

```
(SPR_PUNG,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH4
(SPR_PUNG,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH,0,0), // S_PUNCH5 // do things to change the game state
(SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing)
(SPR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0), // S_PISTOLDOWN
(SPR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0), // S_PISTOLUP
(SPR_PISG,0,4,(NULL),S_PISTOL2,0,0), // S_PISTOL1
(SPR_PISG,1,6,(A_FirePistol),S_PISTOL3,0,0), // S_PISTOL2
(SPR_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL4,0,0), // S_PISTOL3
(SPR_PISG,1,5,(A_ReFire),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL4
(SPR_PISF,32769,7,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PISTOLFLASH
(SPR_SHTG,0,1,(A_WeaponReady),S_SGUN,0,0), // S_SGUN
(SPR_SHTG,0,1,(A_Lower),S_SGUNDOWN,0,0), // S_SGUNDOWN
(SPR_SHTG,0,1,(A_Raise),S_SGUNUP,0,0), // S_SGUNUP
(SPR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN2,0,0), // S_SGUN1
(SPR_SHTG,0,7,(A_FireShotgun),S_SGUN3,0,0), // S_SGUN2
(SPR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN4,0,0), // S_SGUN3
(SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN5,0,0), // S_SGUN4
(SPR_SHTG,3,4,(NULL),S_SGUN6,0,0), // S_SGUN5
(SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN7,0,0), // S_SGUN6
(SPR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN8,0,0), // S_SGUN7
(SPR_SHTG,0,2,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8
```

and commented parts.
st edition work.

```
switch (gameaction)
{
case ga_leadlevel:
G_DeLoadLevel ();
break;
case ga_newgame:
G_DeNewGame ();
break;
case ga_loadgame:
G_DeLoadGame ();
break;
case ga_savegame:
G_DeSaveGame ();
break;
case ga_playdemo:
G_DePlayDemo ();
break;
}
```

```
// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with targetplayer = -1, direct
// Most numbers are spawned
// but some can be made private
//
// Called by P_NoiseAlert.
// Recursively traverses adjacent
// sound blocking lines cut off.
//
mob_t* soundtarget;
void
P_RecursiveSound
( sector_t* sec,
int soundblocks
)
{
int i;
line_t* check;
sector_t* other;
// wake up all monsters in
if (sec->validcount == validcount)
sec->soundtraverse
(
return; //
)
sec->validcount = validcount;
sec->soundtraversed = soundtraversed;
sec->soundtarget = soundtarget;
for (i=0; i<sec->linecount; i++)
{
check = sec->lines[i];
if (! (check->flags & FL_NOENTRANCE))
continue;
P_LineOpening (check);
if (openrange <= 0)
continue; //
if ( (sideset check->sidenum[0]) &&
other = sideset check->sidenum[0])
else
other = sideset check->sidenum[1];
if (check->flags & FL_SOUND)
{
if (soundblocks)
P_RecursiveSound
(
)
else
P_RecursiveSound
(
)
}
}
}
```

Надежда Соколова

Компьютерная лексикография

```
(SPR_CHGG,0,4,(A_FireCBun),S_CHAIN2,0,0), // S_CHAIN1
(SPR_CHGG,1,4,(A_FireCBun),S_CHAIN3,0,0), // S_CHAIN2
(SPR_CHGG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3
(SPR_CHGF,32769,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH1
(SPR_CHGF,32769,5,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH2
(SPR_MISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
(SPR_MISG,0,1,(A_Lower),S_MISILEDOWN,0,0), // S_MISILEDOWN
(SPR_MISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP
(SPR_MISG,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1
(SPR_MISG,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
(SPR_MISG,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE3
```

&& gameskill != sk_nightmare)

SARG_PWIN2 ; i++)

speed = 20*FRACUNIT;

speed = 20*FRACUNIT;

speed = 20*FRACUNIT;

gameskill == sk_nightmare)

SARG_PWIN2 ; i++)

speed = 15*FRACUNIT;

speed = 10*FRACUNIT;

speed = 10*FRACUNIT;

first level load

REBORN;

set false if a demo

```
if (playeringame[i])
{
cmd = &players[i].cmd;
memcpy (cmd, &netcmds[i].buff, sizeof(ticcmd_t));
if (demoplayback)
G_ReadDemoTiccmd (cmd);
if (demorecording)
G_WriteDemoTiccmd (cmd);
}
// check for turbo cheats
if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
&& !(gametic&31) && (gametic>>5)&3) == i)
{
static char turbomessage[90];
extern char *player_names[4];
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
}
// P_NoiseAlert
// If a monster yells at a player
// it will alert other monsters
void
P_NoiseAlert
( mob_t* target,
mob_t* emitter )
{
soundtarget = target;
validcount++;
P_RecursiveSound
(
)
}
boolean P_ChedMeleeRange
(
mob_t* p;
fixed_t dist;
```

```
if (playeringame[i])
{
cmd = &players[i].cmd;
memcpy (cmd, &netcmds[i].buff, sizeof(ticcmd_t));
if (demoplayback)
G_ReadDemoTiccmd (cmd);
if (demorecording)
G_WriteDemoTiccmd (cmd);
}
// check for turbo cheats
if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
&& !(gametic&31) && (gametic>>5)&3) == i)
{
static char turbomessage[90];
extern char *player_names[4];
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
}
// P_NoiseAlert
// If a monster yells at a player
// it will alert other monsters
void
P_NoiseAlert
( mob_t* target,
mob_t* emitter )
{
soundtarget = target;
validcount++;
P_RecursiveSound
(
)
}
boolean P_ChedMeleeRange
(
mob_t* p;
fixed_t dist;
```



Надежда Соколова

Компьютерная лексикография

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Соколова Н. И.

Компьютерная лексикография / Н. И. Соколова — «ЛитРес: Самиздат», 2019

Современная языковая ситуация, и в частности потребности записи человеческого знания в память компьютера, в огромной степени изменили лексический мир языка. Можно считать, что здесь уже сложилась и развивается целая лингвистическая наука. Компьютерная техника широко проникает в традиционную сферу лексикографии, то есть, в составление словарей, заменяя собой традиционную ручную картотеку и принося новые методы и возможности в веками устанавливавшуюся технологию.

Содержание

Введение	5
1. История развития лексикографии	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Введение

Современная языковая ситуация, и в частности потребности записи человеческого знания в память компьютера, в огромной степени изменили лексический мир языка. Можно считать, что здесь уже сложилась и развивается целая лингвистическая наука.

Компьютерная техника широко проникает в традиционную сферу лексикографии, то есть, в составление словарей, заменяя собой традиционную ручную картотеку и привнося новые методы и возможности в веками устанавливавшуюся технологию.

В области компьютерной лексикографии выделяют две основных проблемы, тесно связанных друг с другом: создание словарей, предназначенных для человека, и использование в интеллектуальных системах специальных машинных словарей естественных языков. Роль словаря в таких системах огромна – начиная с распознавания лексических единиц на уровне ввода и морфологического анализа и заканчивая моделированием элементов понимания и мышления.

Таким образом, в методологических целях следует разграничить вычислительную (компьютерную) лексикографию как часть обычной лексикографии, занимающуюся составлением обычных, бумажных словарей для использования их человеком и вычислительную лексикографию как науку о машинных словарях естественных языков, используемых в памяти компьютера для решения задач, требующих искусственного интеллекта.

Возможности компьютера в традиционной лексикографии чрезвычайно велики, поскольку они избавляют лексикографа от огромного многолетнего труда по сбору, расписыванию на карточки и анализу лексического материала. Например, можно создать справочник, в котором все словники наиболее значительных словарей были бы объединены. Таким справочником является Сводный словник словарей русского языка (Рогожникова 1986: 58-67). С помощью такого словника можно решать большое количество разного рода теоретических и практических задач. Так, можно выявить наиболее употребительную лексику современного русского языка и отобрать ее в словари различных объемов. Это важно при составлении толковых словарей, общего и учебного типа, для отбора лексики в русскоязычные словари других типов и т.д.

Применение интерактивных методов позволяет исследователю-лингвисту использовать компьютер даже в тех случаях, когда какие-то языковые факты трудно или невозможно формализовать: при помощи диалога с компьютером появляется возможность найти достаточно обоснованные и приемлемые приблизительные решения.

Ю.Н. Марчук в своей работе «Вычислительная лексикография» (Марчук 1976: 83) определил основные отличия машинных словарей от обычных. Кратко говоря, эти отличия заключаются в следующем: если обычный, традиционный, «бумажный» словарь комплементарен к знаниям, имеющимся у человека-пользователя, т.е. он дает некоторую дополнительную информацию к той, которая у человека уже есть, то машинный словарь в функции информирования автономен, т.е. он должен содержать всю необходимую для «искусственного интеллекта» машины информацию. Машинный словарь в применении в автоматизированных системах не может рассчитывать на то, что компьютер располагает «фоновым» знанием, необходимым для пользования словарем.

Машинный словарь должен содержать всю информацию, необходимую для работы с данным словом. Всякая неопределенность, неоднозначность, и т.п. сохранятся в выдаче, если в алгоритме работы с текстом не будут предусмотрены соответствующие процедуры.

1. История развития лексикографии

Лексикография (греч. *lexikos* – 'относящийся к слову' и *grajw* – 'пишу') – это научная дисциплина, занимающаяся теорией и практикой составления словарей. Еще в рукописях XI века (на полях или в самом тексте) можно встретить пояснения непонятных слов, чаще всего иноязычных или вышедших из употребления. Эти пояснения назывались глоссами, а собрания глосс, так называемые глоссарии, представляли собой первые небольшие словарики. В древнерусской лексикографии возникло несколько типов словарей: 1) словари собственных имен, содержащие в основном имена, упоминаемые в Библии (ономастиконы); 2) словари, охватывающие слова со сложным символическим смыслом (приточки); 3) словари, толкующие непонятные (церковно-славянские) слова книжной речи – "Толкование неудобь познаваемом речем"; 4) первые переводные словари, например, "Речь тонкословия греческого". Затем в XVI-XVII вв. появляются более полные собрания слов, расположенных в строгом алфавитном порядке, – азбуковники. Первый печатный словарь ("Лексис" Лаврентия Зизания) вышел в Вильно в 1596 году. Постепенно возникает интерес не только к старинным иностранным и старославянским словам, но и к словам современных иностранных языков, – начинают выходить многочисленные переводные словари: русско-иноязычные, иноязычно-русские. К 30-м годам XVIII века уже ощущалась потребность в толковом словаре русского языка, и с учреждением Российской Академии наук началось составление толкового "Словаря Академии Российской". В XIX веке было создано множество словарей самого различного характера, что обеспечило прекрасные предпосылки для развития лексикографии в XX веке – поистине, веке лексикографии, поскольку никогда еще эта дисциплина не развивалась столь успешно¹

¹ Цейтлин Р. М. Лексикография // Русский язык. Энциклопедия. – М., 1997. С. 209-210

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.