

Проектирование сценариев

Сценарий — главная составная часть Модуля (см. [назначение и структура пакета](#)) и представляет собой последовательность шагов по обработке данных. Шаги задаются узлами из стандартных или [Производных компонентов](#).

Сценарий по умолчанию пустой и заполняется необходимыми компонентами в зависимости от решаемой задачи путем их добавления в область Сценария (см. [интерактивный режим работы](#)).

Порты — способ коммуникации между узлами.

В LogiNot узлы Сценария принимают данные через входные порты, а отдают через выходные. Входные порты на пиктограмме узла Сценария располагаются слева, а выходные справа.

Для того чтобы более гибко реализовывать работу Сценария можно использовать [переменные](#) — объекты, содержащие только одно значение конкретного типа.

Утрированно бывают следующие типы переменных:

- Переменные Сценария;
- Переменные узла.

В Сценариях имеется возможность создавать Производные компоненты на основе базовых. Их особенностью является то, что они имеют структуру базового компонента, но могут иметь уникальные признаки.

При проектировании Сценария есть возможность сделать так, чтобы наши объекты (например, узлы) были доступны другому Сценарию (см. [модификатора доступа](#)).

Помимо выполнения Сценариев в интерфейсе (Интерактивный режим), существует другой вариант исполнения — [пакетный режим](#). Суть режима заключается в том, что Сценарий запускается без интерфейса и результатом является манипуляции с входными данными (преобразование, передача и выгрузка данных).

Также, узел можно [обучать/переобучать](#). Эта функция используется для узлов, основанных на обучении (Нейронные сети ([Нейросеть \(Регрессия\)](#)) и [Нейросеть \(Классификация\)](#)), [Кластеризация](#) и т.п.). Переобучение особенно необходимо в тех случаях, когда набор данных изменяется и требуется перестроить Модель на новых данных.

В LogiNot в зависимости от особенностей предметной области разрабатываемого Сценария или для оптимизации (например, увеличение скорости выполнения) можно задать собственную последовательность выполнения узлов (см. [управление ходом выполнения сценария](#)).

Для избежания повторных вычислений существует возможность сохранения промежуточных расчетов в памяти (см. [кэширование](#)).

При необходимости, уже спроектированный Сценарий можно запустить в другой среде исполнения. В этом случае необходимо следить за локальными настройками. Их изменение может привести к изменению результатов выполнения Сценария.

Статьи в разделе:

- [Интерактивный режим работы](#)
- [Порты](#)
- [Переменные](#)
- [Производный компонент](#)
- [Модификатор доступа](#)
- [Управление ходом выполнения](#)
- [Режим активации узла](#)
- [Обучение \(переобучение\) узла](#)
- [Кэширование](#)
- [Настройка локали](#)
- [Ссылка на пакет](#)
- [Заметки](#)
- [Горячие клавиши](#)