



2014

# Manual de Usuario

Simulador de Prolog



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA

# HERRAMIENTAS NECESARIAS

## PASO 1

Si se está utilizando un sistema operativo de GNU/Linux, se requiere que posea instalados g++.

Para comprobarlo abrimos la consola del sistema y escribimos `g++ --version`, si nos muestra información, se encuentra en nuestro sistema, pero si nos muestra un error no se encuentra en nuestro sistema por lo que será necesario su instalación.

Si se encuentra instalado en el computador puede ingresar a este link para más información:

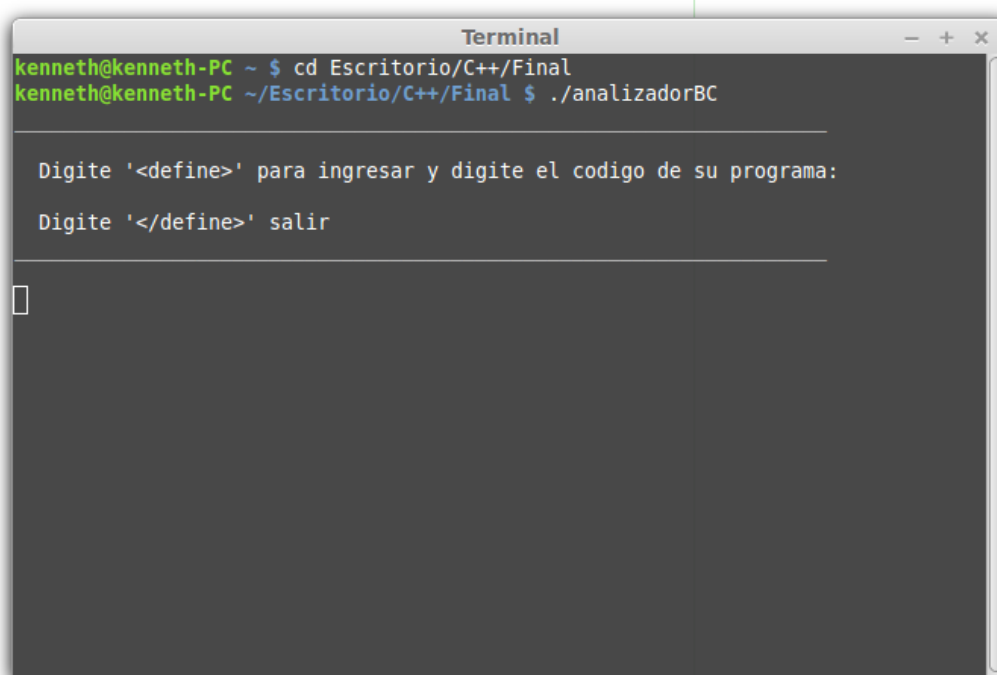
<http://olimpiada-informatica.org/?cmd=instalacioWinLin>

## PASO 2

Si en el paso 1, el resultado fue que no se tiene instalado "g++", deberemos instalarlo, para lo cual abrimos consola del SO (Sistema Operativo) y escribimos **apt-get install build-essential**, con estos descargaremos meta-paquetes, que nos permitirán realizar el proceso de compilación.

## PASO 3

Para compilar el programa, procederemos a abrir la terminal y escribir la dirección en donde se encuentra almacenado el archivo introduciremos al inicio `./` y luego el nombre del archivo , seguido de instrucción "enter", como se muestra a continuación:



```
Terminal
kenneth@kenneth-PC ~ $ cd Escritorio/C++/Final
kenneth@kenneth-PC ~/Escritorio/C++/Final $ ./analizadorBC

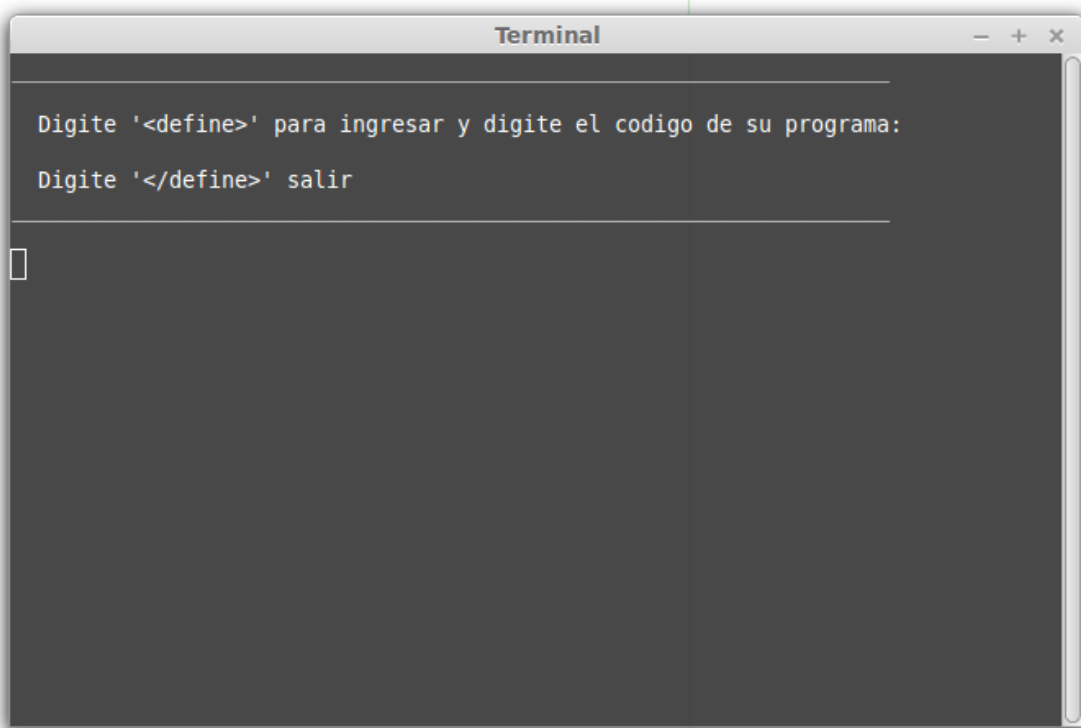
Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:
Digite '</define>' salir

█
```

# INSTRUCCIONES DE USO

## A.

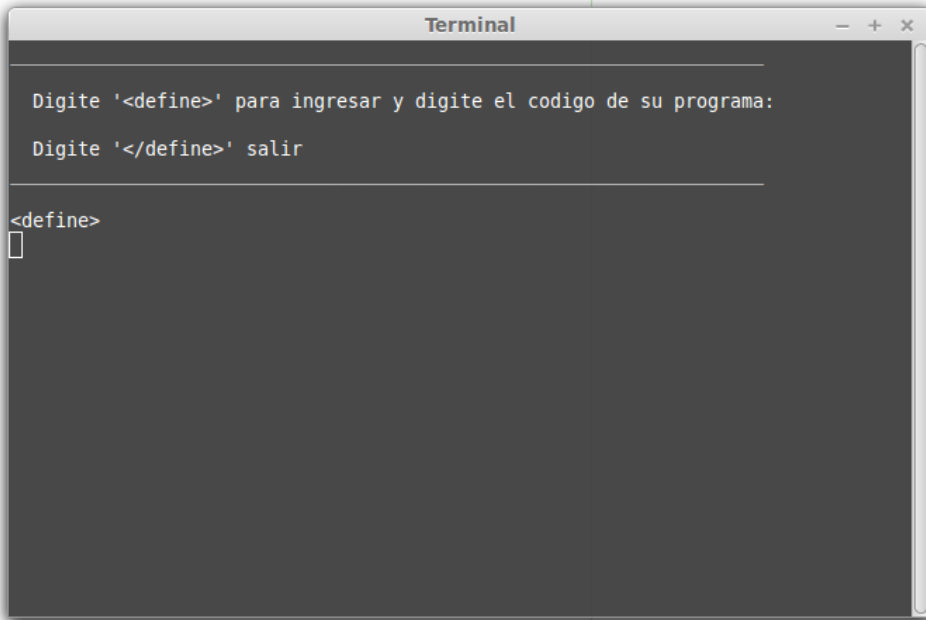
Una vez compilado, si el proceso se realizó con éxito, se puede invocar al programa analizadorBC y se mostrará en la terminal el inicio para ingresar las reglas y hechos a la Base de conocimientos para seguir con la consulta con los mismos. Se muestra de esta manera la primera pantalla del programa:



```
Terminal
Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:
Digite '</define>' salir
█
```

## B.

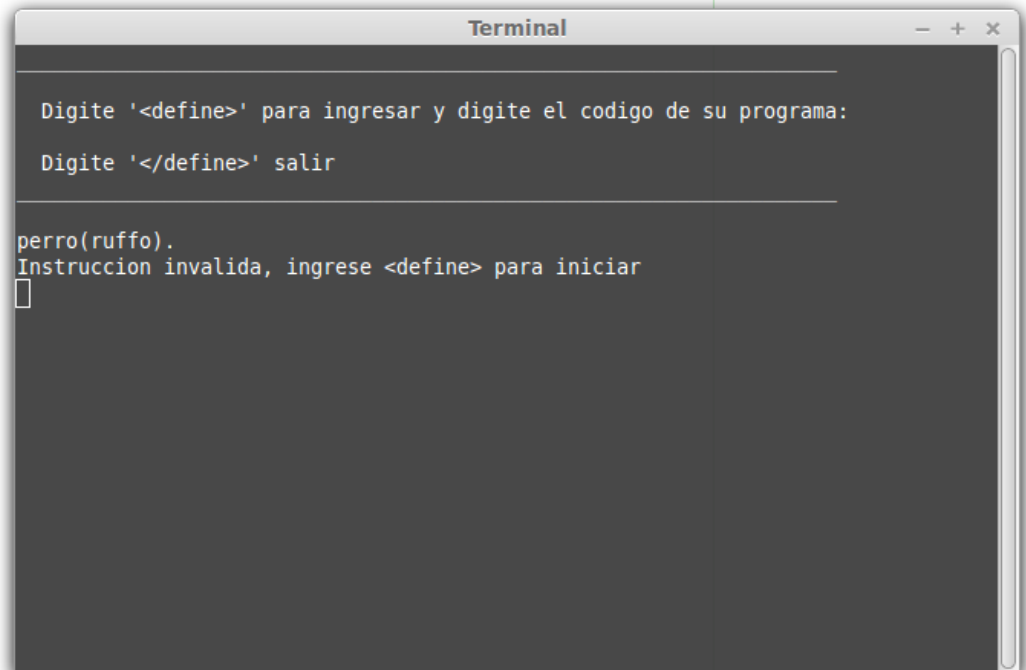
Como se muestra, debe ingresar la palabra <define> para ingresar al modo escribir a la Base de Conocimientos. Si no se escribe esto, se mostrará un mensaje para que lo ingrese de nuevo correctamente para poder iniciar el ingreso de hechos y reglas. Al finalizar el ingreso a la Base de Conocimientos se debe escribir </define> para iniciar la consulta.



```
Terminal

Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:
Digite '</define>' salir

<define>
█
```



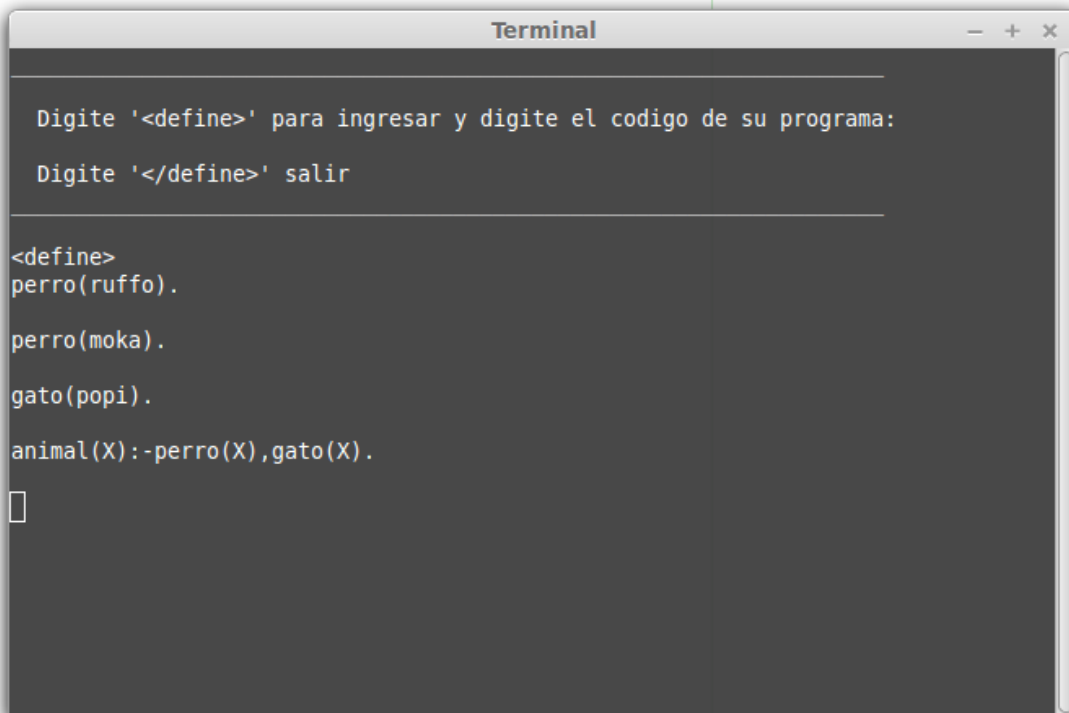
```
Terminal

Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:
Digite '</define>' salir

perro(ruffo).
Instruccion invalida, ingrese <define> para iniciar
█
```

C.

Si se ingresa correctamente el<define>, se puede empezar el ingreso de cada hecho y regla que desea y cada vez que lo ingresa debe presionar "enter". De este modo:

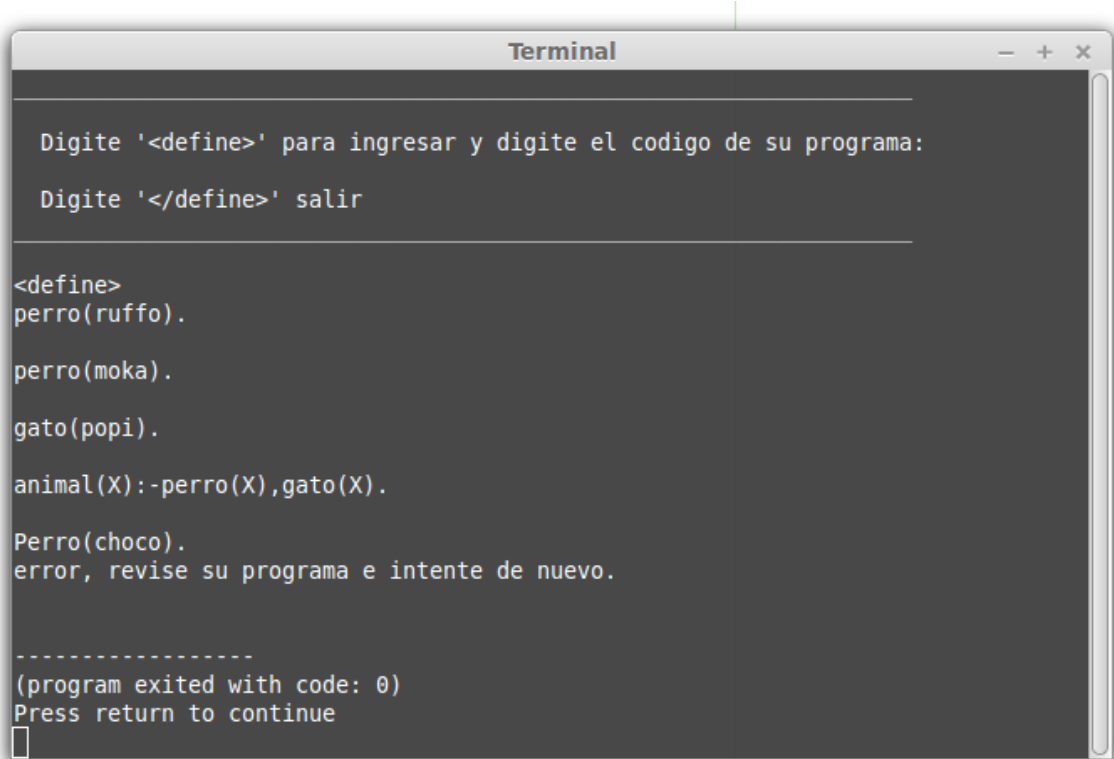
A screenshot of a terminal window titled "Terminal". The window has a dark background and a light gray title bar with standard window controls. The text inside the terminal is as follows:

```
Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:  
Digite '</define>' salir  
  
<define>  
perro(ruffo).  
perro(moka).  
gato(popi).  
animal(X):-perro(X),gato(X).  
□
```

The cursor is represented by a small white square at the end of the last line of code.

D.

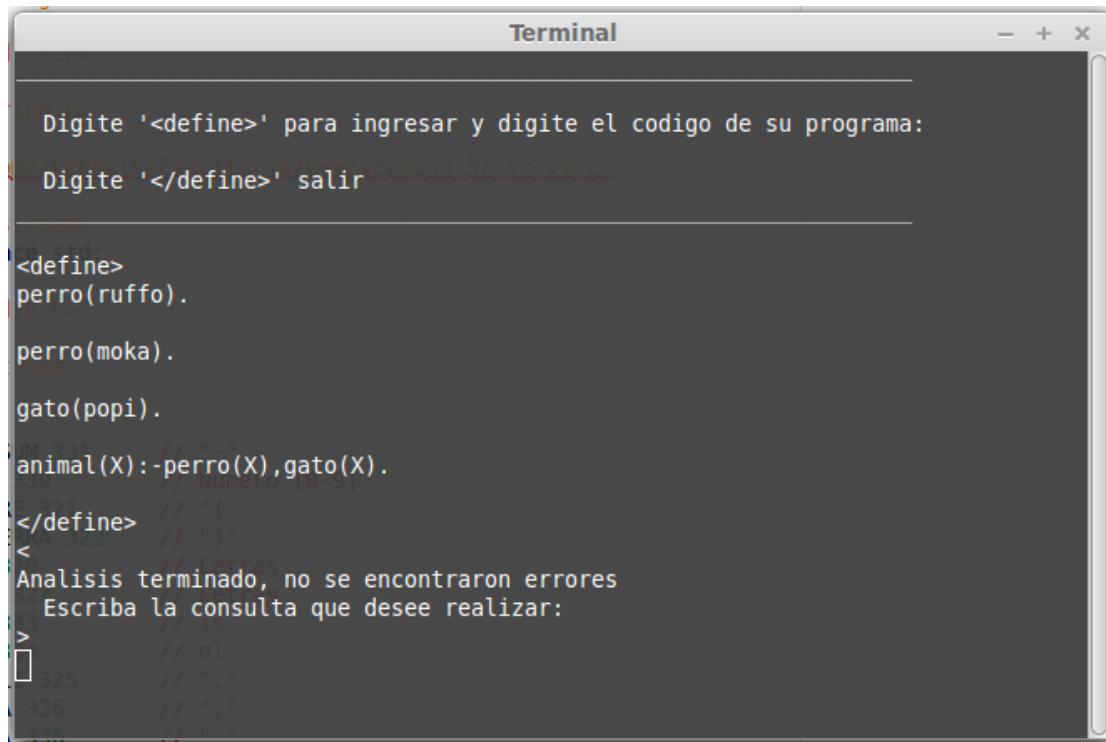
En caso de que se introdujera una estructura inválida de acuerdo al lenguaje de programación Prolog, se mostrará un mensaje de error. Y debe iniciar nuevamente el programa.

A screenshot of a terminal window titled "Terminal". The window has a dark background and a light gray title bar with standard window controls. The text inside the terminal is as follows:

```
Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:  
Digite '</define>' salir  
  
<define>  
perro(ruffo).  
  
perro(moka).  
  
gato(popi).  
  
animal(X):-perro(X),gato(X).  
  
Perro(choco).  
error, revise su programa e intente de nuevo.  
  
-----  
(program exited with code: 0)  
Press return to continue  
█
```

## E.

Si el usuario a terminado con la introducción a la Base de Conocimientos, y escribe la palabra `</define>`, puede iniciar la entrada de consultas a la Base de Conocimientos para conocer sus respectivas respuestas.

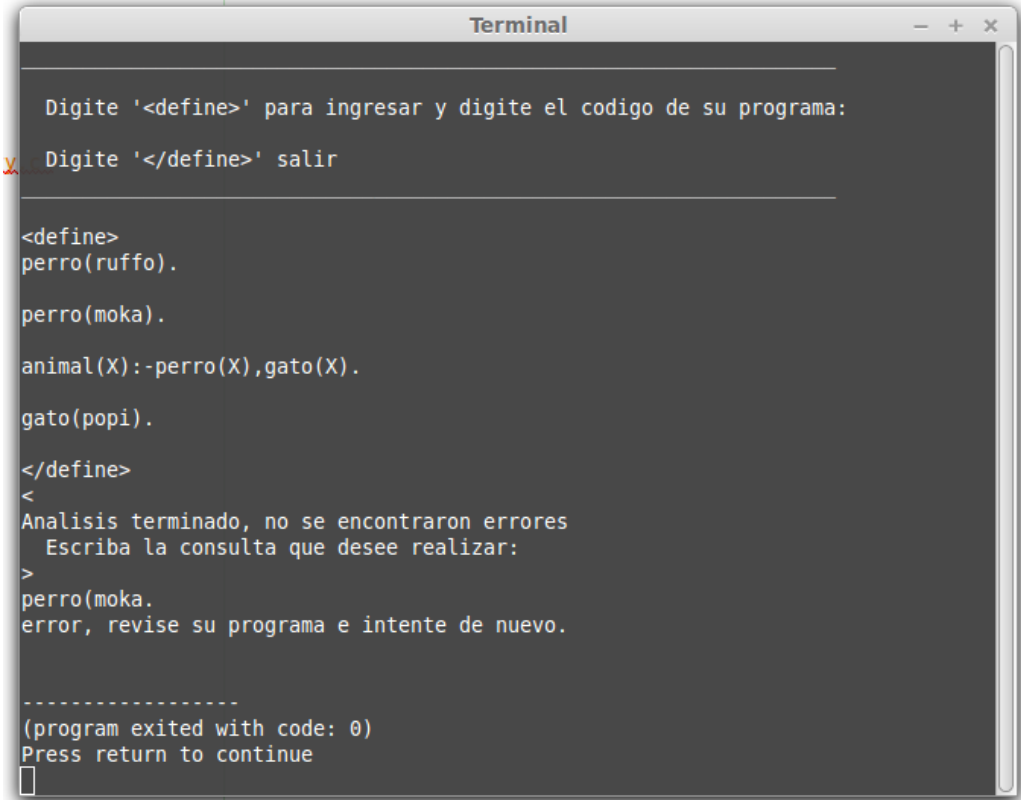


```
Terminal
Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:
Digite '</define>' salir

<define>
perro(ruffo).
perro(moka).
gato(popi).
animal(X):-perro(X),gato(X).
</define>
Analisis terminado, no se encontraron errores
Escriba la consulta que desee realizar:
>
```

## F.

Si el ingreso de alguna de estas consultas está incorrecto de forma léxica o sintáctica se mostrará el error para poder ingresar nuevamente la consulta a realizar.



```
Terminal
Digite '<define>' para ingresar y digite el codigo de su programa:
Digite '</define>' salir

<define>
perro(ruffo).
perro(moka).
animal(X):-perro(X),gato(X).
gato(popi).
</define>
<
Analisis terminado, no se encontraron errores
Escriba la consulta que desee realizar:
>
perro(moka.
error, revise su programa e intente de nuevo.

-----
(program exited with code: 0)
Press return to continue

```