

Introducción a la Inteligencia Artificial

Trabajo Práctico 2: Ontologías

Agustín Fernández Bergé y Ramiro Gatto

14/04/2025

1. Introducción

La idea de este trabajo es modelar una ontología (en Protege) sobre lenguajes de programación, en la cual se relaciones características que estos poseen. El principal uso de la misma es permitir ayudar a un programador a elegir un lenguaje apropiado para un proyecto según sus necesidades.

2. Pasos a Seguir

Para guiarnos en la creación de la ontología seguimos el “Pipeline” que vimos en clase, el cual consiste en lo siguientes pasos:

1. Determinar dominio y alcance

En esta primera instancia nos planteamos preguntas que deben ser respondidas por la ontología. Estas deben estar relacionadas con: el dominio que cubre, el propósito de la misma, para que consultas da solución. Nosotros propusimos las siguientes:

- “¿Qué lenguajes funcionales tienen tipado estático y fuerte?”
- “¿Qué lenguajes tienen recolector de basura?”
- “¿Qué lenguajes son multiparadigmas?”
- “¿Qué lenguajes son aptos para sistemas distribuidos?”

2. Analizar Reuso

Para poder facilitar la creación de más clases y/o tener más idea de qué características usar en la ontología, una forma sería viendo otras ontologías ya creadas.

En nuestro caso no vimos muchas ontologías ya creadas y las que vimos no nos terminaron de convencer.

3. Enumerar términos

En base a lo pensado en los apartados anteriores se comienza a enumerar los elementos que van a aparecer en la ontología. Pensando:

- ¿De qué términos necesitamos hablar?
- ¿Propiedades que poseen esos términos?
- ¿Qué queremos decir acerca de esos términos?

Para esta ontología surgieron los siguientes (entre muchos más):

- Lenguajes: C, C++, Python, Haskell, ...
- Características: paradigma, gestor de memoria, forma de ejecución, ...

4. Definición de clases y jerarquía

Para poder definir las clases nos guiamos por la idea de que una clase es una colección de elementos con propiedades similares (Ejemplos de clases en esta ontología serian los Lenguajes y Programas).

Ademas, también se tuvo en consideración la idea de subclases y superclases (Como puede ser en el caso de las Características)

5. Definición propiedades de las clases (slots)

En esta sección es donde pensamos las propiedades (slots) que van a tener las instancia de una clase y como se van a relacionar con las instancias de otra clase. Un ejemplo seria:

- a) Cada Programa fue escrito en algún Lenguaje
- b) Cada Lenguaje tiene algún paradigma

6. Restricción de Propiedades

En esta sección, se establecieron los posibles valores de los slots teniendo se:

- Un lenguaje de programación es una instancia de Lenguaje
- Un programa puede ser escrito por multiples lenguajes
- Los Lenguaje tienen una sola forma de gestión de memoria

7. Crear instancia

Para esta sección simplemente creamos las instancia en las distintas clases y le asignamos los valores según las slots.

Un ejemplo de esto seria, en Lenguaje agregamos la instancia **C**, en GestionMemoria **Manual**. Luego podemos relacionar **C** y **Manual** mediante la propiedad **tieneGestionMemoria**

3. Conceptos representados

En la ontología final representamos los siguientes conceptos

- Características, cualidades que cumplen los lenguajes de programación, nosotros optamos por usar:

- Gestión de memoria, representa las forma en las que los lenguaje manejan el uso de la memoria
 - Forma de ejecución,
 - Paradigma, con paradigma nos referimos al enfoque para crear programs
 - Sistema de tipo, esta clasificación se divide en 3 mas Chequeo de tipo (forma de verificar las signaturas de las estructuras), Declaración de tipo (..), Seguridad de tipo (..)
- Lenguajes, hace referencia a todos los lenguajes de programación que decidimos agregar

Quedándonos la siguiente ontología:

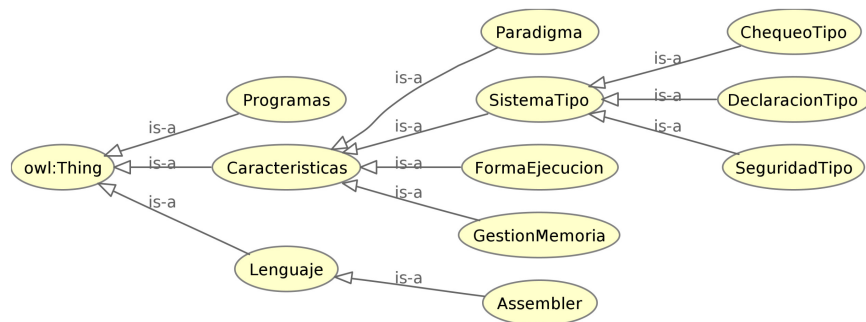


Figura 1: Ontología

4. Instancias propuesta

Las instancias nos quedaron de la siguiente forma:

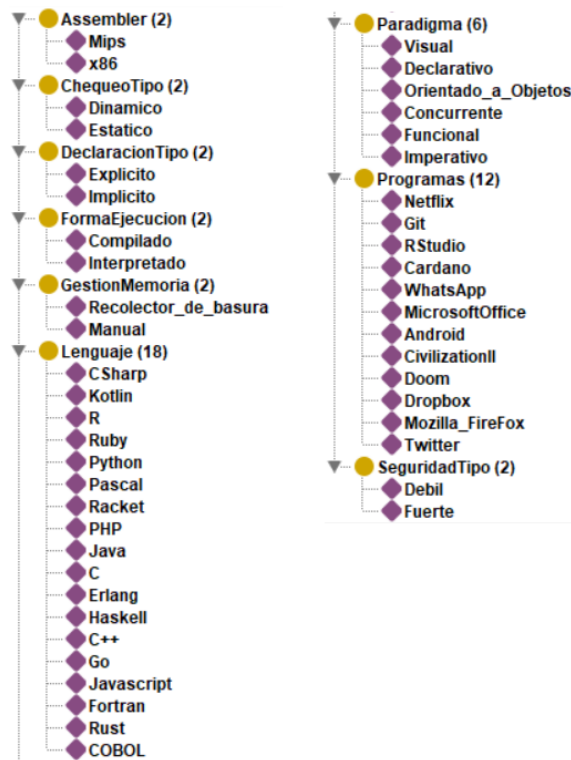


Figura 2: Instancia

En cuanto al temas de las relaciones tenemos las siguientes

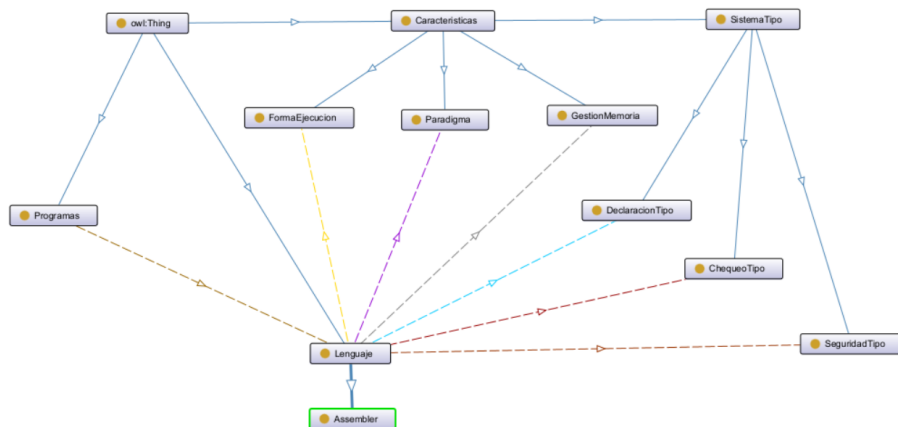


Figura 3: Relaciones, las inversas no aparecen

5. Resultados obtenidos con el razonador

Para ver como funciona el razonador lo que hacemos es lo siguiente, definimos cada relación y su inversa. Cuando “Instanciamos” solo lo hacemos con las normales, no con la inversa. De esta forma el razonador infiere el tipo de la inversa.

La otra que hacemos es dejar que intuya solo el valor de la inversa, es decir si las instancias A y B se relaciona mediante la realización f ($A \rightarrow^f B$) dejamos que el razonador haga la inversa (es decir, $B \rightarrow^{f^{-1}} A$)

6. Consultas realizadas

Para ver el resultado de las consultas vamos a probar con las preguntas que planteamos al momento de determinar el alcance y veamos si en efecto es correcto.

1. La primer pregunta era: ¿Qué lenguajes funcionales tienen tipado estático y fuerte?

Usando **DL Query** escribimos la consulta, la cual tiene la siguiente forma: (tieneParadigma value Funcional) and (tieneSeguridadTipo value Fuerte) and (tieneChequeoTipo value Estatico)

Obteniéndose la lista de los siguientes lenguajes: C++, CSharp, Fortran, Haskell, Java, Kotlin y Rust.

Los cuales en efecto cumplen con lo pedido.

7. Análisis del razonamiento del razonador

8. Conclusion

Durante la creación de la ontología surgieron muchas cuestión en el aspecto de como plantearla, en un inicio, por ejemplos, iban a poner los lenguajes como clases y las instancias de las misma iban a ser la distintas version. Pero esta idea se nos resulto muy complejo (lo mismo, íbamos a hacer con las instancias de las subclases de la clase Característica).