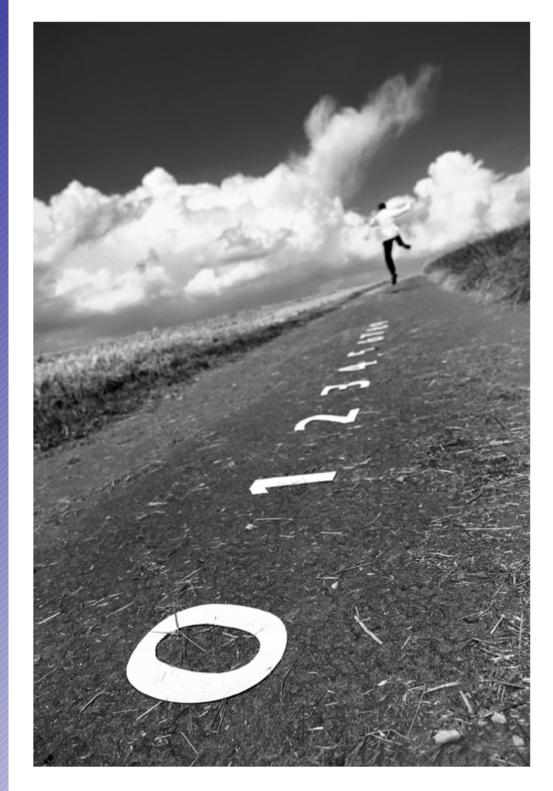
# Prácticas de Matemáticas 1 2018/2019

Sesión 4



Start from Scratch by snogo

#### Repasando

Ejecutar PlMan

```
./plman mapa.pl solucion.pl
```

Fichero de solución básico

```
:- use_module('pl-man-game/main').
do(move(none)).
```

#### Repasando

```
Acciones: do (ACCION)
ACCION { move(D) get(D) drop(D) use(D) }
     D { none up down left right here }
Sensor de visión: see(normal, DIRECCION, OBJETO)
Ejemplos:
do(move(left)) :- see(normal,left,'.').
do(get(up)) :- see(normal, up, 'a').
do(move(none)).
```

#### Repasando Normas Básicas

- (1) Con nota < 75%, entregas ilimitadas.
- (2) Con nota>=75%, 3 entregas más.
- (3) Entregas nunca bajan nota.
- (4) Entre entregas, 10 minutos de espera.
- (5) Nota>=75% desbloquea siguiente mapa.
- (6) Un mapa asignado NO puede ser cambiado.
- (7) **PENALIZACIONES**: Colisiones, intentos de acción, acciones erróneas y fallos de regla.

#### *Importante*

i 0 0 con adelantarse más de la cuenta!

Predicados dinámicos
NO permitidos hasta Fase 3

Listas

NO permitidas hasta Fase 4

#### **Ejemplo**

Intentar resolver con esta cláusula la primera de todas

```
do(move(right)) :- see(normal, right, '.').
```

### Estrategias de Solución La Regla de Oro

En los mapas de fases 0, 1 y 2, la regla fundamental para conseguir completar vuestras soluciones es...

## Come siempre todos los cocos cuando pases por un sitio

Es decir, no dejar lagunas de cocos al pasar esperando que PLMan vuelva luego a comérselos al final. Hacer que PLMan vuelva, en muchos casos, resulta **imposible**.

#### Recorridos

El recorrido depende de las prioridades entre reglas maps/fase1/mapa00.pl

Usar 4 reglas que busquen cocos en cada dirección.

- Cambiar el orden de las reglas y probar.
- ¿Es posible terminar el mapa siempre?
- ¿Qué solución es más eficiente?

#### Ejemplos Fase 1

Resolved todos los mapas de la carpeta

maps/fase1

- Mapas 0 y 00: ejemplos de clase.
- Mapas 1 a 5: ejemplos de dificultades 1 a 5 de Fase 1.