

Sistema experto - Triki

Alex José Alberto Barreto Cajicá
Daniel Arturo Moreno Rincón

El Tablero

El tablero se compone de una lista de estados.

`tablero(x, 0, x, _, 0, _, 0, _, _)` sería:

	x		0		x	
			0			
	0					

iniciarJuego

iniciarjuego :- imprime una introducción y llama a juegos.

juegos :- llama a juego, y luego a opcion_juego.

juego :- pregunta qué jugador quiere ser y en qué turno quiere jugar.

jugar :- determina en primer_movimiento qué pasa en la primera jugada, dependiendo si es del jugador o de la máquina, y luego seguir_jugando.

primer_movimiento :- si el jugador empieza, realiza_movimiento, de lo contrario genera_mov.

realiza_movimiento :- pone el valor en la posición del tablero llamando a argumentos_tablero.

genera_mov

genera_mov :- genera el movimiento del ordenador, dependiendo del estado del tablero, puede escoger el centro si empieza, una esquina, dos seguidos desde la apertura, o llamar a movimiento_Ganador, movimiento_Obligado, movimiento_Especial, movimiento_Especial2 o movimiento_Bueno.

movimiento_Ganador :- Un movimiento ganador se encuentra si Ordenador tiene 2 seguidos y el 3 cuadro esta libre.

movimiento_Obligado :- El Ordenador se obliga a mover si el Jugador tiene dos movimientos seguidos y el 3 cuadro esta abierto.

movimiento_Bueno :- movimiento bueno para que el Ordenador consiga 2 cuadros seguidos y encuentre un tercero abierto

seguir_jugando

movimiento_Especial :- El ordenador intenta conseguir dos de sus movimientos seguidos a lo largo de una diagonal y verifica las casillas ocupadas por el jugador y se coloca en la esquina.

movimiento_Especial2 :- El ordenador intenta conseguir dos de sus movimientos seguidos verificando el estado del tablero para moverse en una esquina y ver el proximo mas cercano.

seguir_jugando :- termina el juego si gano, hay perdedor o algún empate. De lo contrario se llama de nuevo a jugar.

Referencia

Soporte para el componente curricular de inteligencia artificial y sistemas expertos basado en el lenguaje de programacion prolog con el editor swi-prolog-editor.

Gerald Antonio Gutiérrez Soriano. Wilfredo Ramiro Herrera Serrano. Darwin Francisco Soto González.

<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/2783/1/210308.pdf>