

9. Création des outils nécessaires pour le développement des fichiers AIML

Soumis par Philippe YONNET

20-04-2008

Dernière mise à jour : 18-05-2008

Si l'on jette un oeil sur la roadmap définie précédemment, on voit qu'il est prévu de créer des outils avant de commencer à développer les catégories constituant la personnalité de l'avatar ?

Mais pourquoi faut-il ces outils, et à quoi vont-ils servir exactement ?

L'écriture des fichiers AIML est un travail long et fastidieux. Les premiers pas sont toujours ludiques, mais dès que l'on veut vraiment créer une personnalité complète, cela tourne au cauchemar en l'absence d'outils adaptés.

Or ces outils "adaptés" n'existent pas. Il existe à présent d'excellents éditeurs AIML comme Gaitobot, mais ils présentent tous des bogues et des limites. Les fonctions de mise au point de Pandorabots sont évoluées, mais impossible à utiliser sur des fichiers comprenant des dizaines de milliers de catégories.

Le problème avec des fichiers en langue française est de pouvoir facilement générer de multiples variantes d'un même "pattern". A la main c'est très long, et surtout le débogage est difficile.

Il va donc falloir créer une librairie de fonctions capables :

- de parser des fichiers AIML (et de mettre en lumière des problèmes)
- de charger les catégories de plusieurs fichiers AIML dans une base de données pour parvenir à gérer les "srai" multiples
- d'exporter les catégories créées dans un format AIML correct, sous la forme de fichiers prêts pour un upload dans pandorabots (si possible en triant logiquement les catégories)
- de générer des variantes des catégories entrées automatiquement
- de générer des catégories à partir de fichiers de "connaissances"

J'ai déjà commencé à écrire cette librairie. Elle est utilisée dans l'outil "pattern normalizer" qui est disponible ici :

<http://www.pnambique.com/outils/pattern-normalizer.php>

Elle sert par ailleurs dans le pattern generator disponible ici :

<http://www.pnambique.com/index.php/pattern-generator.html>