



UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA

MANUAL DE USUARIO

CHATBOT

Programado en C#

Alberto Rodríguez Z.

Santiago de Chile

1- 2018

Tabla de Contenidos

1. Introducción al Chatbot.....	3
2. Compilación y ejecución.....	4
3. Funcionalidades y modo de uso.....	4
3.1 Ingresar semilla.....	4
3.2 Iniciar Conversación.....	5
3.3 Enviar Mensaje.....	5
3.4 Guardar Log.....	6
3.5 Cargar Log.....	7
3.6 Finalizar conversación.....	7
3.7 Calificar Chatbot.....	7
4. En caso de fallos.....	8

1. Introducción al Chatbot

El presente manual pretende explicar cómo utilizar efectivamente el programa para poder comunicarnos correctamente con el chatbot, a través de ejemplos que emulan conversaciones, estas conversaciones se adaptan al contexto para que exista una respuesta coherente del parte del chatbot.

El chatbot se rige bajo el contexto en específico, el cual está ambientado en un negocio de comida rápida llamado Mr. Ham. El negocio tiene un cierto menú que es el que está incluido dentro del vocabulario del chatbot, es decir solo responderá y se registrará por ese menú.

En cuanto a la estructura básica del chatbot, consta de una personalidad y un vocabulario (relacionado al contexto) .

Al ser creado el chatbot bajo el paradigma orientado a objetos su creación se constituye de las relaciones entre clases las cuales son implementadas mediante interfaces graficas, por lo que para poder comunicarse con el chatbot utilizar estas interfaces.

////////////////////MENÚ////////////////////			
-Tipos de Hamburguesa:		-Clasica	500\$
		-Vegetariana	700\$
		-Gigante	900\$
-	Papas Fritas	:	-Chicas 200\$
			-Medianas 400\$
			-Grandes 600\$
-	Bebidas	:	-Pepsi 250\$
			-Fanta 250\$
			-Sprite 250\$
////////////////////			

Figura 1.- Menú del restaurant

Ya definidas las clases con las que nos comunicaremos con el chatbot es posible establecer una conversación relacionada al contexto, con los que se obtendrán las distintas posibilidades de conversación.

2. Compilación y ejecución

Primero para poder usar el programa es necesario el programa Visual Studio (2010 o superior) que es un entorno de desarrollo integrado, con el que se podrá utilizar el programa del chatbot.

Ya descargado el IDE, se ingresa a la carpeta de “lab4” que corresponde a la carpeta donde está el laboratorio y se presiona el icono “Lab4.sln” para ingresar al programa. Ya ingresado se compila el programa presionado la flecha verde “iniciar” ubicada en el centro de la parte superior de la pantalla. Ya presionado el botón Run si no arroja algún error es porque ha compilado con éxito. Ya compilado se puede ejecutar el programa con normalidad.

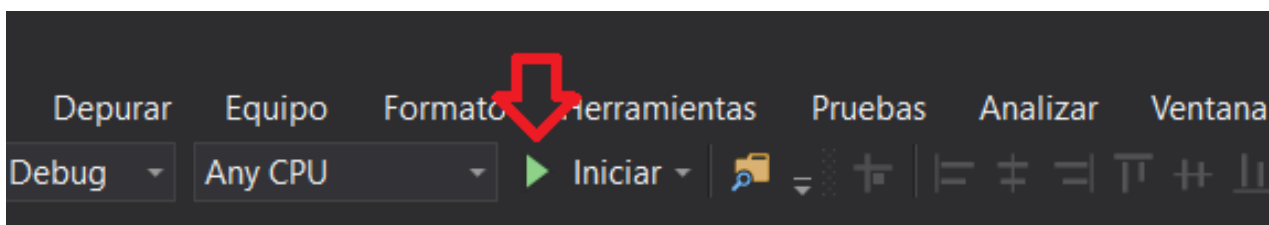


Figura 2.- Forma de compilar en Visual Studio.

3. Funcionalidades y modo de uso

Iniciando el programa aparecerá una ventana pequeña que indica que se debe ingresar la semilla.

3.1 Ingresar semilla

Esta semilla corresponde a la personalidad pseudoaleatoria que tendrá el chatbot, se debe ingresar cualquier numero entero para poder obtener la personalidad. Al ingresar esta semilla el chatbot ya tendrá una personalidad especifica para responder las preguntas, así que se cierra esta ventana y se abrirá la ventana principal del chatbot.



Figura 3.- Ventana de donde ingresar semilla.

3.2 Iniciar conversación

Ya al estar en la ventana principal se puede ver el mensaje inicial del chatbot en la pantalla del centro, para poder iniciar una conversación con el chatbot se debe presionar el botón de comenzar conversación ubicada a la derecha de la ventana, una vez presionado el botón, en la pantalla planta del centro aparecerá un nuevo mensaje de bienvenida del chatbot.

No intentar presionar otro botón (excepto cargar Log) porque si no se comienza la conversación los otros no funcionarán.

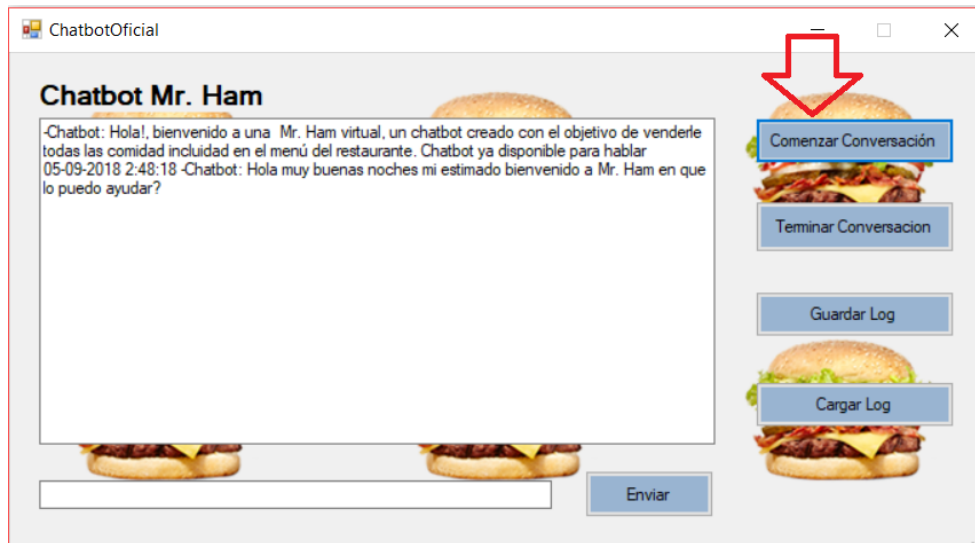


Figura 4. Presionado botón, se muestra saludo del chatbot.

3.3 Enviar mensaje

Después de iniciar una conversación con el chatbot podremos enviarle mensajes, estos mensajes deben registrarse con el contexto del menú y también registrarse con el orden de palabras que se incluyen en el archivo Palabras.txt donde especifica como escribirle al chatbot.

Ya conociendo las condiciones de la forma de enviarle mensajes al chatbot, estos mensajes se pueden enviar mediante la barra blanca incluida al lado izquierdo del botón enviar. En el se puede escribir el mensaje y para enviarlo se debe presionar el botón enviar, después aparecerá en la pantalla blanca el mensaje enviado por el usuario y la respuesta del chatbot.

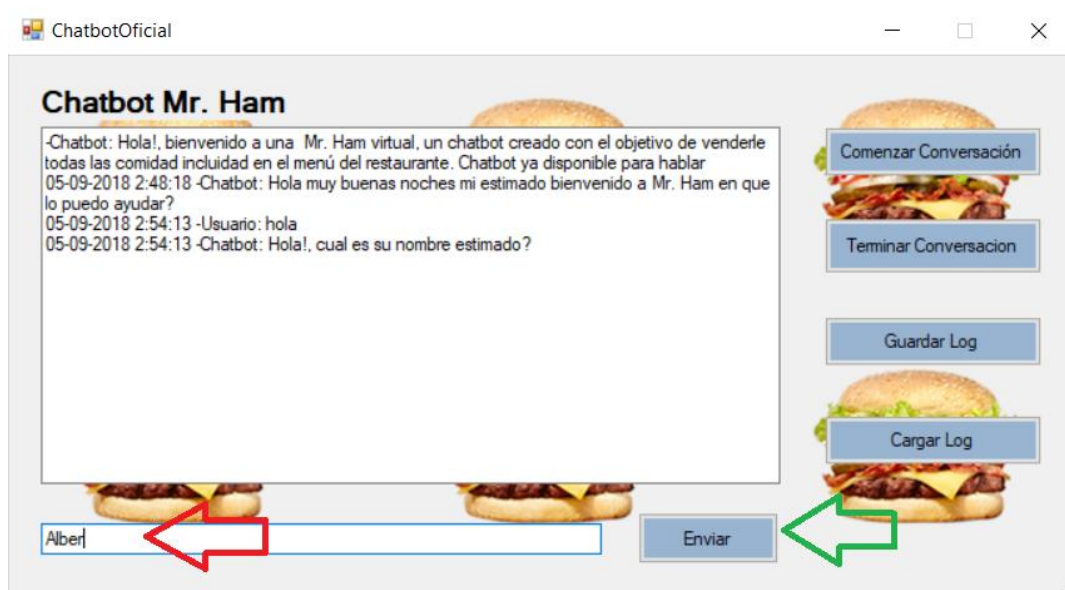


Figura 5.- Donde escribir (flecha roja) y botón para enviar mensaje (flecha verde).

3.4 Guardar Log

Para poder guardar la conversación en un archivo de texto, se debe presionar el botón Guardar Log (tercer botón de arriba abajo) y aparecerá otra venta que solicita ingresar la ruta de donde será guardado el archivo y el nombre que debe tener el archivo, estos datos deben ingresarse en las 2 cajas de texto. Asegurar de que la ruta exista sino no se podrá crear y guardar el archivo de texto.

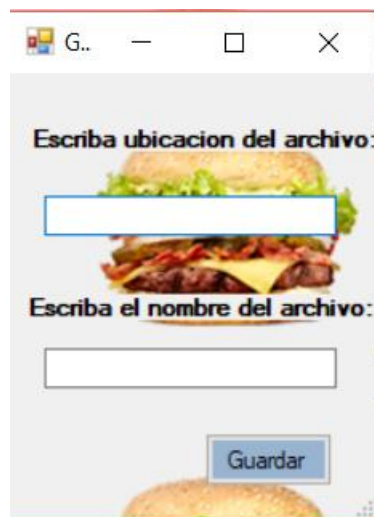


Figura 6.- Ventana donde se solicitan los datos para crear archivo.

3.5 Cargar Log

Si ya se ha creado un archivo, se puede llamar a uno, mediante el botón cargar Log (cuarto de arriba abajo) el cual desplegará la ventana donde se encuentra todos los datos y rutas, y el usuario debe buscar el archivo que debe leer, asegurarse de que el archivo sea un log, para saberlo, la primera línea del archivo tiene la palabra “Log:”, sino la tiene responderá que no es un log y no cargará el archivo. En el caso de que si sea un log cargará el archivo y lo ilustrará por la pantalla blanca para seguir la conversación desde allí.

3.6 Finalizar conversación

Para poder finalizar la conversación se debe presionar el botón finalizar conversación (segundo de arriba abajo), el cual entrega el mensaje final del chatbot en la pantalla central y después de 6 segundos aparecerá una nueva ventana, explicada en el siguiente punto.

3.7 Calificar Chatbot

Ya cerrada la otra ventana, queda la opción final que es calificar el chatbot, para eso aparece una nueva ventana llamada Rate, la cual se solicita ingresar un valor entre 1 y 5 (no intentar ingresar otra cosa, porque no finaliza hasta entregar un dato entre estos intervalos) para que después aparezca una ventana de despedida y finalice el programa.

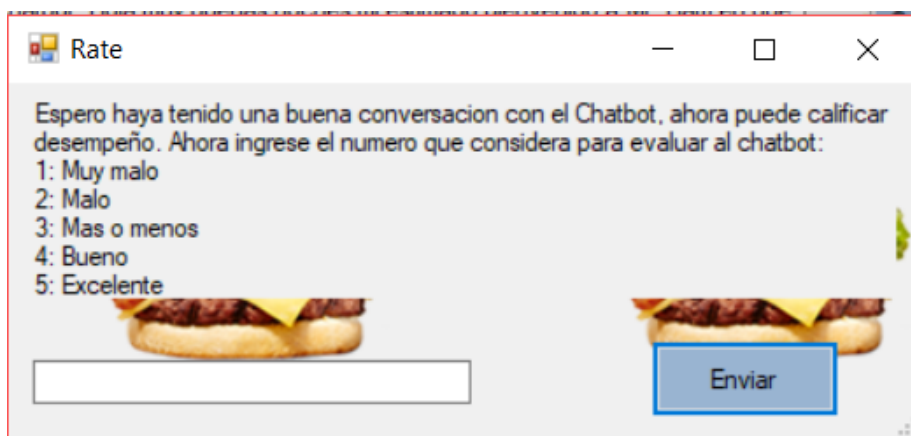


Figura 7.- Ventana donde ingresar nota para el chatbot.

4. En caso de fallos

- En caso de ingresar mal un valor, el programa notifica y solicita realizar la operación nuevamente.
- En caso de arrepentirse de presionar un botón, mejor realizarlo ya que si presionar cancelar, el programa puede que presente fallas a seguir funcionando. El mejor caso es cerrar el programa y comenzar todo desde el comienzo (por eso es recomendable guardar el log).
- El programa está diseñado para responder a errores de ingresos, pero no abusar ya que al puede causar que el programa funcione lento y en el peor de los casos dejar de funcionar.