Carpeta: Inteligencia Artificial

**Sistemas Expertos**

* Encadenamiento hacia adelante (guiado por los datos)
* Encadenamiento hacia atrás (guiado por los objetos)
* Valor de la regla

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Attr 1 | Attr2 | … | Attr n |
| Obj 1 | SI | NO |  |  |
| Obj 2 | NO |  | SI |  |
| … |  |  |  |  |
| Obj n |  |  |  |  |

Encadenamiento hacia adelante

Primero consulta todos los valores de los atributos, luego una vez obtenido los valores evalúa a que objeto corresponde.

Encadenamiento hacia atrás

[Falta]

Valor de la regla

En función de una respuesta que obtenga en base a una pregunta va a realizar la siguiente o siguientes preguntas a realizar (determina cual es la siguiente pregunta).

Para la tabla, la idea es determina el siguiente objeto a tomar en base al estado o valores de cada uno.

**Visual Prolog 5.X** (es la usada en la clase)

Prolog (Programacion Logica)

Un programa en Prolog esta dividido en 4 secciones:

* Domains
* Predicates
* Clauses
* Goal

Ej…

Juan es padre de Pedro

X es hijo de Y <= y es padre de X

Juan tiene 20

Juan es hombre

Todas las funciones van a devolver un valor booleano y las mismas son predicados.

Bool 🡨es padre de (Personas ^2)

Predicados 🡺clausulas. Y pueden ser:

* Hechos (predicados con constantes)
* Reglas (predicados con variables)

La implicación de las funciones / predicados se hace de derecha a izquierda

resultado 🡨 predicado

Pn <= 1P

Pn <= V(AND) R

(AND) Y (OR) se escriben con los simbolos dn lógica matematica

Se pueden combinar, pero siempre se ejecutan los and y luego los or (los or son separadores de términos) y no se pueden agrupar entre paréntesis

Pn<= P1(and)P2(or)P3(and)P4