**Actividad 4 - Búsqueda y sistemas basados en reglas**

Brayan Steven Bonilla Castellanos

Juan Carlos Monsalve Gómez

Universidad Ibero.

Ingeniería de Software

Inteligencia artificial

## Enlace repositorio GitHub

<https://github.com/Brayan-Bonilla1224/IA_unidad2_act4>

## Enlace video-tutorial

<https://youtu.be/9wjtZbsawS0>

## Descripción del ejercicio

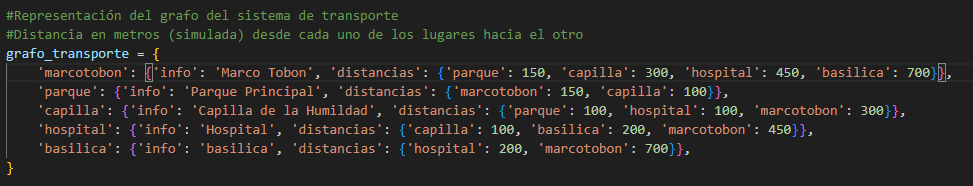
Escribir en Python las instrucciones para el desarrollo de un sistema inteligente que, a partir de una base de conocimiento escrito en reglas lógicas, desarrolle la mejor ruta para moverse desde un punto A y un punto B en el sistema de transporte masivo local.

## Ejecución del ejercicio

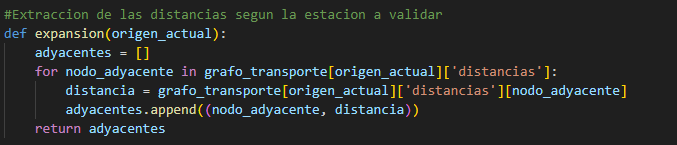
Importamos las librerías necesarias para dibujar y mostrar el grafo de red



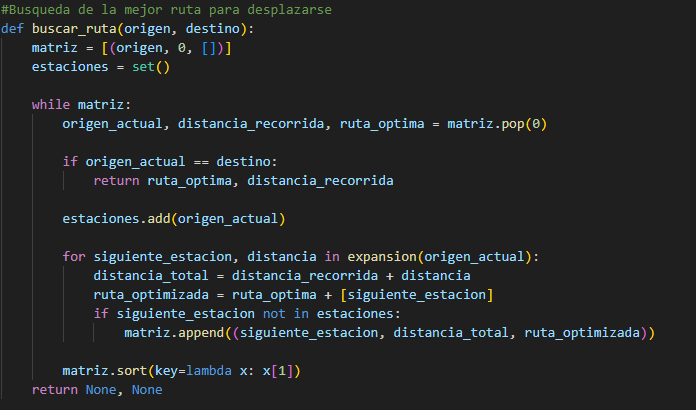
Construimos una base de conocimiento escrito en reglas lógicas



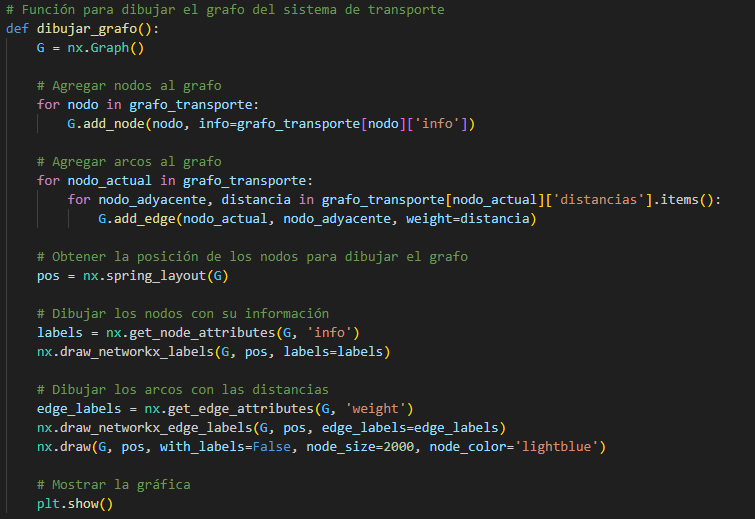
Construimos un método que se encargue de extraer las distancias de la estación que recibe como parámetro



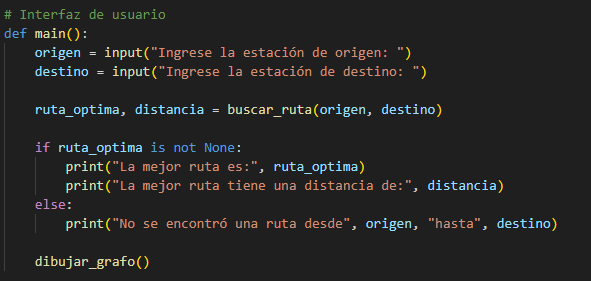
Construimos un método que se encargue de la lógica analítica que me permita identificar la mejor ruta para desplazarme de un punto A a un punto B



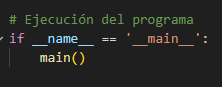
Construimos un método para dibujar el grafo de red (grafos dirigidos) y mostrarlo



Definimos el main de la aplicación



Por último, la ejecución del programa



## Conclusiones

* Todo análisis de datos parte de unos objetivos, siendo entonces lo más importante el diseño de la investigación o la estrategia de análisis, no la herramienta, es fundamental tener en cuenta que la herramienta es solo un medio.

## Bibliografía

Rojas-Jimenez, K. (s. f.). *Capítulo 9 Análisis de Redes | Ciencia de Datos para Ciencias Naturales*. https://bookdown.org/keilor\_rojas/CienciaDatos/an%C3%A1lisis-de-redes.html