

# Proyecto de Lógica Difusa. Simulación.

Antonio Jesús Otaño Barrera  
Grupo C411

A.OTANO@ESTUDIANTES.MATCOM.UH.CU

## 1. Introducción

En esta sección puede incluir una presentación del dominio de su problema, los objetivos y motivaciones fundamentales de su investigación así como un resumen del estado del arte al respecto.

## 2. Desarrollo

En esta sección (o secciones) incluya el contenido fundamental del artículo. No es necesario tener una sección nombrada *Desarrollo*, por el contrario, nombre las secciones según el contenido que tratan.

### 2.1 Organización del Documento

Puede agregar secciones y subsecciones según sea necesario para organizar de manera más coherente su artículo. Tenga en cuenta que un documento más plano es más fácil de navegar y entender, pero las subsecciones relacionadas deberían estar agrupadas en una sección común.

Los nombres de las secciones deben ir en mayúsculas, excepto para las preposiciones, conjunciones, y otros vocablos auxiliares.

Empiece un nuevo párrafo cada vez que vaya a comenzar una idea nueva.

### 2.2 Listas y Descripciones

Para producir listas enumeradas, use el siguiente estilo:

1. Primer Elemento
2. Segundo Elemento
  - (a) Segundo Elemento - Subitem Uno
  - (b) Segundo Elemento - Subitem Dos

Para producir descripciones, use el siguiente estilo:

**Primer Elemento** con su respectiva descripción.

**Segundo Elemento** también con su respectiva descripción.

### 2.3 Figuras

Para producir cuerpos flotantes (figuras ó tablas), asegúrese de numerar y etiquetar correctamente cada figura. Las referencias a las figuras deben estar también correctamente etiquetadas. Por ejemplo, en la Fig. 1 se muestra....

*Aquí va el contenido de la figura ...*

Figure 1: Figura de ejemplo

### 2.4 Código Fuente

Para producir código fuente, envuélvalo en una figura flotante y etiquételo correctamente. Por ejemplo, en la Fig. 2 se muestra un código bastante conocido....

```
int main(int argc, char** argv)
{
    // Imprimiendo "Hola Mundo".
    printf("Hello ,_World");
}
```

Figure 2: Código fuente de ejemplo.

### 2.5 Referencias

Las referencias deben estar agrupadas en una sección al final del artículo, y las citas numeradas correctamente, por ejemplo [1] ó [2]. Incluya toda la información importante de cada referencia, incluidos autor, título, y notas de la edición. En caso de citar sitios web, además de la URL, incluya la fecha en que fue consultado, como en [3].

## 3. Conclusiones

En esta sección puede incluir las conclusiones de su investigación y las ideas sobre la continuidad del trabajo, en el caso que aplique.

## 4. Recomendaciones

En esta sección puede incluir recomendaciones sobre posibles formas de continuar la investigación u otros temas relacionados.

## References

- [1] Donald E. Knuth. *The Art of Computer Programming*. Volume 1: Fundamental Algorithms (3rd edition), 1997. Addison-Wesley Professional.
- [2] Kurt Gödel. *Über formal unentscheidbare Sätze der Principia Mathematica und verwandter Systeme, I*. Monatshefte für Mathematik und Physik 38.

- [3] Wikipedia. URL: <http://en.wikipedia.org>. Consultado en November 22, 2020.