

Manual De Usuario AkiTicoLog



Aviso legal

Garantía

El presente producto no ofrece garantías más allá de la realización de los objetivos explícitamente mencionados en el documento de documentación externa, que coexiste adjunto al presente documento. Nada de lo aquí contenido debe ser tomado como una garantía extra del servicio. No nos hacemos responsables por ningún detalle técnico o editorial omitido o agregado.

La información aquí contenida está sujeta a cambios.

Actualización de documentación

La página de título de este documento contiene la siguiente información identificable:

- Número de versión del software, que indica la versión del software
- Fecha de creación del documento, que indica cuando se creó el presente documento
- Fecha de creación del software, que indica en qué momento se liberó esta versión del mismo.

Soporte

No se prestará ningún tipo de soporte para el presente programa.

Contenidos

Introducción.....	4
Overview.....,,	4
Requerimientos	4
Instalación.....	5
Ejecución	5
Personajes Disponibles.....,,,	6
Preguntas Al Usuario.....	7
Estructura Gramatical Del Programa.....	8
Cerrar El Programa.....	11

Introducción

AkiTicoLog es un sistema experto capaz de adivinar el personaje que el usuario esta pensando por medio de las características dadas del mismo, este está desarrollado utilizando el paradigma de programación lógico con Prolog como lenguaje. La interacción del programa con el usuario será por consola y utilizando un lenguaje completamente natural.

Overview

Una vez iniciado el programa, en la consola se mostrará una serie de preguntas que el usuario deberá responder sobre su personaje, una a la vez. Se admite un lenguaje natural para las respuestas introducidas y el programa deberá ser capaz de, con las características dadas, concluir algún personaje famoso de Costa Rica.

Se pueden responder las preguntas con “Sí” y “No”, y además se puede agregar datos adicionales sobre el personaje en la misma respuesta.

Requerimientos

Para la correcta instalación y ejecución del programa es necesario contar con el lenguaje Prolog instalado. Para la instalación de Prolog siga los pasos en este link:

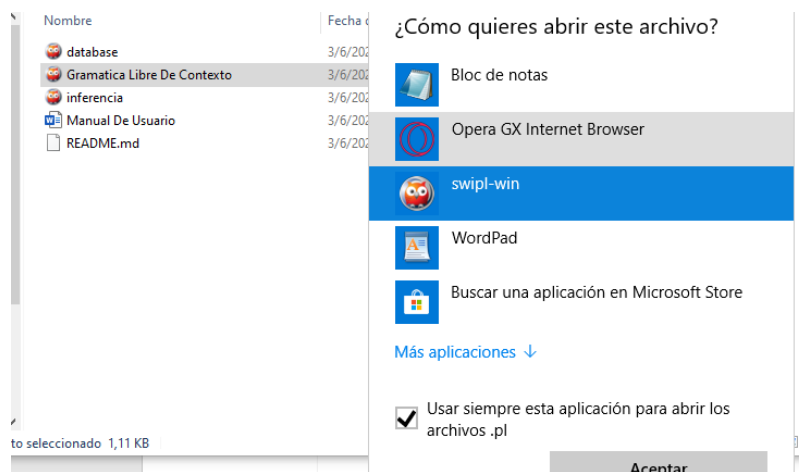
https://www-pi.github.io/tutorials/lectures/lsp/010_install_swi_prolog.html

Instalación Del Programa

Para instalarlo solo se debe descargar el código fuente y descomprimirlo.

Ejecución Del Programa

1. Una vez descargado el archivo, se debe seleccionar el archivo llamado “database”, cliquearlo dos veces y seleccionar abrirlo con SWI-Prolog.



2. Abierto el programa, ya solo se necesita ejecutar el comando “play.” para utilizar el programa. En ese punto debe pensar en un personaje y responder las preguntas generadas. Este es un ejemplo adivinando un futbolista. Para las oraciones se deben utilizar comillas simples al inicio y al final.

```
?- play.  
Es su personaje real?  
Por favor ingrese su respuesta  
|: si  
|: .  
  
Cual es la ocupacion de su personaje?  
Por favor ingrese su respuesta  
|: 'el es futbolista'.  
  
Su personaje jugÃ³ para el Real Madrid?  
Por favor ingrese su respuesta  
|: si.  
  
Su personaje es: Keylor Navas  
% Execution Aborted  
?-
```

Personajes Disponibles

El programa solo es capaz de adivinar personajes que pertenecen a una base de datos. Esta contiene 15 distintos personajes, cada uno con sus propias características bien definidas, estos van desde personas hasta caricaturas animadas representativas de Costa Rica. Los personajes disponibles se enlistan a continuación:

- Mauricio Hoffman
- Víctor Carvajal
- Carlos Ramos “El porcionzón”
- Pilar Cisneros
- Iván Vargas
- Frankling Chang
- Joel Campbell
- Keylor Navas
- Clodomiro Picado
- Claudia Poll
- Natalia Monge
- Sindy Chaves Noguera
- Gallo Gollo
- Rana de Kolbi
- Tren Teletica

Preguntas al usuario

La forma del programa para adivinar el personaje que el usuario está pensando se basa en hacer preguntas sobre el mismo, una vez con las respuestas el programa es capaz de concluir que personaje posee las características dadas.

Las preguntas que el programa puede generar son las siguientes:

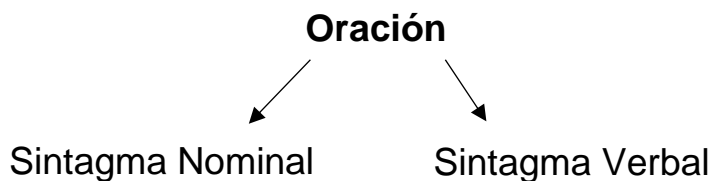
1. ¿Es su personaje real?
2. ¿Cuál es la ocupación de su personaje?
3. ¿Su personaje es parte de una universidad pública?
4. ¿Su personaje es parte de la UCR?
5. ¿Su personaje trabaja es de Teletica?
6. ¿Su personaje es nadador?
7. ¿Su personaje es futbolista?
8. ¿Su personaje jugó para el Real Madrid?
9. ¿Su personaje es hombre?
10. ¿Su personaje usa lentes?
11. ¿Su personaje es amarillo?

Se debe tomar en cuenta que las respuestas al usuario no se limitan a respuestas binarias. El usuario también puede dar respuestas más elaboradas y utilizar el lenguaje español de forma natural, la forma que se debe dar las respuestas se explica en el siguiente apartado.

Estructura Gramatical Del Programa

Si el usuario desea dar una respuesta más compleja, el programa requerirá de cierta estructura gramatical para poder tratar con estas y obtener un resultado. Se utiliza la forma de Backus-Naur o forma normal de Backus (BNF) que es una técnica de notación para las gramáticas libres de contexto, ósea que la estructura de una parte no influye en la estructura de otra parte. [1]

La estructura general utilizada se describe a continuación:



Tanto el Sintagma Nominal y el Sintagma verbal tienen distintas formas. Las del Sint. Nominal son:

1. **Sintagma Nominal**
 - Pronombre
2. **Sintagma Nominal**
 - Negación
 - Pronombre
3. **Sintagma Nominal**
 - Adjetivo Posesivo
 - Sujeto

Para el sintagma nominal se tienen los siguientes pronombres, adjetivos y sujetos definidos:

Pronombre: {el, ella}

Negación: {no}

Adjetivo Posesivo: {mi}

Sujeto: {personaje}

Formas Del Sint. Verbal:

1.

```
graph TD; SV[Sintagma Verbal] --> V[Verbo]; SV --> P[Predicado];
```
2.

```
graph TD; SV[Sintagma Verbal] --> V[Verbo]; SV --> AI[Artículo Inde.]; SV --> P[Predicado];
```
3.

```
graph TD; SV[Sintagma Verbal] --> V[Verbo]; SV --> PR[Preposición]; SV --> P[Predicado];
```
4.

```
graph TD; SV[Sintagma Verbal] --> V[Verbo]; SV --> PR[Preposición]; SV --> AD[Artículo def.]; SV --> P[Predicado];
```

Para el sintagma verbal se debe tomar en cuenta que el verbo, el predicado deben tener absoluta concordancia por lo que cada verbo está asociado a ciertos predicados solamente, como se describe:

Artículo Indefinidos: {un, una}

Artículo Definido: {el, la}

Proposición: {para, en, de}

Verbo: es;

Predicados: {presentador, humorista, futbolista, nadador, físico, ingeniero, astronauta, científico, extranjero, musculoso, flaco, grueso, afrodescendiente, cuacásica, pequeño, alto, hombre, mujer, risuño, amarillo, azul, verde, real, caricatura}

Verbo: trabaja;

Predicados: {ucr, Teletica, nasa, tec, realMadrid, seleccionNacional, clubLeon, ice, gollo}

Verbo: lleva, tiene, usa;

Predicados: {pelocorto, tatuajes, lentes, anteojos}

.

Finalizar el programa

A la hora de finalizar el programa, tenga en cuenta que no hay manera de guardar el estado actual del cubo, por tanto, una vez finalizado el programa todo proceso se va a ver eliminado. Para finalizar el programa simplemente cliquee en la "X" para cerrar la ventana.

