(SprinklerActivated())
then
  // Sound the alarm.
end
```

クラウドモードでは、デシジョンエンジンはすべてのファクト (通常のファクトとイベント) が前もって知らされているものと想定し、負のパターンをすぐに評価します。ストリームモードでは、意思決定エンジンは、ルールをアクティブ化する前に設定された時間待機するファクトの時間的制約をサポートできます。

ストリームモードでは、同じ例のルールは、通常どおりに火災報知機を有効にしますが、10 秒間の遅延が適用されます。

#### 負のパターンと遅延時間のある火災報知機ルール (ストリームモードのみ)

```
rule "Sound the alarm"
when
  $f : FireDetected()
  not(SprinklerActivated(this after[0s,10s] $f))
then
  // Sound the alarm.
end
```

以下の修正された火災報知器ルールは、10 秒ごとに1つの **Heartbeat** イベントが発生することを想定しています。想定されるイベントが発生しないと、ルールが実行します。このルールは、最初のパターンと負のパターンの両方で同じタイプのオブジェクトを使用します。負のパターンには、実行前に 0 秒から 10 秒待機する一時的な制約があり、**\$h** にバインドされている **Heartbeat** イベントを除外して、ルールを実行できるようにします。時間的制約 **[0s, ...]** が本質的にそのイベントの再照合を除外しないため、ルールを実行するには、バインドされたイベント **\$h** を明示的に除外する必要があります。

#### 負のパターンでバインドされたイベントを除外する火災報知器ルール (ストリームモードのみ)

```
rule "Sound the alarm"
when
  $h: Heartbeat() from entry-point "MonitoringStream"
```

```

not(Heartbeat(this != $h, this after[0s,10s] $h) from entry-point "MonitoringStream")
then
  // Sound the alarm.
end

```

## 7.4. イベントのメタデータタグ

デシジョンエンジンは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーに挿入されるイベントに以下のメタデータタグを使用します。必要に応じて、Java クラスまたは DRL ルールファイルでデフォルトのメタデータタグ値を変更できます。

### 注記

このセクションの例では、アプリケーションドメインモデルに以下のクラスが含まれていることを前提としています：

#### VoiceCall ファクトクラス

```

/**
 * A class that represents a voice call in a Telecom domain model
 */
public class VoiceCall {
  private String originNumber;
  private String destinationNumber;
  private Date callDateTime;
  private long callDuration; // in milliseconds

  // Constructors, getters, and setters
}

```

### @role

このタグは、指定のファクトタイプを通常のファクトとして処理するか、またはイベントとして処理するかを決定します。

デフォルトパラメーター: **fact**

サポート対象のパラメーター: **fact**、**event**

```
@role( <fact_or_event> )
```

### 例: イベントタイプとして VoiceCall の宣言

```

declare VoiceCall
  @role( event )
end

```

### @timestamp

このタグは、デシジョンエンジンのすべてのイベントに自動的に割り当てられます。デフォルトでは、この時間はセッションクロックにより提供され、デシジョンエンジンのワーキングメモリーへの挿入時にイベントに割り当てられます。セッションクロックが追加するデフォルトのタイムスタンプの代わりに、カスタムのタイムスタンプ属性を指定できます。

デフォルトパラメーター: デシジョンエンジンのセッションクロックが追加する時間

サポート対象のパラメーター: セッションクロックタイムまたはカスタムのタイムスタンプ属性

```
@timestamp( <attributeName> )
```

#### 例: VoiceCall のタイムスタンプ属性の宣言

```
declare VoiceCall
  @role( event )
  @timestamp( callDateTime )
end
```

#### @duration

このタグは、デシジョンエンジンのイベントの持続期間を決定します。イベントは、interval-based イベントまたは point-in-time イベントのいずれかになります。interval-based のイベントには持続期間があり、その持続期間が経過するまでデシジョンエンジンのワーキングメモリーで持続します。point-in-time イベントに持続期間はなく、基本的には期間がゼロの interval-based イベントになります。デフォルトでは、デシジョンエンジンのすべてのイベントの持続期間は 0 です。デフォルトの代わりに、カスタムの持続期間属性を指定できます。

デフォルトパラメーター: null (ゼロ)

サポート対象のパラメーター: カスタムの持続期間属性

```
@duration( <attributeName> )
```

#### 例: VoiceCall の持続期間属性の宣言

```
declare VoiceCall
  @role( event )
  @timestamp( callDateTime )
  @duration( callDuration )
end
```

#### @expires

このタグは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーでイベントの有効期限が切れるまでの時間を決定します。デフォルトでは、イベントは現在のルールのいずれにも一致せず、それらのいずれもアクティブできなくなった時点で失効します。イベント失効までの期間を定義できます。デシジョンエンジンがストリームモードで実行中の場合にのみ、このタグを使用できます。

デフォルトパラメーター: null (イベントがルールに一致せず、有効化できなくなった場合に、イベントの有効期限が切れる)

サポート対象のパラメーター: `[#d][#h][#m][#s][[ms]]` 形式のカスタムの `timeOffset` 属性

```
@expires( <timeOffset> )
```

#### 例: VoiceCall イベントに対する有効期限のオフセットの宣言

```
declare VoiceCall
  @role( event )
  @timestamp( callDateTime )
```

```
@duration( callDuration )
@expires( 1h35m )
end
```

## 7.5. イベントの時間オペレーター

ストリームモードでは、デシジョンエンジンは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーに挿入されるイベントに対して以下の時間オペレーターをサポートします。これらのオペレーターを使用して、Java クラスまたは DRL ルールファイルで宣言するイベントの時間的な理由付け動作を定義できます。デシジョンエンジンがクラウドモードで実行されている場合、時間オペレーターはサポートされません。

- **after**
- **before**
- **coincides**
- **during**
- **includes**
- **finishes**
- **finished by**
- **meets**
- **met by**
- **overlaps**
- **overlapped by**
- **starts**
- **started by**

### after

このオペレーターは、相関イベントの後に現在のイベントが発生するかどうかを指定します。また、このオペレーターは時間を定義でき、この時間の後に、現在のイベントは相関イベントを追跡することができます。または、現在のイベントが相関イベントを追跡できる区切られた時間範囲を定義することもできます。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** が **\$eventB** の終了後 3 分 30 秒から 4 分の間に開始する場合に一致します。**\$eventA** が **\$eventB** の終了後 3 分 30 秒よりも前に開始する場合、または **\$eventB** の終了後 4 分よりも後に開始する場合は、このパターンが一致しません。

```
$eventA : EventA(this after[3m30s, 4m] $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
3m30s <= $eventA.startTimestamp - $eventB.endTimeStamp <= 4m
```

**after** オペレーターは、パラメーター値を 2 つまでサポートします。

- 2 つの値が定義されると、間隔は 1 番目の値 (例では 3 分 30 秒) で開始し、2 番目の値 (例では 4 分) で終了します。
- 1 つの値のみ定義すると、間隔は提示した値で開始し、終了時間なしで無期限に実行されます。
- 値が定義されない場合、間隔は 1 ミリ秒から開始し、終了時間なしで無期限に実行されます。

**after** オペレーターは、負の時間範囲もサポートしています。

```
$eventA : EventA(this after[-3m30s, -2m] $eventB)
```

1 番目の値が 2 番目の値より大きい場合、デシジョンエンジンは順番を自動的に入れ替えます。たとえば、デシジョンエンジンは以下の 2 つのパターンを同じものと解釈します。

```
$eventA : EventA(this after[-3m30s, -2m] $eventB)
$eventA : EventA(this after[-2m, -3m30s] $eventB)
```

### before

このオペレーターは、相関イベントの前に現在のイベントが発生するかどうかを指定します。このオペレーターは、現在のイベントが相関イベントに先行できる時間、または現在のイベントが相関イベントに先行できる区切り時間範囲を定義することもできます。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** が **\$eventB** の開始前 3 分 30 秒から 4 分の間に終了する場合に一致します。**\$eventA** が **\$eventB** の開始前 3 分 30 秒よりも前に終了する場合、または **\$eventB** の開始前 4 分よりも後に終了する場合は、パターンは一致しません。

```
$eventA : EventA(this before[3m30s, 4m] $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
3m30s <= $eventB.startTimestamp - $eventA.endTimeStamp <= 4m
```

**before** オペレーターは、パラメーター値を 2 つまでサポートします。

- 2 つの値が定義されると、間隔は 1 番目の値 (例では 3 分 30 秒) で開始し、2 番目の値 (例では 4 分) で終了します。
- 1 つの値のみ定義すると、間隔は提示した値で開始し、終了時間なしで無期限に実行されます。
- 値が定義されない場合、間隔は 1 ミリ秒から開始し、終了時間なしで無期限に実行されます。

**before** オペレーターは、負の時間範囲もサポートしています。

```
$eventA : EventA(this before[-3m30s, -2m] $eventB)
```

1 番目の値が 2 番目の値より大きい場合、デシジョンエンジンは順番を自動的に入れ替えます。たとえば、デシジョンエンジンは以下の 2 つのパターンを同じものと解釈します。

```
$eventA : EventA(this before[-3m30s, -2m] $eventB)
$eventA : EventA(this before[-2m, -3m30s] $eventB)
```

### coincides

このオペレーターは、2つのイベントが同じ開始時刻と終了時刻で同時に発生するかどうかを指定します。

たとえば、**\$eventA** と **\$eventB** の開始タイムスタンプと終了タイムスタンプの両方が同一の場合、以下のパターンは一致します。

```
$eventA : EventA(this coincides $eventB)
```

**coincides** オペレーターは、イベントの開始時間と終了時間の間隔が同じではない場合は、最大2つのパラメーター値をサポートします。

- パラメーターが1つだけ指定されている場合は、このパラメーターを使用して、両方のイベントの開始時間と終了時間のしきい値が設定されます。
- パラメーターが2つ指定されている場合、1番目のパラメーターは開始時間のしきい値として使用され、2番目のパラメーターは終了時間のしきい値として使用されます。

以下のパターンでは、開始時間と終了時間のしきい値を使用しています。

```
$eventA : EventA(this coincides[15s, 10s] $eventB)
```

以下の条件が一致する場合は、パターンが一致します。

```
abs($eventA.startTimestamp - $eventB.startTimestamp) <= 15s
&&
abs($eventA.endTimestamp - $eventB.endTimestamp) <= 10s
```



### 警告

デジジョンエンジンは、**coincides** オペレーターの負の間隔をサポートしていません。負の間隔を使用すると、デジジョンエンジンはエラーを生成します。

### during

このオペレーターは、相関イベントが開始および終了する時間枠内で現在のイベントが発生するかどうかを指定します。現在のイベントは、相関イベントの開始後に開始し、相関イベントの終了前に終了する必要があります。( **coincides** オペレーターを使用すると、開始時間と終了時間は同じか、ほぼ同じになります)。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** が **\$eventB** の開始後に開始し、**\$eventB** の終了前に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this during $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
$eventB.startTimestamp < $eventA.startTimestamp <= $eventA.endTimestamp <
$eventB.endTimestamp
```

**during** オペレーターは、1、2、または4つの任意のパラメーターをサポートします。

- 1つの値が定義されている場合、この値は2つのイベントのそれぞれの開始時間の間隔が最大であるほか、2つのイベントのそれぞれの終了時間の間隔が最大であることを示しています。
- 2つの値が定義されている場合、これらの値はしきい値で、これらのしきい値の間では、現在のイベントの開始時間と終了時間が、相関イベントの開始時間と終了時間に関連して発生する必要があります。  
たとえば、値が **5s** と **10s** である場合、現在のイベントは相関イベントの開始後5秒から10秒の間に開始し、相関イベント終了の5秒から10秒前に終了する必要があります。
- 4つの値が定義されている場合、1番目と2番目の値は、各イベントの開始時間の最小間隔と最大間隔を表しています。また、3番目と4番目の値は、2つのイベントの終了時間の最小間隔と最大間隔を表しています。

### includes

このオペレーターは、相関イベントが、現在のイベントが発生する時間枠内で発生するかどうかを指定します。相関イベントは、現在のイベントの開始後に開始し、現在のイベントの終了前に終了する必要があります。(このオペレーターの動作は、**during** オペレーターと逆の動作になります)。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventB** が **\$eventA** の開始後に開始し、**\$eventA** の終了前に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this includes $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
$eventA.startTimestamp < $eventB.startTimestamp <= $eventB.endTimestamp <
$eventA.endTimestamp
```

**includes** オペレーターは、1つ、2つ、または4つのオプションのパラメーターをサポートします。

- 1つの値が定義されている場合、この値は2つのイベントのそれぞれの開始時間の間隔が最大であるほか、2つのイベントのそれぞれの終了時間の間隔が最大であることを示しています。
- 2つの値が定義されている場合、これらの値はしきい値で、これらのしきい値の間では、相関イベントの開始時間と終了時間が、現在のイベントの開始時間と終了時間に関連して発生する必要があります。  
たとえば、値が **5s** と **10s** である場合、相関イベントは現在のイベントの開始後5秒から10秒の間に開始し、現在のイベント終了の5秒から10秒前に終了する必要があります。
- 4つの値が定義されている場合、1番目と2番目の値は、各イベントの開始時間の最小間隔と最大間隔を表しています。また、3番目と4番目の値は、2つのイベントの終了時間の最小間隔と最大間隔を表しています。

### finishes



このオペレーターは、現在のイベントが相関イベントの後に開始して、両方のイベントが同時に終了するかどうかを指定します。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** が **\$eventB** の開始後に開始し、**\$eventB** と同時に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this finishes $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
$eventB.startTimestamp < $eventA.startTimestamp
&&
$eventA.endTimestamp == $eventB.endTimestamp
```

**finishes** オペレーターは、2つのイベントのそれぞれの終了時間の間隔に最大許容時間を設定する1つのオプションパラメーターをサポートします。

```
$eventA : EventA(this finishes[5s] $eventB)
```

これらの条件が一致する場合は、パターンが一致します。

```
$eventB.startTimestamp < $eventA.startTimestamp
&&
abs($eventA.endTimestamp - $eventB.endTimestamp) <= 5s
```



### 警告

デジジョンエンジンは、**finishes** オペレーターに対して負の間隔をサポートしていません。負の間隔を使用すると、デジジョンエンジンはエラーを生成します。

### finished by

このオペレーターは、相関イベントが現在のイベントの後に開始して、両方のイベントが同時に終了するかどうかを指定します。(このオペレーターの動作は、**finishes** オペレーターと逆の動作になります)。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventB** が **\$eventA** の開始後に開始し、**\$eventA** と同時に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this finishedby $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
$eventA.startTimestamp < $eventB.startTimestamp
&&
$eventA.endTimestamp == $eventB.endTimestamp
```

**finished by** オペレーターは、2つのイベントのそれぞれの終了時間の間隔に最大許容時間を設定する1つの任意のパラメーターをサポートします。

```
$eventA : EventA(this finishedby[5s] $eventB)
```

これらの条件が一致する場合は、パターンが一致します。

```
$eventA.startTimestamp < $eventB.startTimestamp
&&
abs($eventA.endTimestamp - $eventB.endTimestamp) <= 5s
```



### 警告

デジジョンエンジンは、**finished by** オペレーターに対して負の間隔をサポートしていません。負の間隔を使用すると、デジジョンエンジンはエラーを生成します。

## meets

このオペレーターは、現在のイベントが相関イベントの開始と同時に終了するかどうかを指定します。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** が **\$eventB** の開始と同時に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this meets $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
abs($eventB.startTimestamp - $eventA.endTimestamp) == 0
```

**meets** オペレーターは、現在のイベントの終了時間と相関イベントの開始時間との間隔に最大許容時間を設定する1つの任意のパラメーターをサポートします。

```
$eventA : EventA(this meets[5s] $eventB)
```

これらの条件が一致する場合は、パターンが一致します。

```
abs($eventB.startTimestamp - $eventA.endTimestamp) <= 5s
```



### 警告

デジジョンエンジンは、**meets** オペレーターに対して負の間隔をサポートしていません。負の間隔を使用すると、デジジョンエンジンはエラーを生成します。

## met by

このオペレーターは、相関イベントが現在のイベントの開始と同時に終了するかどうかを指定します。(このオペレーターの動作は、**meets** オペレーターと逆の動作になります)。たとえば、以下のパターンは、**\$eventB** が **\$eventA** の開始と同時に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this metby $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
abs($eventA.startTimestamp - $eventB.endTimestamp) == 0
```

**met by** オペレーターは、相関イベントの終了時間と現在のイベントの開始時間との間に最大距離を設定する1つの任意のパラメーターをサポートします。

```
$eventA : EventA(this metby[5s] $eventB)
```

これらの条件が一致する場合は、パターンが一致します。

```
abs($eventA.startTimestamp - $eventB.endTimestamp) <= 5s
```



### 警告

デジジョンエンジンは、**met by** オペレーターに対して負の間隔をサポートしていません。負の間隔を使用すると、デジジョンエンジンはエラーを生成します。

## overlaps

このオペレーターは、現在のイベントが相関イベントの開始前に開始し、相関イベントが発生する時間枠内で終了するかどうかを指定します。現在のイベントは、相関イベントの開始時間と終了時間との間に終了する必要があります。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** が **\$eventB** の開始前に開始し、**\$eventB** の終了前に **\$eventB** が発生する間に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this overlaps $eventB)
```

**overlaps** オペレーターは、パラメーター値を2つまでサポートします。

- 1つのパラメーターが定義されている場合、値は相関イベントの開始時間と現在のイベントの終了時間との間の最大間隔になります。
- 2つのパラメーターが定義されている場合、値は相関イベントの開始時間と現在のイベントの終了時間との間の最短間隔(1番目の値)と最大間隔(2番目の値)になります。

## overlapped by

このオペレーターは、相関イベントが、現在のイベントの開始前に開始し、現在のイベントが発生する時間枠内で終了するかどうかを指定します。相関イベントは、現在のイベントの

開始時間と終了時間の間に終了する必要があります。(このオペレーターの動作は、**overlaps** オペレーターと逆の動作になります)。  
 たとえば、以下のパターンは、**\$eventB** が **\$eventA** の開始前に開始し、**\$eventA** の終了前に **\$eventA** が発生する前に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this overlappedby $eventB)
```

**overlapped by** オペレーターは、パラメーター値を 2 つまでサポートします。

- 1 つのパラメーターが定義されている場合、値は現在のイベントの開始時間と関連イベントの終了時間との間の最大間隔になります。
- 2 つのパラメーターが定義されている場合、値は現在のイベントの開始時間と関連イベントの終了時間との間の最短間隔 (1 番目の値) と最大間隔 (2 番目の値) になります。

### starts

このオペレーターは、2 つのイベントが同時に開始するが、現在のイベントが関連イベントの終了前に終了するかどうかを指定します。  
 たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** と **\$eventB** が同時に開始し、**\$eventA** が **\$eventB** の終了前に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this starts $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
$eventA.startTimestamp == $eventB.startTimestamp
&&
$eventA.endTimestamp < $eventB.endTimestamp
```

**starts** オペレーターは、2 つのイベントのそれぞれの開始時間の間の最大間隔を設定する 1 つの任意のパラメーターをサポートします。

```
$eventA : EventA(this starts[5s] $eventB)
```

これらの条件が一致する場合は、パターンが一致します。

```
abs($eventA.startTimestamp - $eventB.startTimestamp) <= 5s
&&
$eventA.endTimestamp < $eventB.endTimestamp
```



### 警告

デジジョンエンジンは、**starts** オペレーターに対して負の間隔をサポートしていません。負の間隔を使用すると、デジジョンエンジンはエラーを生成します。

### started by

このオペレーターは、2つのイベントが同時に開始し、現在のイベントの終了前に関連イベントが終了するかどうかを指定します。(このオペレーターの動作は、**starts** オペレーターと逆の動作になります)。

たとえば、以下のパターンは、**\$eventA** と **\$eventB** が同時に開始し、**\$eventB** が **\$eventA** の終了前に終了する場合に一致します。

```
$eventA : EventA(this startedby $eventB)
```

以下の方法で、このオペレーターを表すこともできます。

```
$eventA.startTimestamp == $eventB.startTimestamp
&&
$eventA.endTimestamp > $eventB.endTimestamp
```

**started by** オペレーターは、2つのイベントのそれぞれの開始時間の間の最大間隔を設定する1つの任意のパラメーターをサポートします。

```
$eventA : EventA( this starts[5s] $eventB)
```

これらの条件が一致する場合は、パターンが一致します。

```
abs( $eventA.startTimestamp - $eventB.startTimestamp ) <= 5s
&&
$eventA.endTimestamp > $eventB.endTimestamp
```



#### 警告

デシジョンエンジンは、**started by** オペレーターに対して負の間隔をサポートしていません。負の間隔を使用すると、デシジョンエンジンはエラーを生成します。

## 7.6. デシジョンエンジンにおけるセッションクロックの実装

複雑なイベントの処理中、デシジョンエンジンのイベントには時間的な制約があるかもしれないため、現在の時刻を提供するセッションクロックが必要になります。たとえば、ルールが過去60分間の指定の株式の平均価格を決定する必要がある場合、デシジョンエンジンは株価イベントのタイムスタンプとセッションクロックの現在の時刻と比較できなければなりません。

デシジョンエンジンは、リアルタイムクロックと擬似クロックをサポートしています。シナリオに応じて、1つまたは両方のクロックタイプを使用できます。

- **ルールのテスト:** テストには管理された環境が必要です。テストに時間的な制約を持つルールが含まれる場合は、入力ルール、ファクト、および時間のフローを制御する必要があります。
- **通常の実行:** デシジョンエンジンは、リアルタイムでイベントに反応するため、リアルタイムクロックが必要です。

- **特別な環境:** 特定の環境には、特定の時間制御要件がある場合があります。たとえば、クラスター環境ではクロックの同期が必要な場合があります、Java Enterprise Edition (JEE) 環境ではアプリケーションサーバーが提供するクロックが必要な場合があります。
- **ルールの再生またはシミュレーション:** シナリオを再生またはシミュレートするには、アプリケーションが時間のフローを制御できるようにする必要があります。

デシジョンエンジンで、リアルタイムクロックを使用するか、または擬似クロックを使用するかを決定する際には、環境要件を考慮してください。

### リアルタイムクロック

リアルタイムクロックは、デシジョンエンジンのデフォルトのクロック実装であり、システムクロックを使用してタイムスタンプの現在の時刻を決定します。リアルタイムクロックを使用するようにデシジョンエンジンを設定するには、KIE セッション設定パラメーターを **realtime** に設定します。

#### KIE セッションでのリアルタイムクロックの設定

```
import org.kie.api.KieServices.Factory;
import org.kie.api.runtime.conf.ClockTypeOption;
import org.kie.api.runtime.KieSessionConfiguration;

KieSessionConfiguration config = KieServices.Factory.get().newKieSessionConfiguration();

config.setOption(ClockTypeOption.get("realtime"));
```

### 擬似クロック

デシジョンエンジンでの擬似クロックの実装は、時間的なルールのテストに役立ち、アプリケーションによって制御できます。擬似クロックを使用するようにデシジョンエンジンを設定するには、KIE セッション設定パラメーターを **pseudo** に設定します。

#### KIE セッションでの擬似クロックの設定

```
import org.kie.api.runtime.conf.ClockTypeOption;
import org.kie.api.runtime.KieSessionConfiguration;
import org.kie.api.KieServices.Factory;

KieSessionConfiguration config = KieServices.Factory.get().newKieSessionConfiguration();

config.setOption(ClockTypeOption.get("pseudo"));
```

追加の設定とファクトハンドラーを使用して、擬似クロックを制御することもできます。

#### KIE セッションで擬似クロックの動作を制御

```
import java.util.concurrent.TimeUnit;

import org.kie.api.runtime.KieSessionConfiguration;
import org.kie.api.KieServices.Factory;
import org.kie.api.runtime.KieSession;
import org.drools.core.time.SessionPseudoClock;
import org.kie.api.runtime.rule.FactHandle;
import org.kie.api.runtime.conf.ClockTypeOption;
```

```

KieSessionConfiguration conf = KieServices.Factory.get().newKieSessionConfiguration();

conf.setOption( ClockTypeOption.get("pseudo"));
KieSession session = kbase.newKieSession(conf, null);

SessionPseudoClock clock = session.getSessionClock();

// While inserting facts, advance the clock as necessary.
FactHandle handle1 = session.insert(tick1);
clock.advanceTime(10, TimeUnit.SECONDS);

FactHandle handle2 = session.insert(tick2);
clock.advanceTime(30, TimeUnit.SECONDS);

FactHandle handle3 = session.insert(tick3);

```

## 7.7. イベントストリームとエントリーポイント

デシジョンエンジンは、大量のイベントをイベントストリームの形式で処理できます。DRL ルール宣言では、ストリームは **エントリーポイント** としても知られています。DRL ルールまたは Java アプリケーションでエントリーポイントを宣言すると、デシジョンエンジンはコンパイル時に適切な内部構造を特定して作成し、そのエントリーポイントのみからのデータを使用してそのルールを評価します。

1つのエントリーポイント、またはストリームからのファクトは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーにすでにあるファクトに加えて、他のエントリーポイントからのファクトに参加できます。ファクトは、常にデシジョンエンジンに入ったエントリーポイントに関連付けられたままとなっています。同じタイプのファクトは、複数のエントリーポイントからデシジョンエンジンに入ることができますが、エントリーポイント A からデシジョンエンジンに入るファクトは、エントリーポイント B からのパターンと一致することはありません。

イベントストリームには、以下の特徴があります。

- ストリーム内のイベントは、タイムスタンプ別に並べられます。タイムスタンプは、ストリームごとにさまざまなセマンティクスを持つ場合もありますが、常に内部で並べ替えが行われず。
- 通常、イベントストリームには大量のイベントがあります。
- 通常、ストリームに含まれるアトミックなイベントは、それだけでは実用的ではなく、ストリームで集合的な場合にのみ実用的です。
- イベントストリームは、同種 (単一タイプのイベントを含む) の場合も、異種 (異なるタイプのイベントを含む) の場合もあります。

### 7.7.1. ルールデータのエントリーポイントの宣言

イベントのエントリーポイント (イベントストリーム) を宣言して、デシジョンエンジンがそのエントリーポイントのみからのデータを使用してルールを評価することが可能です。エントリーポイントは、DRL ルールで参照することで暗黙的に宣言することも、Java アプリケーションで明示的に宣言することもできます。

#### 手順

以下のいずれかの方法を使用して、エントリーポイントを宣言します。



- DRL ルールファイルで、挿入されたファクトの **from entry-point "<name>"** を指定します。

### "ATM Stream" エントリーポイントで取り消しルールを認可

```
rule "Authorize withdrawal"
when
  WithdrawRequest($ai : accountId, $am : amount) from entry-point "ATM Stream"
  CheckingAccount(accountId == $ai, balance > $am)
then
  // Authorize withdrawal.
end
```

### "Branch Stream" エントリーポイントで手数料ルールを適用

```
rule "Apply fee on withdraws on branches"
when
  WithdrawRequest($ai : accountId, processed == true) from entry-point "Branch Stream"
  CheckingAccount(accountId == $ai)
then
  // Apply a $2 fee on the account.
end
```

銀行取引アプリケーションにおける両方の DRL ルールのサンプルは、イベント **WithdrawRequest** にファクト **CheckingAccount** を挿入しますが、エントリーポイントは異なります。実行時にデシジョンエンジンは、**"ATM Stream"** エントリーポイントのみからのデータを使用して **Authorize withdrawal** ルールを評価し、**"Branch Stream"** エントリーポイントのみからのデータを使用して **Apply fee** ルールを評価します。**"ATM Stream"** に挿入されたイベントは、**"Apply fee"** ルールのパターンと一致することはありません。また、**"Branch Stream"** に挿入されたイベントは、**"Authorize withdrawal rule"** のパターンと一致することはありません。

- Java アプリケーションコードで、**getEntryPoint()** メソッドを使用して **EntryPoint** オブジェクトを指定および取得し、以下に従ってファクトをそのエントリーポイントに挿入します。

### EntryPoint オブジェクトと挿入されたファクトを持つ Java アプリケーションコード

```
import org.kie.api.runtime.KieSession;
import org.kie.api.runtime.rule.EntryPoint;

// Create your KIE base and KIE session as usual.
KieSession session = ...

// Create a reference to the entry point.
EntryPoint atmStream = session.getEntryPoint("ATM Stream");

// Start inserting your facts into the entry point.
atmStream.insert(aWithdrawRequest);
```

**from entry-point "ATM Stream"** を指定する DRL ルールはすべて、このエントリーポイントのデータのみに基づいて評価されます。

## 7.8. 時間または長さのスライディングウィンドウ

ストリームモードでは、デシジョンエンジンは指定された時間または長さのスライディングウィンドウ



からのイベントを処理できます。スライディングタイムウィンドウは、イベントを処理できる特定の期間です。スライディングレンジスウィンドウは、処理可能な指定されたイベントの数です。DRL ルールまたは Java アプリケーションでスライディングウィンドウを宣言すると、デシジョンエンジンは、コンパイル時に適切な内部構造を特定して作成し、そのスライディングウィンドウのみからのデータを使用してそのルールを評価します。

たとえば、以下の DRL ルールスニペットは、最後の 2 分間のストックポイントのみを処理する (スライディングタイムウィンドウ) か、最後の 10 のストックポイントのみを処理する (スライディングレンジスウィンドウ) かをデシジョンエンジンに指示します。

### 過去 2 分間のストックポイントを処理 (スライディングタイムウィンドウ)

```
StockPoint() over window:time(2m)
```

### 最後の 10 のストックポイントを処理 (スライディングレンジスウィンドウ)

```
StockPoint() over window:length(10)
```

## 7.8.1. ルールデータのスライディングタイムウィンドウを宣言

イベントの時間 (時間のフロー) または長さ (発生回数) のスライディングウィンドウを宣言して、デシジョンエンジンがそのウィンドウのみのデータを使用してルールを評価することが可能です。

### 手順

DRL ルールファイルで、挿入されたファクトに **over window:<time\_or\_length>(<value>)** を指定します。

たとえば、以下の 2 つの DRL ルールは、平均温度に基づいて火災報知器を有効にします。ただし、1 番目のルールはスライディングタイムウィンドウを使用して最後の 10 分間の平均を計算し、2 番目のルールはスライディングレンジスウィンドウを使用して最後の 100 の温度測定値の平均を計算します。

### スライディングタイムウィンドウにおける平均温度

```
rule "Sound the alarm if temperature rises above threshold"
when
  TemperatureThreshold($max : max)
  Number(doubleValue > $max) from accumulate(
    SensorReading($temp : temperature) over window:time(10m),
    average($temp))
then
  // Sound the alarm.
end
```

### スライディングレンジスウィンドウにおける平均温度

```
rule "Sound the alarm if temperature rises above threshold"
when
  TemperatureThreshold($max : max)
  Number(doubleValue > $max) from accumulate(
    SensorReading($temp : temperature) over window:length(100),
    average($temp))
```

```

then
  // Sound the alarm.
end

```

デジジョンエンジンは、**SensorReading** イベントのうち、10 分を経過したもの、または最後の 100 の読み取り値以外のものをすべて破棄し、時間または読み取り値がリアルタイムで先へとスライドしていくなか、平均を再計算し続けます。

デジジョンエンジンは、KIE セッションから古いイベントを自動的に削除しません。これは、スライディングウィンドウの宣言がない他のルールが、古いイベントに依存する可能性があるからです。デジジョンエンジンは、明示的なルール宣言または KIE ベースの推論データに基づくデジジョンエンジン内の暗黙的な理由付けのいずれかによって、イベントの有効期限が切れるまで、KIE セッションにイベントを保存します。

## 7.9. イベントのメモリー管理

ストリームモードでは、デジジョンエンジンは自動メモリー管理を使用して、KIE セッションに保存されているイベントを維持します。デジジョンエンジンは、時間制約が原因でルールと一致しなくなったイベントを KIE セッションから取り除き、取り除かれたイベントが使っていたリソースを解放します。

デジジョンエンジンは、明示的な有効期限または推論された有効期限のいずれかを使用して、古いイベントを取り消します。

- **明示的な有効期限:** デジジョンエンジンは、**@expires** タグを宣言するルールで明示的に有効期限が切れるよう設定されているイベントを削除します。

### 有効期限が明示的な DRL ルールスニペット

```

declare StockPoint
  @expires( 30m )
end

```

この例のルールは、**StockPoint** イベントが 30 分後に有効期限となるよう設定し、他のルールがイベントを使用しない場合は KIE セッションから削除するよう設定します。

- **推論された有効期限:** デジジョンエンジンは、ルールの時間制約を解析することで、特定のイベントに関する有効期限の補正値を暗黙的に算出できます。

### 時間制約のある DRL ルール

```

rule "Correlate orders"
when
  $bo : BuyOrder($id : id)
  $ae : AckOrder(id == $id, this after[0,10s] $bo)
then
  // Perform an action.
end

```

この例のルールでは、デジジョンエンジンは、**BuyOrder** イベントが発生するたびに、デジジョンエンジンがイベントを最大 10 秒間保存し、一致する **AckOrder** イベントを待つ必要があることを自動的に計算します。10 秒後に、デジジョンエンジンは有効期限を推論し、KIE セッションからイベントを削除します。**AckOrder** イベントは既存の **BuyOrder** イベントとのみ一致するため、一致が発生しない場合はデジジョンエンジンが有効期限を推論し、イベントをすぐに削除します。

デシジョンエンジンは、KIE ベース全体を分析して、すべてのイベントタイプの補正值を見つけ、他のルールが削除を保留しているイベントを使用しないようにします。暗黙的な有効期限が明示的な有効期限の値と衝突するたびに、デシジョンエンジンはこの2つのうちの大きい方の時間枠を使用して、イベントをより長く保存します。

## 第8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、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。

### 8.1. 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、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

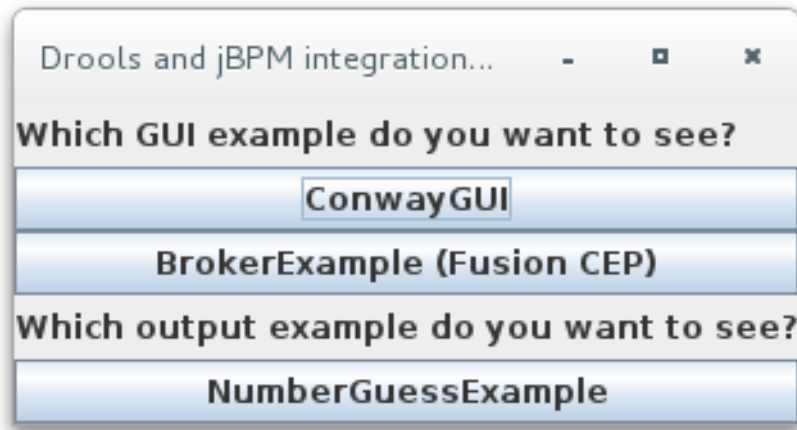
1. Red Hat カスタマーポータルから [Red Hat Decision Manager 7.4.0 Source Distribution](#) をダウンロードし、`/rhdm-7.4.0-sources` などの一時的なディレクトリーに展開します。
2. IDE を開き、**File** → **Import** → **Maven** → **Existing Maven Projects** を選択するか、同等のオプションを選択して、Maven プロジェクトをインポートします。

3. **Browse** をクリックして、`~/rhd-7.4.0-sources/src/drools-$VERSION/drools-examples` (または、Conway の Game of Life の例の場合は、`~/rhd-7.4.0-sources/src/droolsjbpm-integration-$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8.1 drools-examples (DroolsExamplesApp.java) 内のすべての例のインターフェイス



図8.2 droolsjbpm-integration-examples (DroolsJbpmIntegrationExamplesApp.java) のすべての例のインターフェイス



## 8.2. 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、オブジェクトをデシジョンエンジンのワーキングメモリーに挿入する方法、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ーを追跡するロギン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デシジョン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。デシジョン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にデシジョン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

```

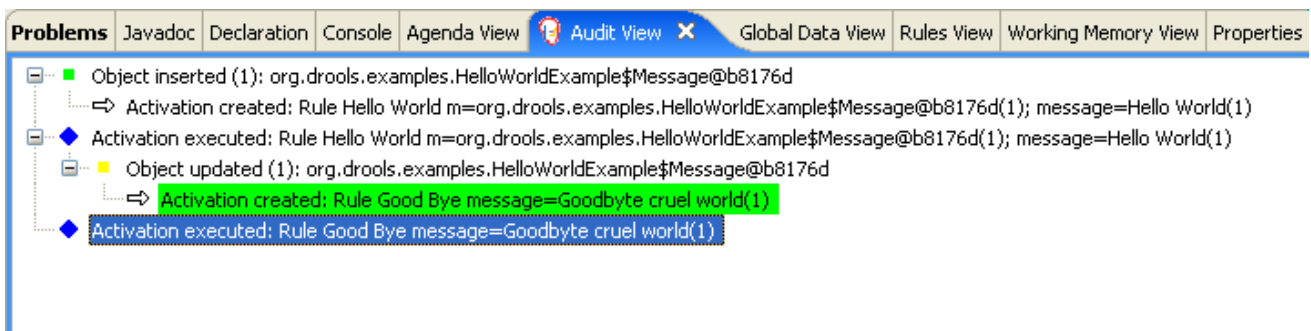
==>[ActivationCreated(0): rule=Hello World;
      tuple=[fid:1:1:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]]
[ObjectInserted: handle=
[fid:1:1:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96];
      object=org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$Message@17cec96]
[BeforeActivationFired: rule=Hello World;
      tuple=[fid:1:1:org.drools.examples.helloworld.HelloWorldExample$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8.3 Hello World の例の監査ビュー



### 8.3. 状態の例のデジジョン (前向き連鎖および競合解決)

状態の例のデジジョンセットでは、デジ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.StateExampleUsingSaliience**、**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。

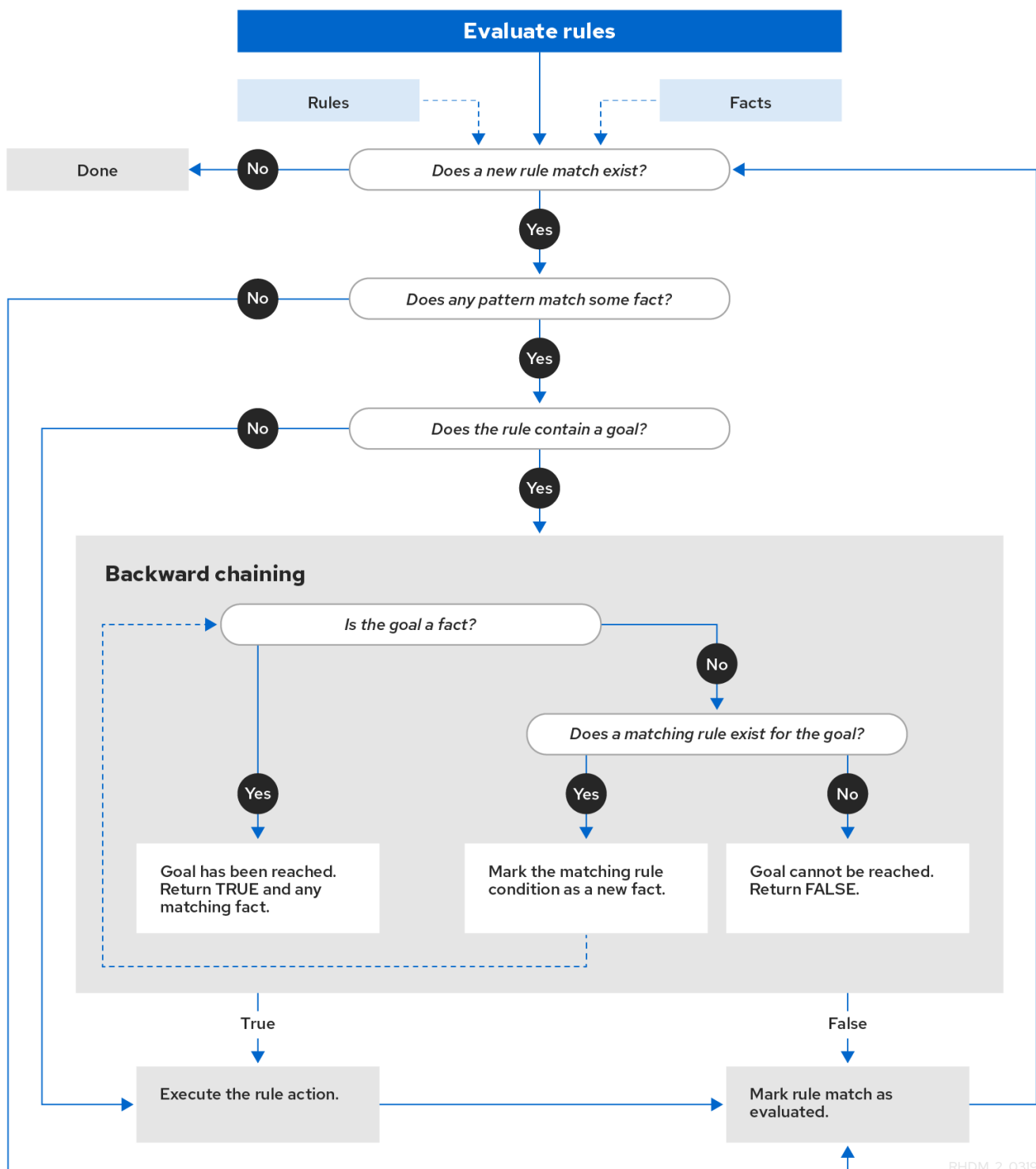
前向き連鎖のルールシステムは、デシジョンエンジンのワーキングメモリーにあるファクトで開始して、そのファクトへの変更に対応するデータ駆動型のシステムです。オブジェクトがワーキングメモリーに挿入されると、その変更の結果として True となるルールの条件はすべて、アジェンダによって実行されるようにスケジュールされます。

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8.4 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



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
```

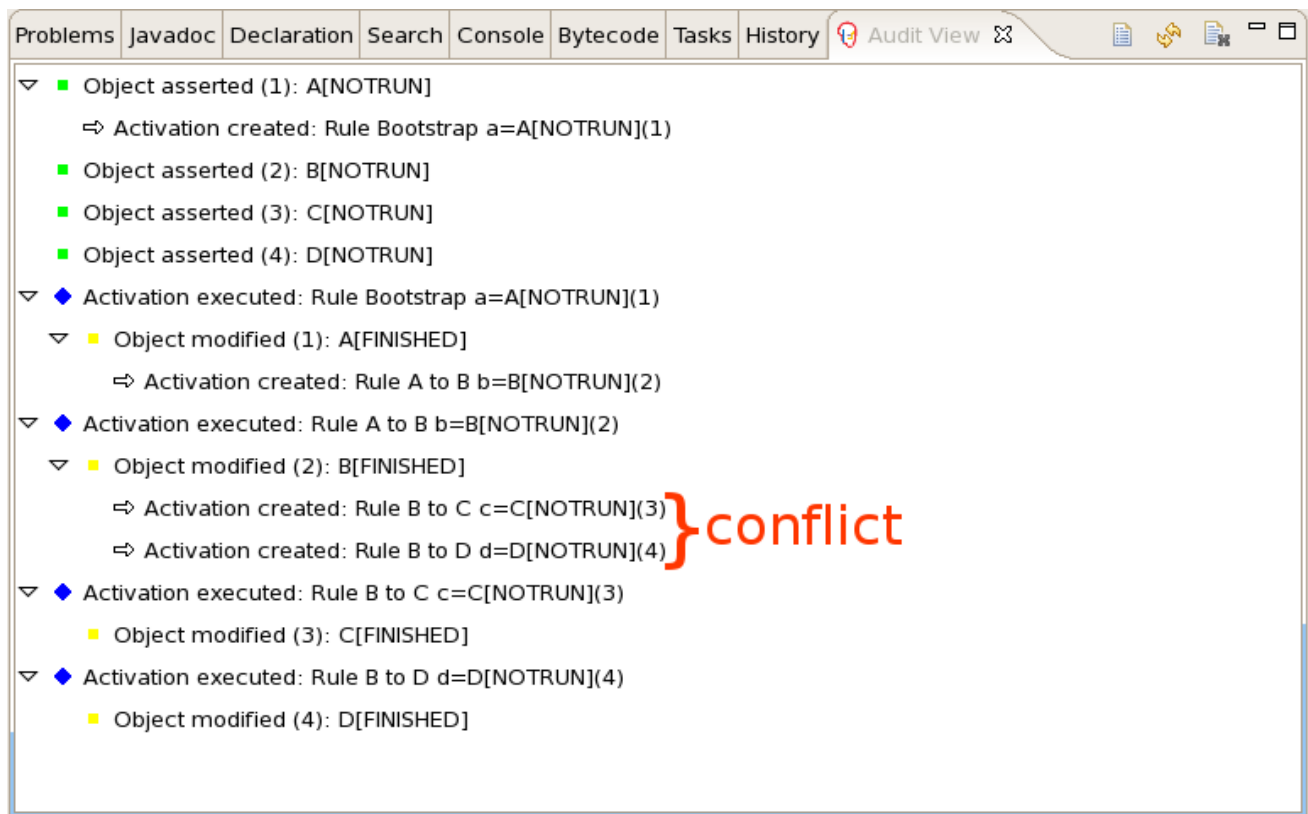
4つのルールが存在します。

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8.5 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デシジョン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、デシジョン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分かります。

IDE で **Agenda View** を使用して、デシジョン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**" のブレークポイントと、2つの競合するルールを持つアジェンダの状態が分かります。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8.6 顕著性の状態例のアジェンダビュー

The screenshot displays the Red Hat Decision Manager interface. The top pane shows the DRL file `StateExampleUsingSaliency.drl` with two rules:

```

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

```

The bottom pane shows the **Agenda View** with the following structure:

- 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、デシジョンエンジンアジェンダが分割され、ルールのグループの実行に対してこれまで以上に制御が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
```

#### 状態の例の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。デシジョン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デシジョンエンジン

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デシジョン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 );
}
```

## 8.4. 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デシジョン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8.7 監査ビューでのルール "Recurse"

The screenshot shows the Audit View of the IDE. The top bar includes tabs for Problems, Javadoc, Declaration, Search, Console, Error Log, History, Audit View (active), and Properties. The main area displays a tree view of events:

- 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)

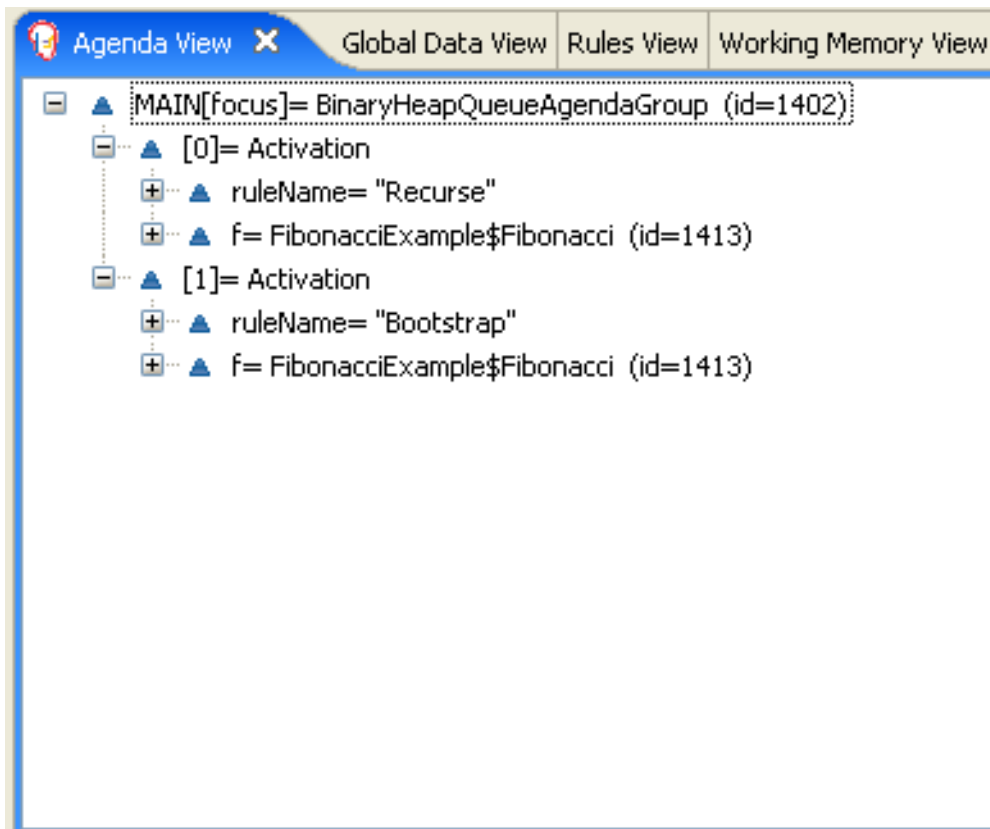
**sequence** フィールドが 2 の **Fibonacci** オブジェクトがアサートされると、**"Bootstrap"** ルールが一致し、**"Recurse"** ルールとともにアクティベートされます。フィールド **sequence** には複数の制約があり、1 または 2 と同等かをテストしている点に注目してください。

### 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
```

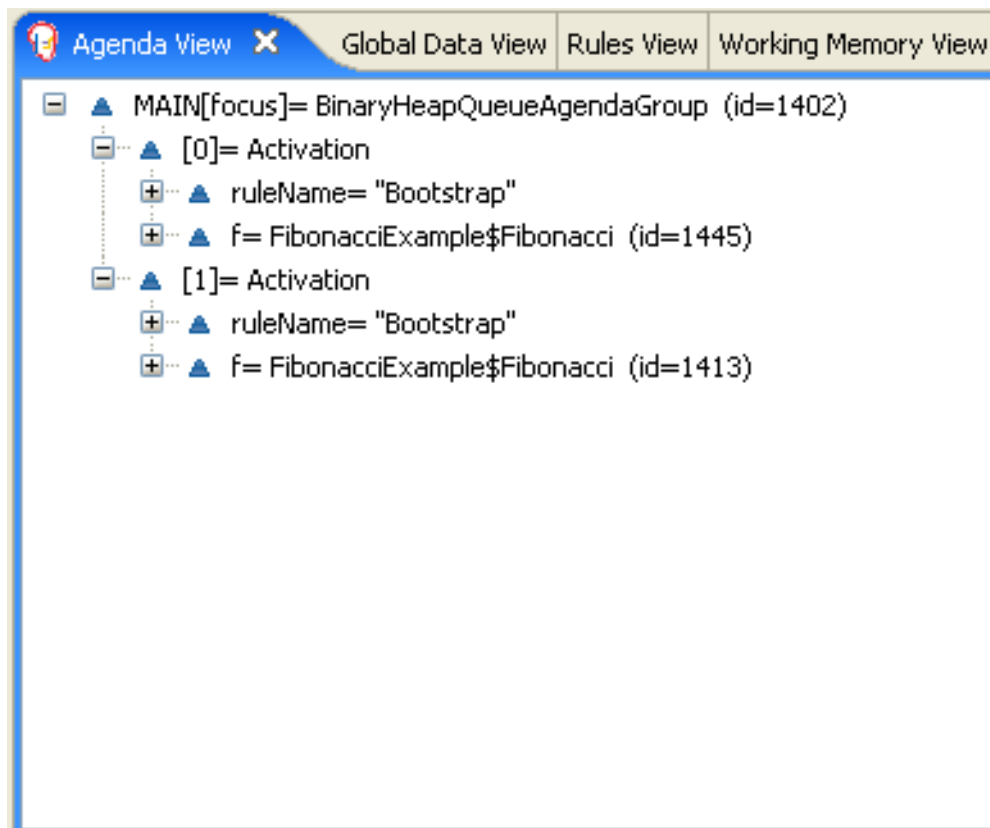
IDE で **Agenda View** を使用して、デシジョンエンジンアジェンダの状態を調査できます。**"Recurse"** の顕著性の値のほうが高いため、**"Bootstrap"** ルールは実行していません。

図8.8 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8.9 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。

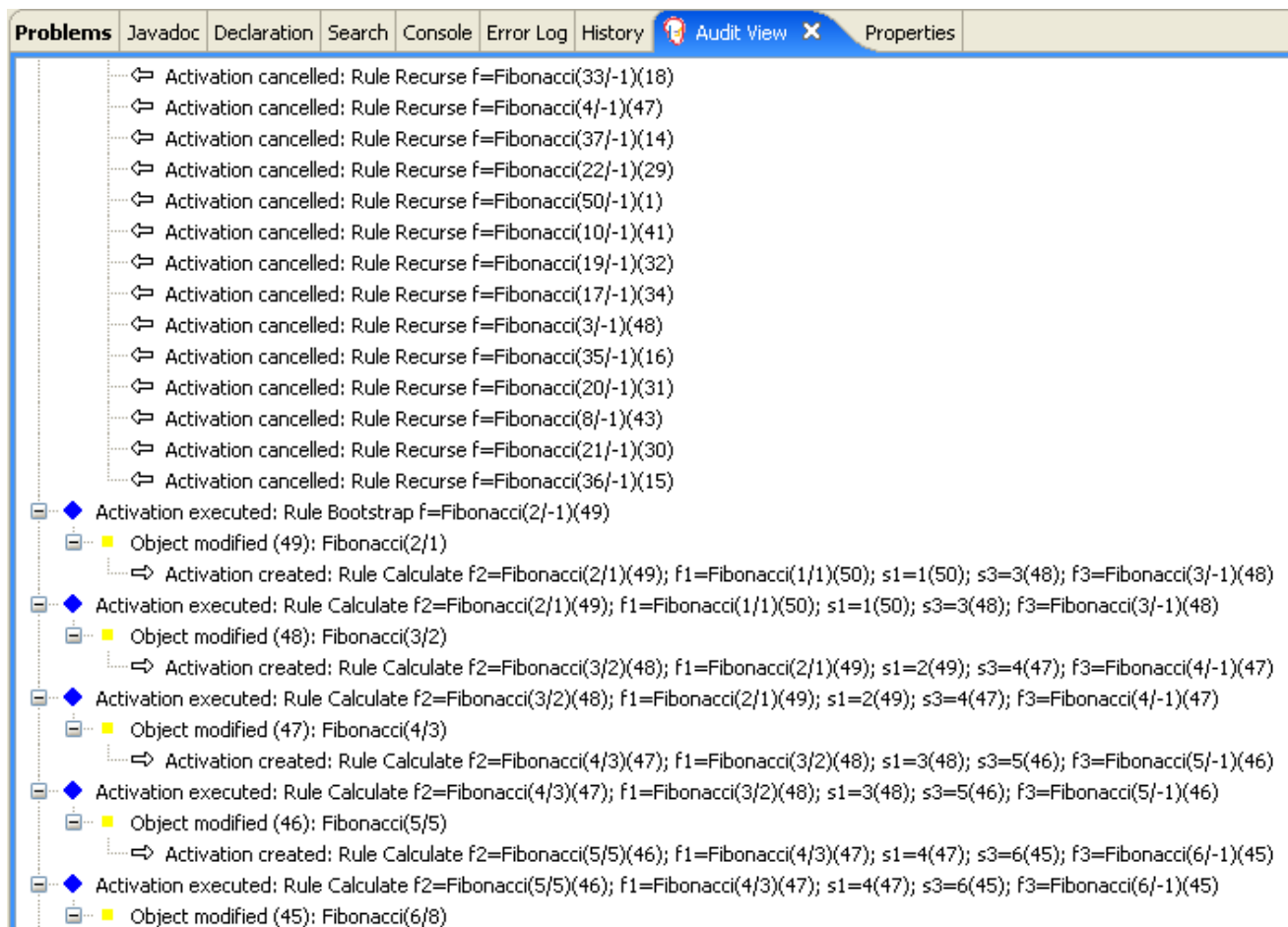
## ルール "Calculate"

```
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8.10 監査ビューのルール



## 8.5. 価格設定のデジジョン例 (デジジョンテーブル)

価格設定のデジジョンセットの例では、スプレッドシートのデジ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ジ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。

スプレッドシートのデジジョンテーブルは、表形式でビジネスルールを定義する XLS 形式または XLSX 形式のスプレッドシートです。スプレッドシートのデジジョンテーブルは、スタンドアロンの Red Hat Decision Manager プロジェクトに追加したり、Business Central のプロジェクト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 (XLS または XLSX) 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8.11 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8.12 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。ここでの値入力には **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8.13 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。

## 8.6. 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ー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、デシジョン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。

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

```

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。

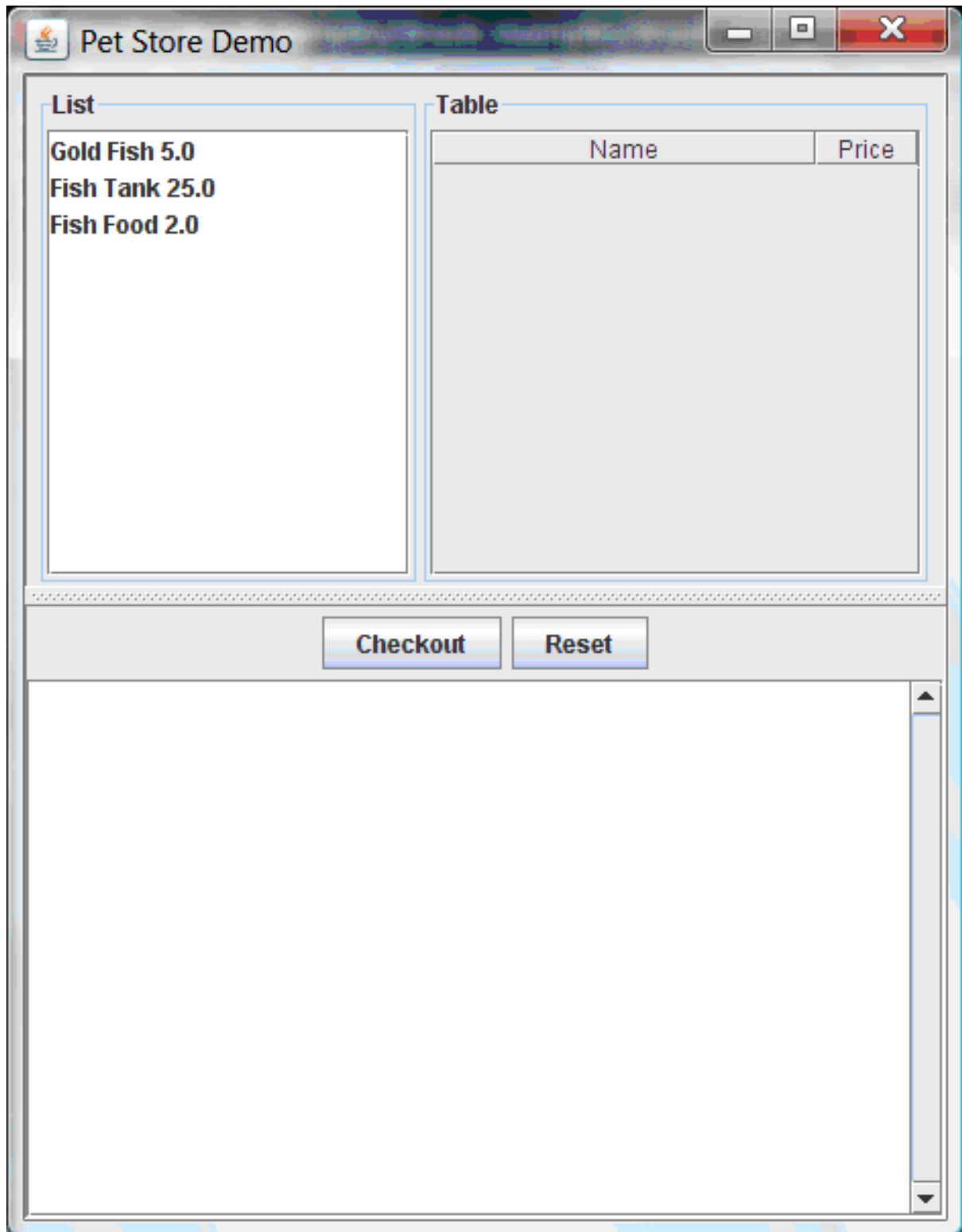
総計が **20** 未満の場合は、**"Apply 10% Discount"** ルールで割引合計を計算し、KIE セッションに追加して、テキストエリアに表示します。

### 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8.14 起動後のペットショップ例の GUI

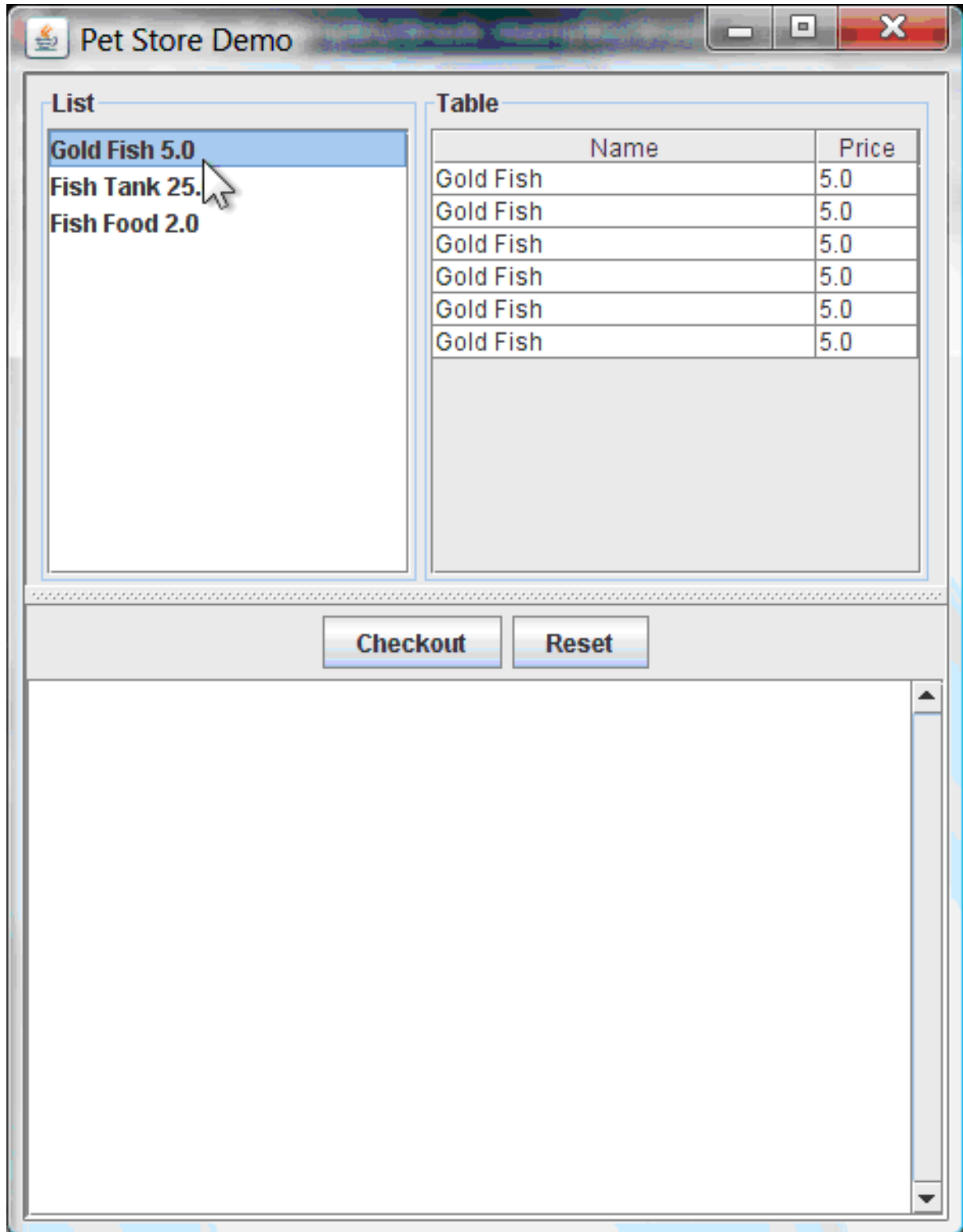


この例では、以下のイベントが発生して、この実行動作を確立します。

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8.15 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。

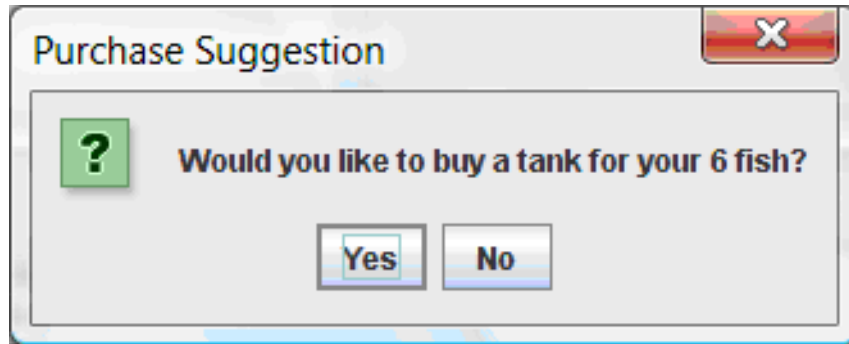
**チェックアウト** をクリックすると、ルールが以下の方法で実行されます。

1. Swing クラスは **チェックアウト** 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。

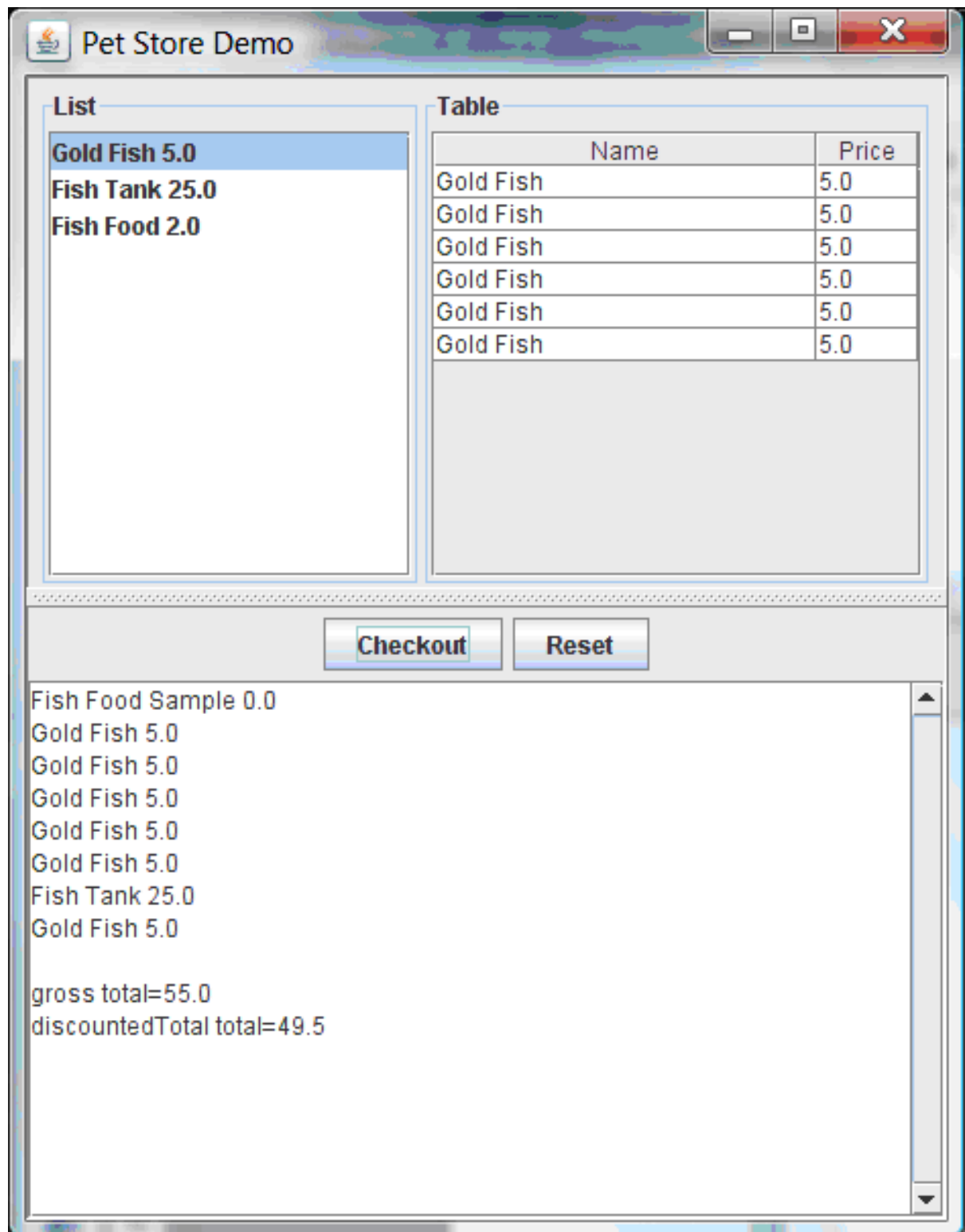
図8.16 水槽の資格



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8.17 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
```

### 8.7. 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、デシジョン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。

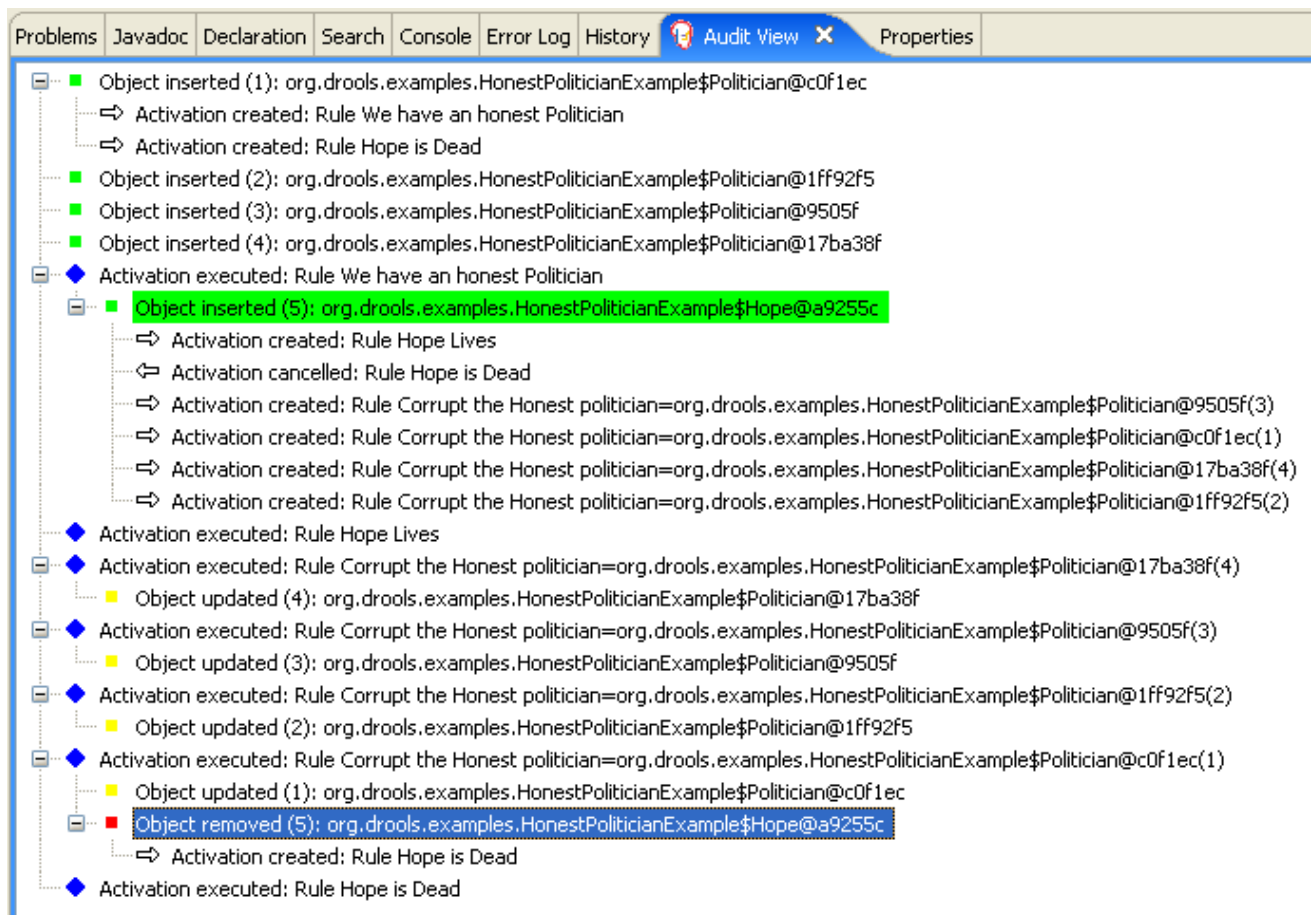
❷ この監査ログは **KieContainer** レベルでは利用できないため、**KieServices Factory** 要素および **ks** 要素を作成してログを生成します。

- 3 `execute` メソッドを変更して `KieServices` と `KieContainer` の両方を使用します。
- 4 `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8.18 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。

## 8.8. 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。

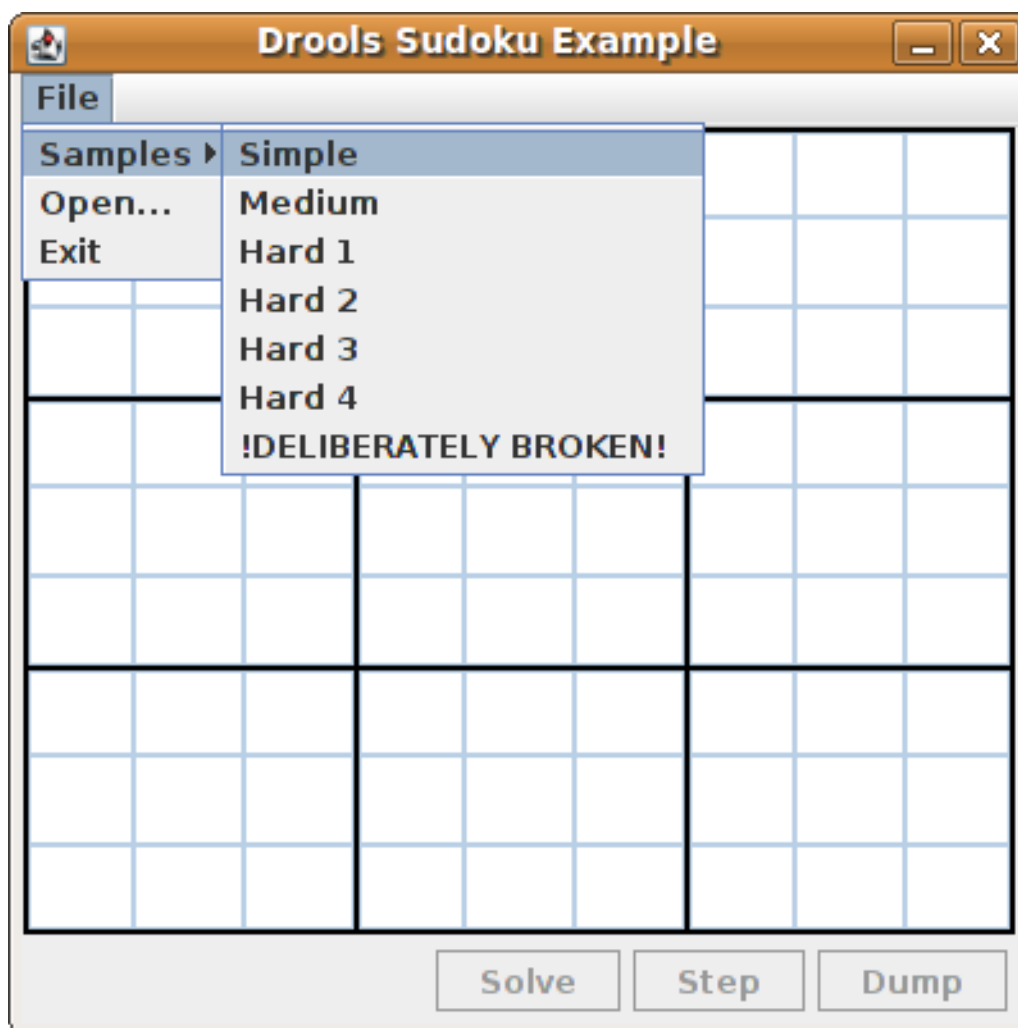
### 数独例の実行および対話

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。

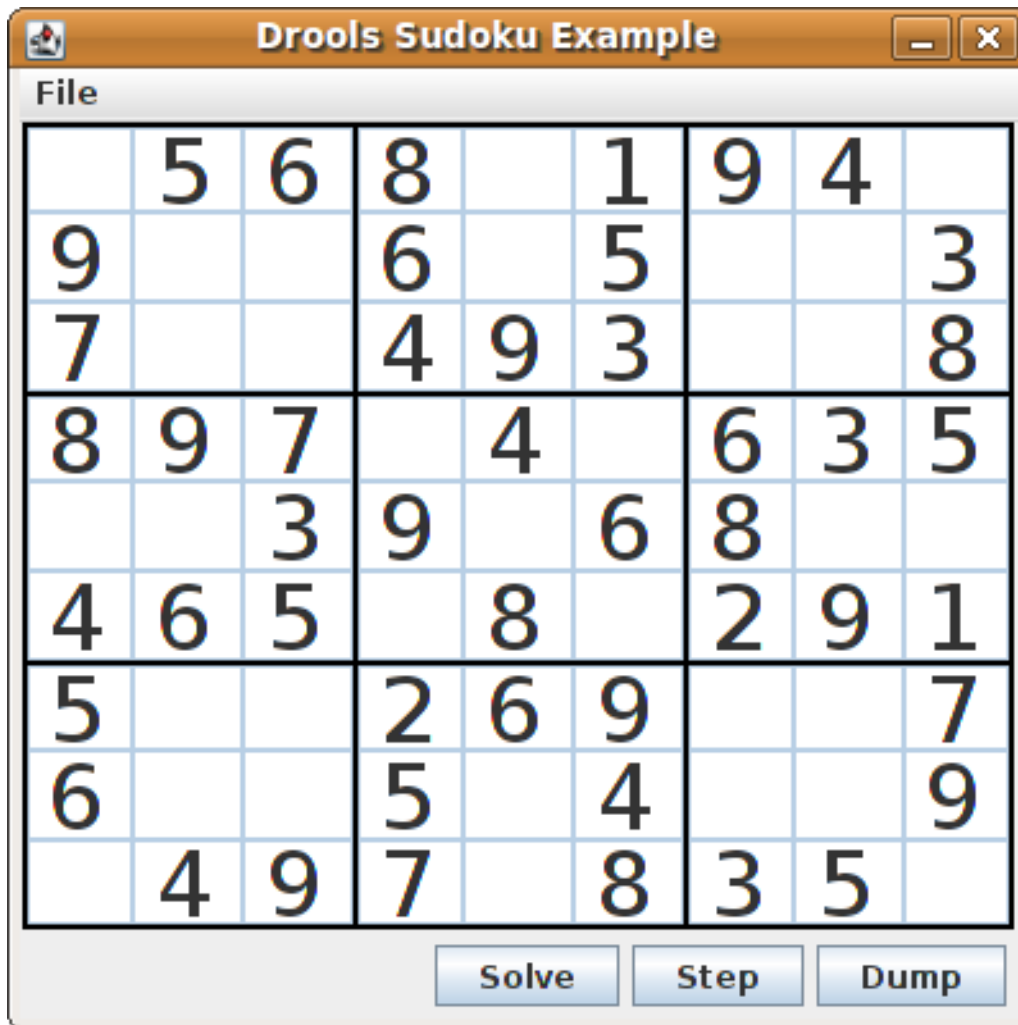
図8.19 起動後の数独例の GUI



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。



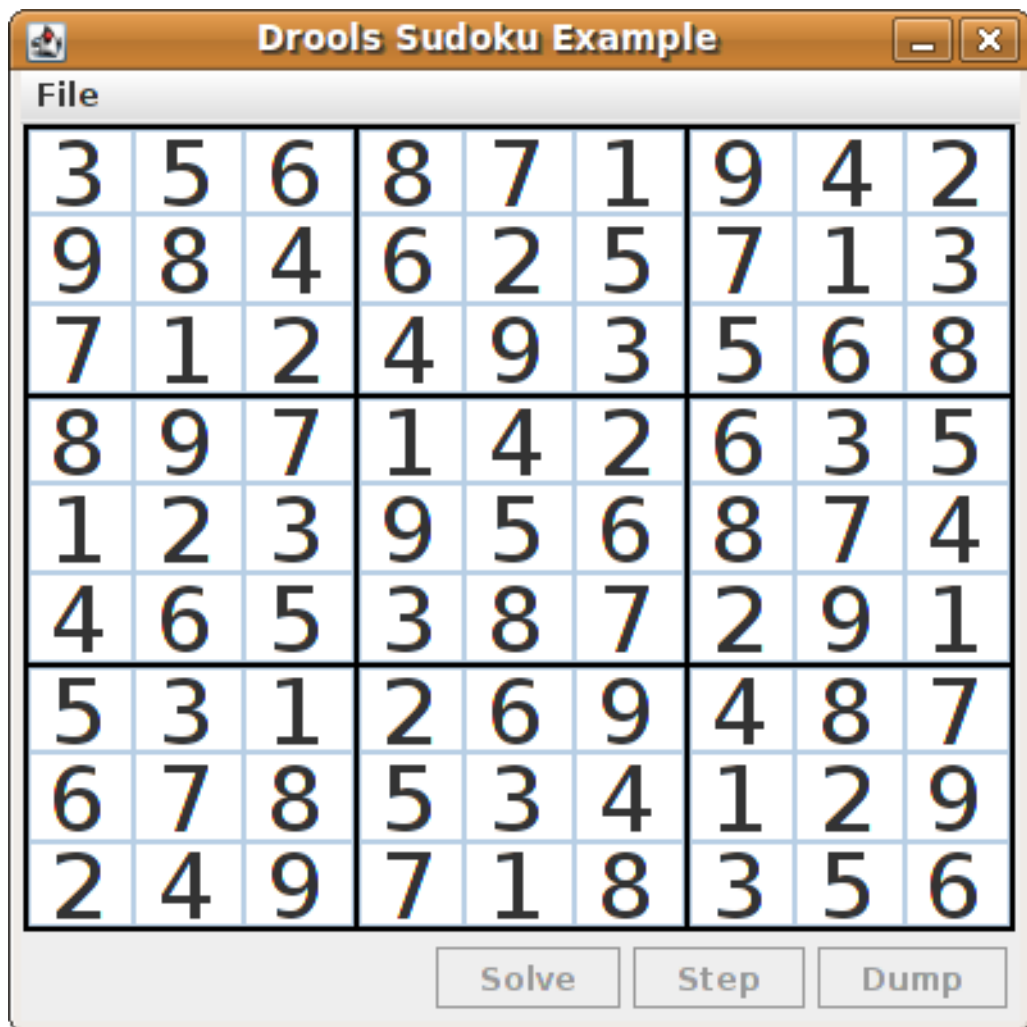
図8.20 Simple サンプルを読み込んだ後の数独例の GUI



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8.21 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 ---
```

```

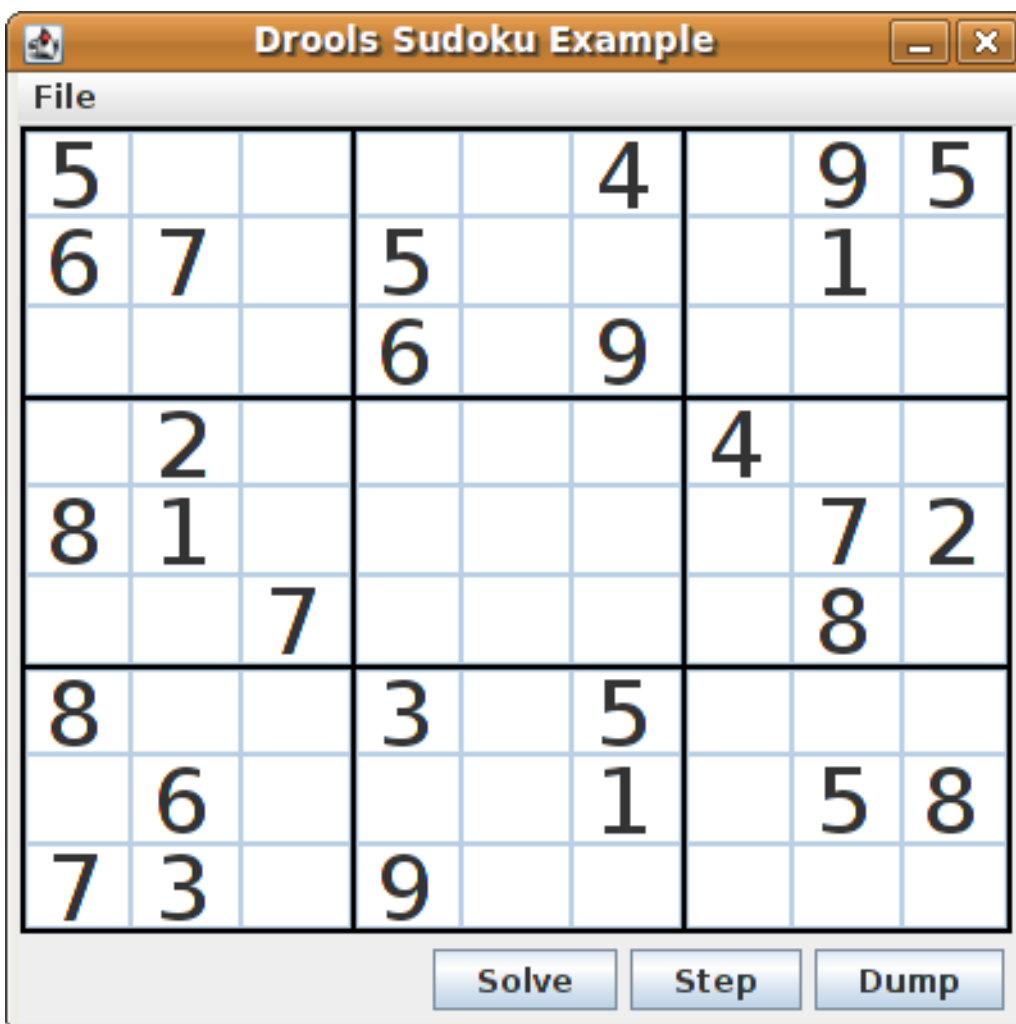
Row 3: --- 8 --- --- 9 --- --- 7 --- 123456789 --- 4 --- 123456789 --- 6 --- --- 3 --- --- 5 ---
Row 4: 123456789 123456789 --- 3 --- --- 9 --- 123456789 --- 6 --- --- 8 --- 123456789
123456789
Row 5: --- 4 --- --- 6 --- --- 5 --- 123456789 --- 8 --- 123456789 --- 2 --- --- 9 --- --- 1 ---
Row 6: --- 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8.22 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。

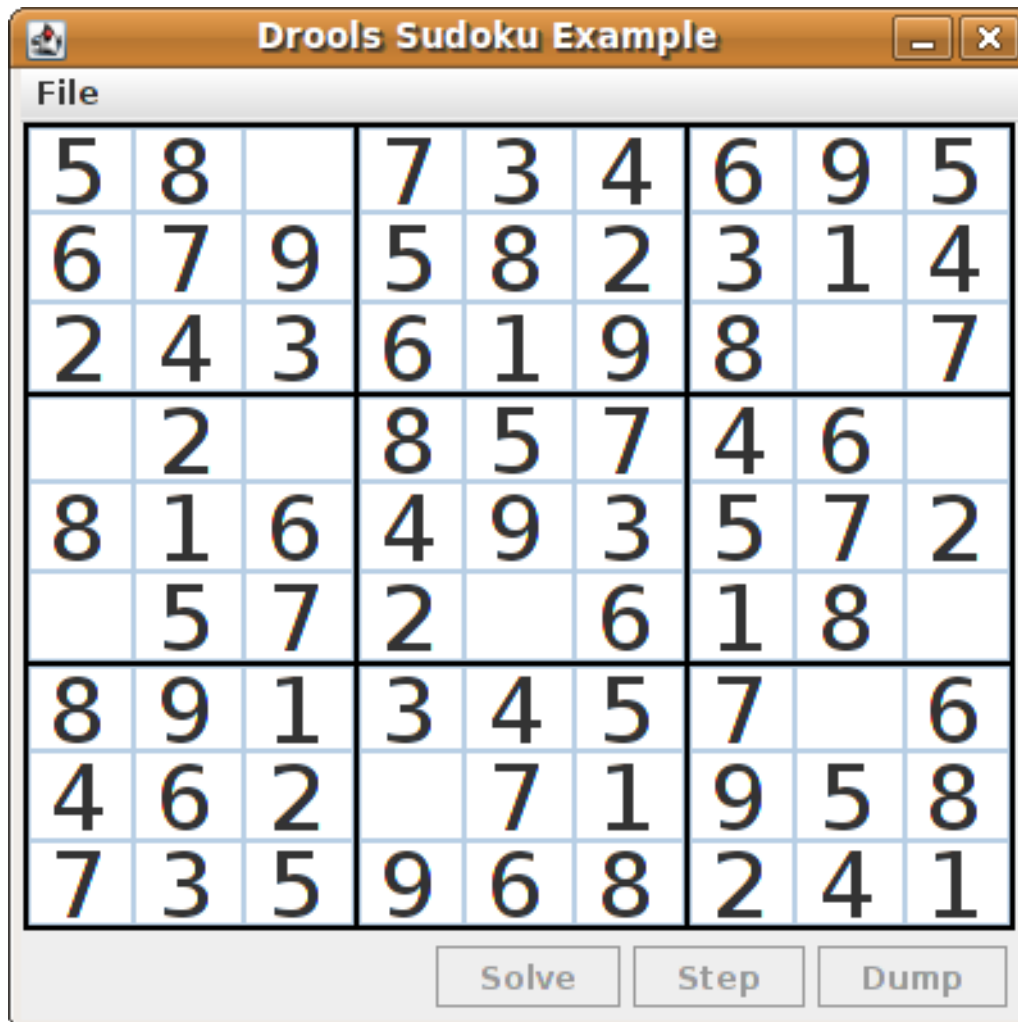
#### 不備のあるサンプルでの問題検出

```

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8.23 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の変更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、新しい状況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 )

```

```

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)。

## 8.9. 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 7.4.0 Source Distribution** の [~/rhdms-7.4.0-sources/src/droolsjbpm-integration-\\$VERSION/droolsjbpm-integration-examples](https://access.redhat.com/downloads/content/740/versions/7.4.0/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は、デシジョンエンジンアジェンダのパーティションを作成して、ルールのグループを実行制御できるようにします。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。

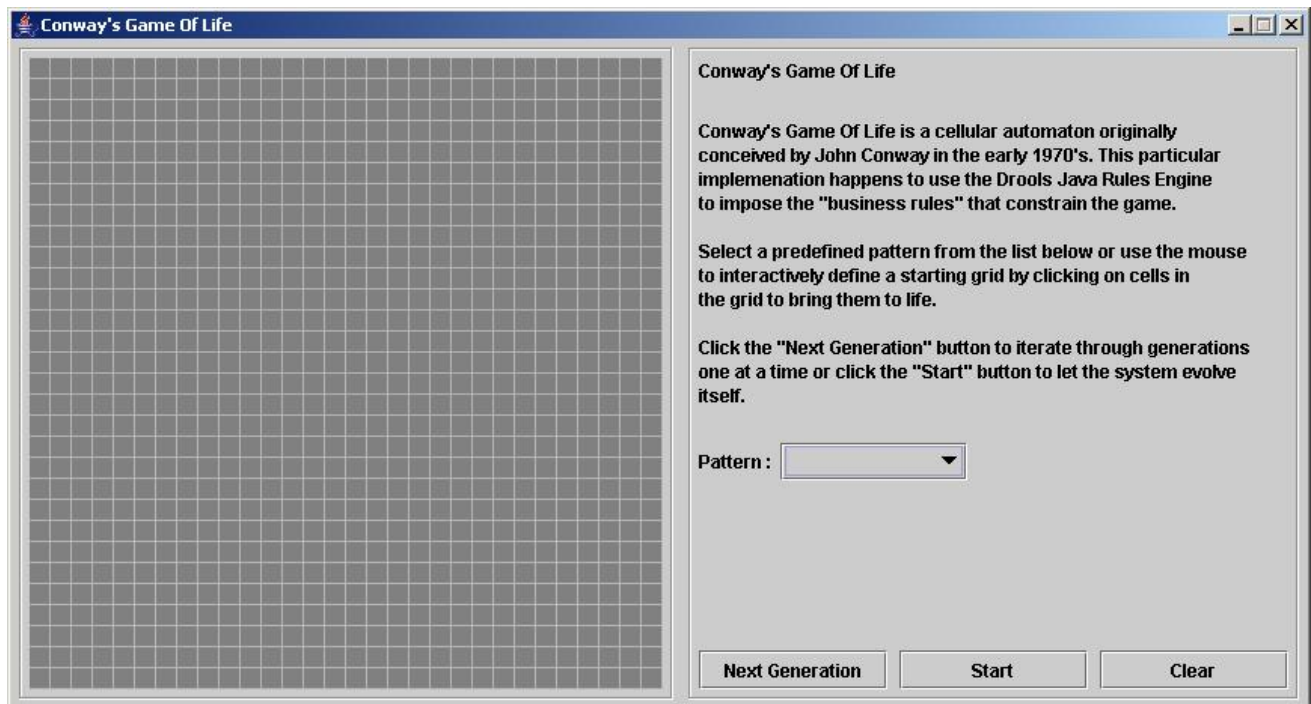
### Conway 例の実行および対話

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。

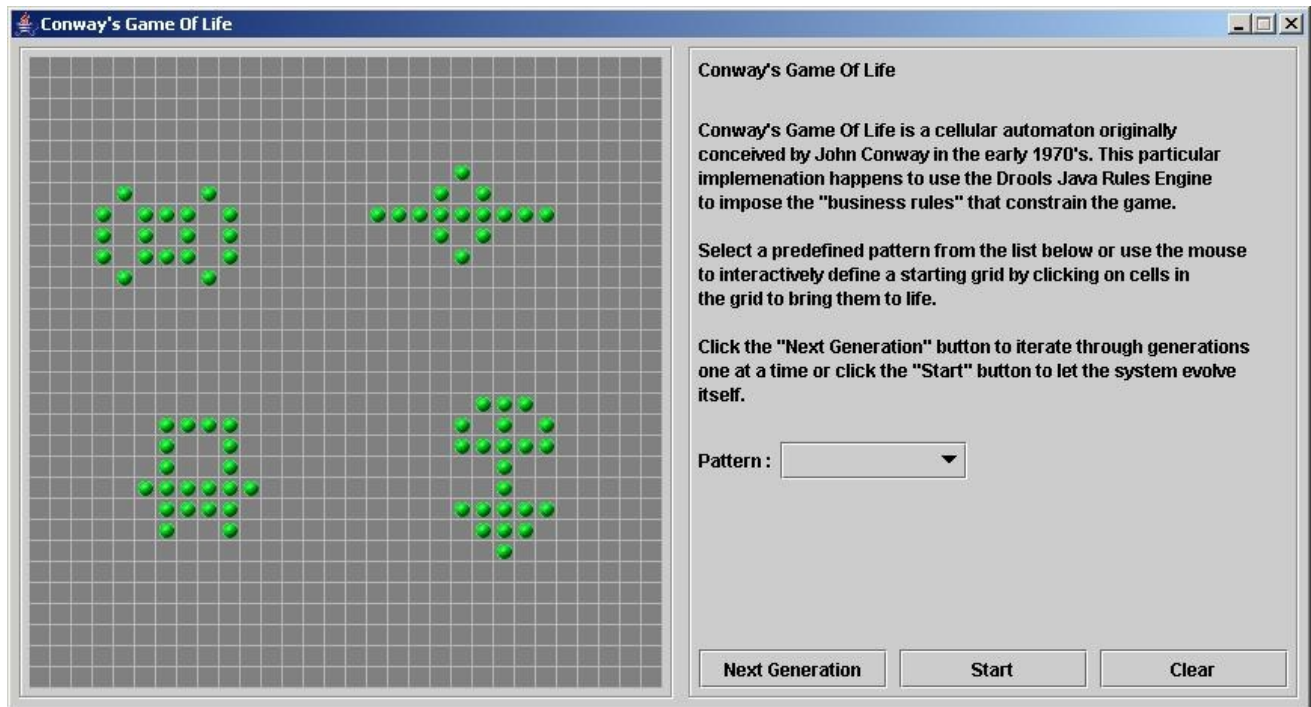
Conway の例を実行すると、**Conway's Game of Life** GUI ウィンドウが表示されます。このウィンドウには、空のグリッドまたはアリーナが含まれており、ここで生命のシミュレーションが行われます。システムにまだ生きているセルが含まれていないため、グリッドは最初は空白です。

図8.24 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8.25 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

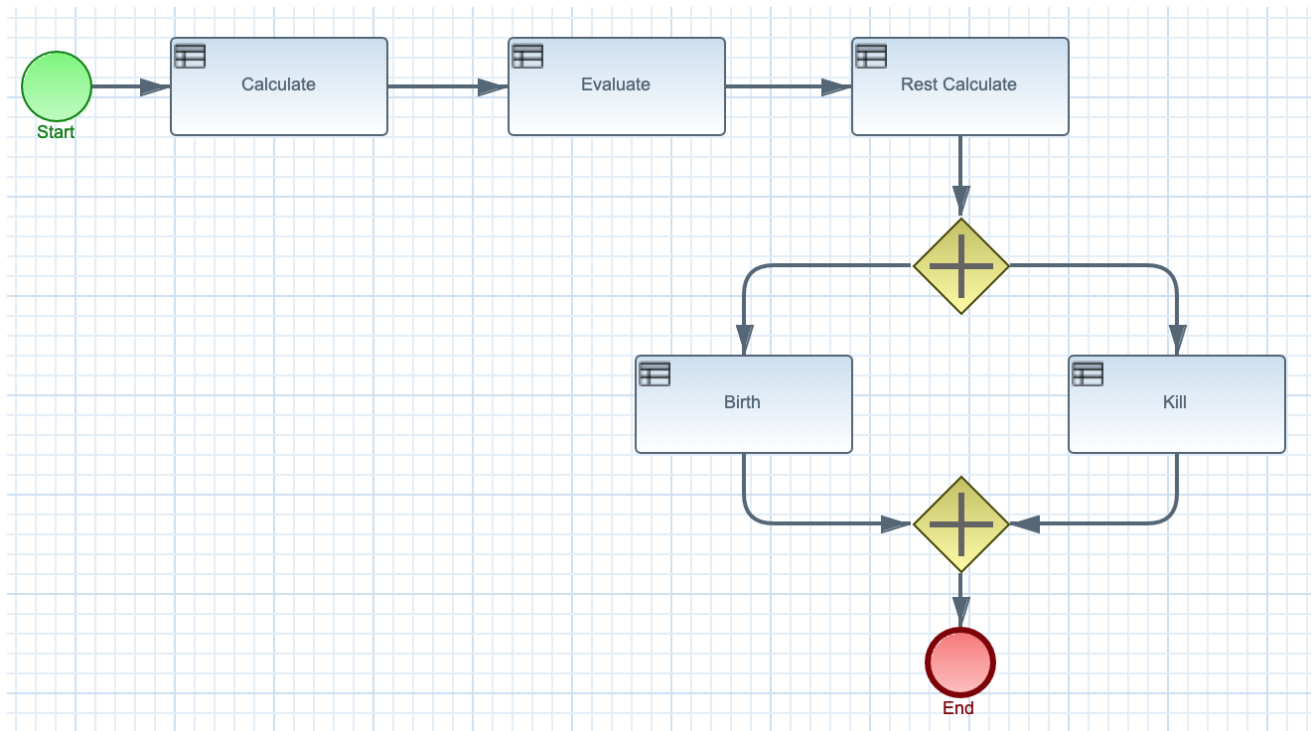
rule "register north west"
  ruleflow-group "register neighbor"
  when
    $cell: Cell( $row : row, $col : col )
    $northWest : Cell( row == ($row - 1), col == ( $col - 1 ) )
  then
    insert( new Neighbor( $cell, $northWest ) );
    insert( new Neighbor( $northWest, $cell ) );
  end

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8.26 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

```

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

```

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、その時点でデシジョン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
```

## 8.10. 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。

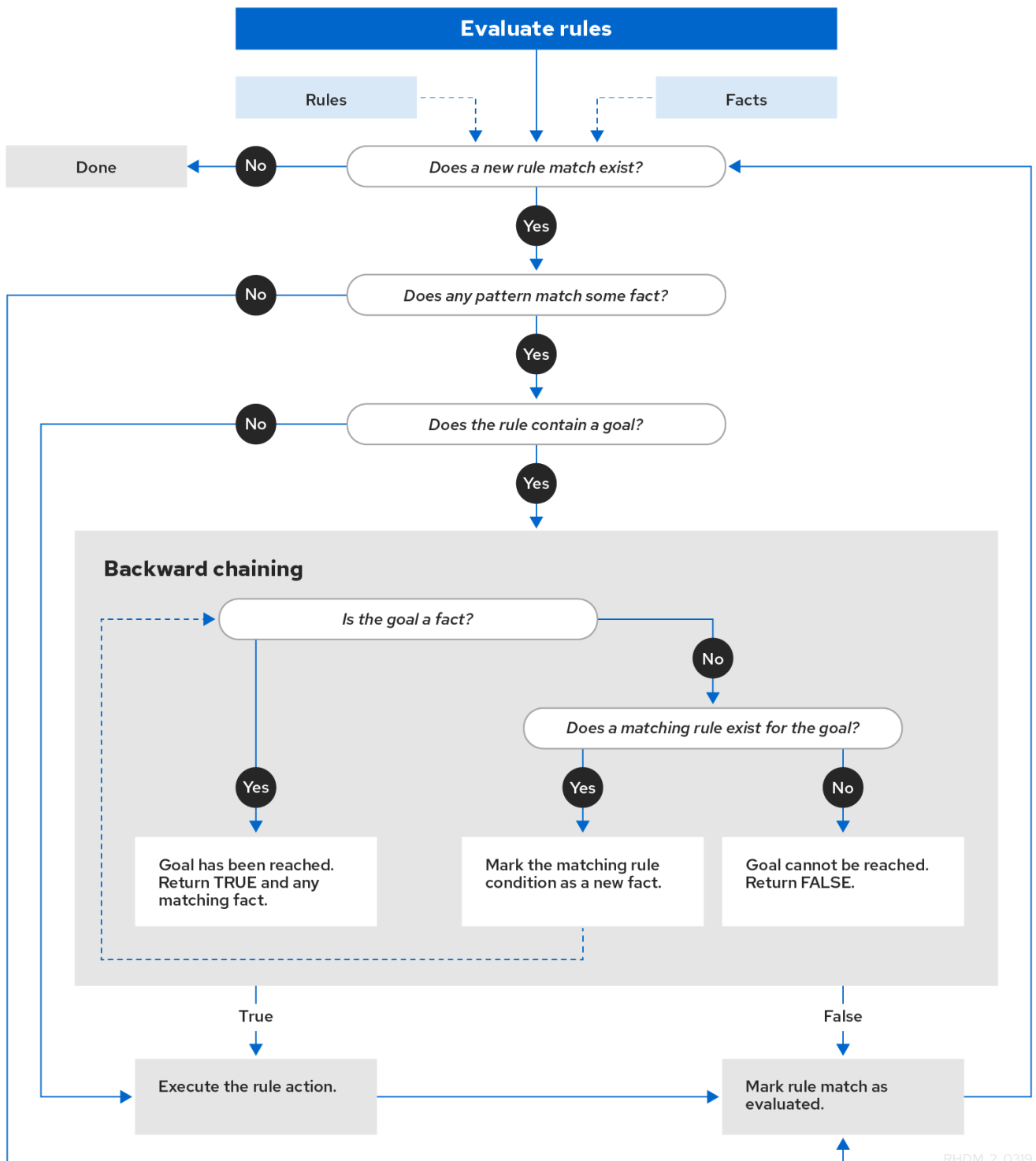
後向き連鎖のルールシステムは、通常再帰を使用して、デシジョンエンジンが満たそうとする結論から開始する目的駆動型のシステムです。システムが結論または目的に到達できない場合は、サブとなる目的、つまり、現在の目的の一部を完了する結論を検索します。システムは、最初の結論が満たされるか、すべてのサブとなる目的が満たされるまでこのプロセスを続行します。

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8.27 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") );
```

```

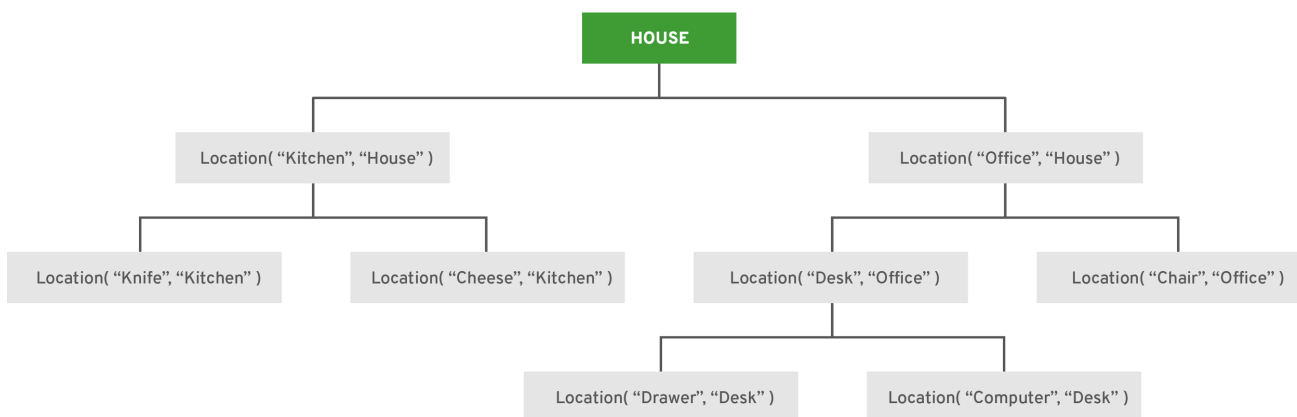
ksession.insert( new Location("Kitchen", "House") );
ksession.insert( new Location("Knife", "Kitchen") );
ksession.insert( new Location("Cheese", "Kitchen") );
ksession.insert( new Location("Desk", "Office") );
ksession.insert( new Location("Chair", "Office") );
ksession.insert( new Location("Computer", "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8.28 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"** 文字列をデシジョン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"** 文字列をデシジョン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

```

デシジョンエンジンは、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**" 文字列をデシジョン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"** 文字列をデシジョン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" 文字列をデシジョン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
```

## 第9章 関連情報

- [Red Hat Decision Manager 用のデシジョン管理アーキテクチャーの設計](#)
- [デシジョンサービスのスタートガイド](#)
- [DRL ルールを使用したデシジョンサービスの作成](#)
- [Red Hat Decision Manager プロジェクトのパッケージ化およびデプロイ](#)

## 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)