

2. fáza

nie je jasné, čo znamená watchTV, sportChannel v R5 (v dôsledku je sportChannel argumentom predikátového symbolu, v stráži to vyzerá na atomárnu formulu)

kontext planSch je dosť chudobný (jediná akcia, ktorú dovoľuje "plánovať" je canGo

kvôli úplnosti - pseudokonštantu attempt treba inicializovať a jej aktuálnu hodnotu niekde uchovávať

námet na konflikt - niekto z rodiny stratil náramok, je tam pokus s tým náramkom otvoriť miestnosť, treba spustiť nejakú akciu

záver: celkom fajn

3. fáza

v pravidlách R3 a R4 je stráž suggestion(X); v yávere je suggestion s nejakou konštantou; aká je tam súvislosť stráže a dôsledku? akékoľvek X môže blokovat' dôsledok?

pravidlo R7 môže generovať nekonzistentnosť (platí aj CanGo, aj jeho negácia), treba to doriešiť

4. fáza

pravidlo generujúce nekonzistentnosť (teentokrát R6) si objasníme osobne

celkoiivý dojem po ukončení - solídna práca, trochu malý rozsah (a teda pracnosť)