

LA TECNICA DI MEMORIZZAZIONE A MATRICE

Memorizzare dati ed eventi

Per memorizzare facilmente date, fatti storici eventi si usa una rappresentazione a matrice di questo tipo

	Evento1	Evento2	Evento3	Evento4
Data1				
Data2		X		
Data3				
Data4				

Oppure la sua trasposta:

	Data1	Data2	Data3	Data5
Evento1				
Evento2	X			
Evento3				
Evento4				

Nell'intersezione tra la riga i e la colonna j c'è la descrizione dettagliata dell'evento (luogo, ecc)

Memorizzare leggi e articoli

In modo del tutto analogo all'esempio precedente per memorizzare articoli, leggi si usa la seguente rappresentazione:

	Comma1	Comma2	Comma3	Comma4
Legge1				
Legge2		X		
Legge3				
Legge4				

Ove nell'incrocio tra la riga i e la colonna j c'è la descrizione dettagliata del comma j relativo alla legge i

Oppure la sua trasposta

	Legge1	Legge2	Legge3	Legge4
Comma1				
Comma2		X		
Comma3				
Comma4				

Memorizzare il contenuto di un libro

Per memorizzare facilmente i contenuti di un testo (diviso in capitoli, sottocapitoli-paragrafi) possiamo usare il seguente modello:

	Capitolo1	Capitolo2	Capitolo3	Capitolo4
Paragrafo1				
Paragrafo2		X		
Paragrafo3				
Paragrafo4				

Ove nella cella (i,j) metteremo le parole chiave che descrivono il paragrafo i del capitolo j.

	Paragrafo1	Paragrafo2	Paragrafo3	Paragrafo4
Capitolo1				
Capitolo2		X		
Capitolo3				
Capitolo4				

Un tutti i caso abbiamo una rappresentazione matriciale e una funzione $f(i,j)=k$ invertibile.

Memorizzare nomi di persone

In questo modo possiamo ricordare i nomi delle persone associando il loro nome ad una caratteristica specifica del loro viso e/o della loro personalità

	Nome1	Nome2	Nome3	Nome4
Caratteristica1				
Caratteristica2		X		
Caratteristica3				
Caratteristica4				

O la trasposta

	Caratteristica1	Caratteristica2	Caratteristica3	Caratteristica4
nome1				
nome2		X		
nome3				
nome4				

Matrici e intelligenza artificiale (un computer può pensare ?)

L'uso delle matrici ha impieghi anche nell'intelligenza artificiale:

Caso $P \Rightarrow Q$

Supponiamo di avere una serie di premesse (i) e una serie di conseguenze (j) e di mettere una X nella matrice se alla premessa(i) \Rightarrow la conseguenza(j)

Ora può capitare che una certa conseguenza (j) sia coincidente a una certa premessa (w) che quindi indurrà una nuova conseguenza (k).... e così via viene prodotto quello che chiamiamo

ragionamento logico

	Conseguenza1	Conseguenza2	Conseguenza3	Conseguenza4
Premessa1				
Premessa2		X		
Premessa3				
Premessa4				

	Premessa1	Premessa2	Premessa3	Premessa4
Conseguenza1				
Conseguenza2		X		
Conseguenza3				
Conseguenza4				

In questo modo una calcolatore simula la mente umana.

Il caso $P \Leftrightarrow Q$ è analogo al precedente nel senso che le matrici sono identiche ma la logica è che premesse e conseguenza sono sullo stesso piano e premessa(i) sse conseguenza (j), oppure si possono creare due matrici distinte in cui in una le premessa sono le conseguenza dell'altra. Questo modello può essere impiegato anche per memorizzare facilmente una serie di teoremi matematici.