

ARBOL DE DECISION

1) Los que han estudiado la fauna del planeta Pandero han definido dos grandes clases: sabandijas y gambusinos. Las sabandijas son de color pardo, mientras que los gambusinos son verdes. Las sabandijas carroñeras (de color más oscuro) no se pueden comer, mientras que las aerófagas (de color más claro) son deliciosas. Por otra parte, los gambusinos pueden ser artiodáctilos o perisodáctilos, según en cada pata tengan número de dedos par o impar, respectivamente. Los perisodáctilos son muy sabrosos, pero la carne de los artiodáctilos es tóxica. Se pide implementar en CLIPS un árbol de decisión para decidir si un bicho de Pandero es comestible o no.

2) Supongamos que en una consulta con el programa del apartado anterior, correspondiente a una sabandija aerófaga, el usuario no está de acuerdo con la respuesta dada por el sistema. Proporcionar interactivamente los datos necesarios para modificar el árbol y almacenarlo.

3) (*Complicado*) En el programa `arbol-dec.clp` se supone que el aprendizaje se produce únicamente por la toma en consideración de *nuevos* atributos no considerados en el árbol original. Retiramos esta especificación, de forma que el aprendizaje pueda producirse también por la toma en consideración de atributos ya presentes en el problema, pero no en la rama considerada. Modificar el código para que se ajuste a esta nueva especificación.