



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

## Grado en Ingeniería Informática

E.T.S. de Ingenierías Informática y de  
Telecomunicación

# Práctica 1

*Agentes Conversacionales*

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL**  
**UNIVERSIDAD DE GRANADA**  
Curso 2015-2016



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



## 1. Objetivo

El objetivo de la primera práctica de la asignatura es familiarizarse con el uso del lenguaje AIML. Ese lenguaje ha sido especialmente diseñado para el desarrollo de bases de conocimiento para la construcción de agentes conversacionales.

Un agente conversacional es un agente software, diseñado con el objetivo de mejorar la comunicación entre los seres humanos y las máquinas, haciendo que estas últimas sean capaces de manejar conceptos del lenguaje natural (palabras, frases) como símbolos y reglas que actúan sobre estos símbolos.

Los agentes conversacionales tienen multitud de aplicaciones, siendo su principal labor en estos últimos años la de asistente de los seres humanos. Es muy conocido **SIRI**, el agente conversacional incluido en los dispositivos desarrollados por la empresa **Apple**. La relevancia de este tipo de agentes se pone de manifiesto en el creciente número de dispositivos y páginas de empresas que los incluyen, como por ejemplo, **GOOGLE NOW** una aplicación de características similares a SIRI desarrollada por **Google** para dispositivos Android, o **CORTANA** la aplicación desarrollada por **MicroSoft**, o los asistentes incluidos en las páginas web de empresas muy importantes como **Ikea**. La propia **Universidad de Granada** tiene su asistente llamado **Adela** que te ayuda a encontrar información relativa a la Universidad.

AIML no es el único lenguaje definido para el desarrollo de agentes conversacionales, ya que podemos encontrar otros como **API.AI** usado para el desarrollo de **Assistant** (una aplicación Android que incorpora una gran flexibilidad debida a su capacidad para aprender), pero sí que es el más estándar (aunque no lo es completamente) y del que es más fácil encontrar información.

En el primer seminario de la asignatura se ha impartido un tutorial sobre el uso de este lenguaje, indicando cuáles son las sentencias más habituales e ilustrando su uso con algunos ejemplos y ejercicios. El **objetivo de esta primera práctica** consiste en definir bases de conocimiento en AIML para establecer algunas conversaciones sobre temas concretos, usando **program-ab**, un intérprete para el lenguaje **AIML 2.0** (una de las últimas versiones del lenguaje) de código abierto y que se puede descargar desde la página web de la asignatura (acceso identificado de **decsai.ugr.es**).



**Universidad de Granada**

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



## **2. Detalles de la práctica**

Como se ha indicado anteriormente, la práctica está orientada al estudio del lenguaje AIML y a mostrar sus posibilidades como medio para desarrollar agentes conversacionales. En concreto, se pide construir un agente conversacional que sea capaz de seguir una conversación sobre dos temas: (a) responder preguntas sobre la asignatura Inteligencia Artificial (sí, sobre esta asignatura que estáis empezando a cursar ahora), y (b) definir el juego conocido como “¿Quién es quién?”, que consiste en adivinar un personaje que alguien ha pensado en base a sus características físicas. A continuación detallamos más cada uno de estos dos temas.

### **2.1. Asistente de la asignatura Inteligencia Artificial**

El objetivo de esta parte es describir el conocimiento necesario usando el lenguaje AIML para que un agente conversacional sea capaz de responder a las preguntas más habituales sobre aspectos del seguimiento y evaluación de la asignatura Inteligencia Artificial. El agente desarrollado por el alumno deberá poder dar respuesta a preguntas tales como: “¿Cuánto cuenta la parte teórica sobre la nota global de la asignatura?”, “¿Cuál es la calificación de cada práctica?”, “¿Tengo que presentarme a todas las prácticas?”, “¿Cómo cuenta la asistencia para la evaluación?”, “¿Qué se considera participar en clase de prácticas?”,...

La información necesaria para responder a estas preguntas se encuentra disponible en el método de evaluación de la asignatura (guía docente), así como en la información adicional que proporcionan los profesores tanto en clase de teoría como en clase de prácticas.

### **2.2. Juego “Quién es quién”**

Quién es quién es un juego bipersonal infantil que consiste en que uno de los participantes debe adivinar el personaje que ha pensado el otro participante (dentro de un conjunto fijo de personajes), atendiendo a características físicas como color del pelo, color de los ojos, etc.. En nuestro caso, el conjunto de personajes está compuesto por 16 personas, que son las que se ilustran en la siguiente figura.




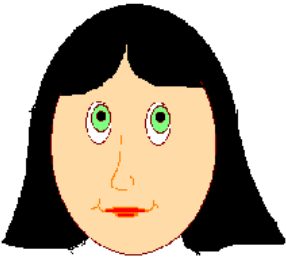



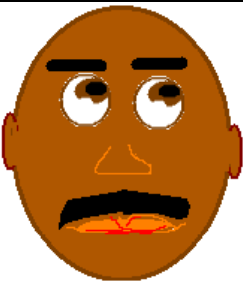





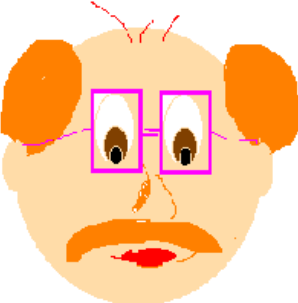

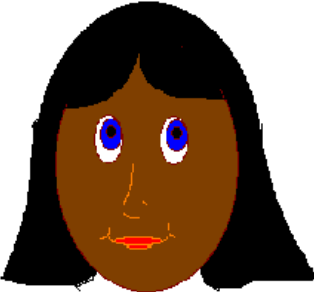


Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



DECSAI

 ALEJANDRO	 ALFONSO	 ANTONIO	 CRISTINA
 GABRIELA	 IVAN	 JAVIER	 JUAN
 LAURA	 LUIS	 MARCO	 MARIA
 PACO	 PEPE	 SOFIA	 SONIA



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



Además, vamos a restringir el conjunto de rasgos sobre los que se puede preguntar. Estos rasgos son los siguientes: color de pelo, color de ojos, color de piel, si tiene gafas o no, si tiene bigote o no, si tiene barba o no y su género (hombre/masculino y mujer/femenino).

La descripción completa de cada personaje y de sus rasgos se muestran en la siguiente tabla.

	<b>Pelo</b>	<b>Ojos</b>	<b>Piel</b>	<b>Gafas</b>	<b>Bigote</b>	<b>Barba</b>	<b>Genero</b>
<b>Alejandro</b>	Moreno	Oscuros	Oscura	No	No	No	Hombre
<b>Alfonso</b>	Moreno	Claros	Clara	No	Si	Si	Hombre
<b>Antonio</b>	Moreno	Oscuros	Oscura	No	Si	Si	Hombre
<b>Cristina</b>	Moreno	Claros	Clara	No	No	No	Mujer
<b>Gabriela</b>	Blanco	Claros	Clara	No	No	No	Mujer
<b>Ivan</b>	Rubio	Claros	Clara	No	Si	No	Hombre
<b>Javier</b>	Moreno	Oscuros	Oscura	No	Si	No	Hombre
<b>Juan</b>	Calvo	Oscuros	Oscura	No	No	No	Hombre
<b>Laura</b>	Rubio	Claros	Clara	No	No	No	Mujer
<b>Luis</b>	Pelirrojo	Claros	Clara	No	No	Si	Hombre
<b>Marco</b>	Calvo	Claros	Clara	No	No	No	Hombre
<b>Maria</b>	Pelirrojo	Oscuros	Clara	Si	No	No	Mujer
<b>Paco</b>	Rubio	Claros	Clara	No	No	No	Hombre
<b>Pepe</b>	Pelirrojo	Oscuros	Clara	Si	Si	No	Hombre
<b>Sofia</b>	Marron	Oscuros	Clara	Si	No	No	Mujer
<b>Sonia</b>	Moreno	Claros	Oscura	No	No	No	Mujer

En el juego entre humanos, cada jugador adopta los dos papeles, el de pensar un personaje que el otro debe acertar y a la vez intentar acertar el personaje que el adversario ha pensado, haciéndose preguntas uno a otro a razón de una pregunta por turno.

En nuestro caso, vamos a considerar dos juegos distintos: (a) Uno en el que el humano trata de acertar el personaje pensado por la máquina (y la máquina sólo se dedica responder preguntas), y (b) Un segundo juego independiente al anterior, donde la máquina es la que hace las preguntas para tratar de adivinar, a través de las respuestas del humano, el personaje que ha pensado. Este segundo juego requiere más habilidad para manejar el conocimiento que el primero, y dicha complejidad puede ser



**Universidad de Granada**

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



graduada en función de cómo de inteligente deseamos que sea el agente jugando. Por esa razón hemos considerado, a su vez, dos posibilidades de resolución:

- En la primera, menos compleja, se pide que el agente vaya haciendo preguntas y que, en algún momento, termine dando una respuesta sobre el personaje pensado por el humano.
- En una segunda, más compleja, se pide que el agente no realice las preguntas sin orden establecido, sino que siga una estrategia que implique que, a cada pregunta que haga, al menos se descarte uno de los personajes entre los posibles hasta ese momento. Además, el sistema debe detectar cuándo el jugador humano trata de engañarlo, en caso de que esto pudiese ocurrir (por ejemplo, cuando el humano responde erróneamente a preguntas para hacer que su adversario no gane la partida).

A continuación describimos brevemente algunas de las peculiaridades de lo que se pide en cada versión del juego.

### **2.2.1. El humano trata de acertar el personaje pensado por el agente**

En esta versión del juego, el humano hace las preguntas para tratar de adivinar el personaje, y el agente está encargado de responder a esas preguntas. Las preguntas que realiza el humano tendrán una estructura semejante a la siguiente: “¿Tiene el pelo moreno?”, “¿Es rubio?”, “¿Es mujer?”, “¿Tiene barba?”, de manera que la respuesta esperada por el agente sea binaria; es decir, “sí” o “no”. Además, el agente debe responder preguntas que ayuden al humano a conocer a los personajes (por ejemplo “¿Antonio es Moreno?”, “¿Tiene Luis la piel oscura?”, ...).

El juego termina cuando el humano introduce una afirmación del tipo “Es Antonio” o “El personaje en el que pensabas es Luis”.

### **2.2.2. El agente trata de acertar el personaje pensado por el humano**

En esta segunda modalidad del juego, es el agente conversacional el que hace las preguntas y el usuario humano el que las responde de forma afirmativa o negativa, en función de que el personaje en el que él ha pensado tenga o no el rasgo en cuestión. Además, esta modalidad implica haber completado la anterior, por lo que resulta necesario introducir un trozo de conversación relativo para preguntar al humano qué papel va a jugar en el juego (si hace las preguntas o si las responde). Sólo entraríamos en este modo de juego en el caso en el que responda que él decide el personaje y el ordenador debe adivinarlo. El formato de las preguntas es semejante a las del apartado anterior, con la diferencia de que ahora es el agente el que debe formularlas en base a las preguntas previamente realizadas. Es decir, el agente no debe preguntar dos veces “¿Tiene los ojos claros?”, de manera que debe recordar sobre qué cosas ya preguntó anteriormente.



**Universidad de Granada**

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



El juego termina cuando el agente devuelve en la conversación una afirmación que incluye a uno de los personajes. Debe esperar que el usuario le conteste si ha acertado o no y reaccionar ante esa respuesta.

### **2.2.3. El agente resuelve de forma inteligente el personaje pensado por el humano.**

Esta última variante del juego es una mejora de la modalidad anterior, con mejoras en las capacidades comunicativas y de razonamiento, adoptando un comportamiento más cercano al humano y, por consiguiente, más inteligente.

¿En que se ha de notar esa inteligencia? Fundamentalmente, en dos aspectos:

- El primero de ellos, en el que la secuencia de preguntas que realiza el agente sigue una estrategia para intentar descubrir el personaje con el menor número de preguntas posible.
- En el segundo, el agente debe ser capaz de detectar si el humano le está engañando.

En relación al primero, no vamos a pedir que en cada turno se haga la mejor pregunta posible bajo algún criterio objetivo basado en una medida de información, pero sí que la respuesta a la pregunta sea útil; es decir, cualquiera que sea la respuesta que el usuario dé, el conjunto de candidatos posibles a ser el personaje a adivinar se reduce.

En relación al engaño que puede tratar de hacer el humano, éste se detecta bien porque durante la secuencia del juego el número de personajes que satisfacen los rasgos conocidos hasta el momento es 0, o bien cuando la respuesta dada por el agente no coincide con el personaje pensado por el humano. En este último caso, el agente debe argumentar la razón por la cual no es posible que la solución sea la que da el humano.

## **3. Evaluación**

### **3.1 Definición de los niveles de dificultad**

Hemos diseñado un modelo de evaluación para que el alumno decida con qué intensidad y a qué nivel desea implicarse en su elaboración. Obviamente, a mayor nivel de implicación, el alumno opta a una mayor calificación en la práctica. Por tanto hemos definido 4 niveles en la entrega de esta primera práctica que son, de menor a mayor implicación, las siguientes:



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



- (a) **Nivel 0:** Entrega del conocimiento necesario para responder a las preguntas sobre la asignatura Inteligencia artificial. En este caso, el alumno puede optar hasta cuatro puntos sobre diez.
- (b) **Nivel 1:** El apartado (a) más la parte del juego de Quién es quién en el que el humano debe hacer el personaje seleccionado por el agente conversacional. En este caso, el alumno puede optar hasta una calificación de seis puntos sobre diez.
- (c) **Nivel 2:** El apartado (b) más la parte del juego de Quién es quién en el que el agente conversacional trata de adivinar el personaje pensado por el ser humano. Para esta opción, el alumno puede obtener hasta una calificación de ocho sobre diez.
- (d) **Nivel 3:** El apartado (b) más la parte del juego de Quién es quién en el que el agente conversacional trata de acertar usando una estrategia inteligente el personaje pensado por el usuario, siendo capaz de detectar si el humano lo intenta engañar. Este es el nivel de mayor dificultad e implicación y el alumno opta a la valoración de diez sobre diez.

**No se considerarán aquellas entregas que no puedan ubicarse en uno de estos niveles; es decir, estas son las únicas posibilidades de entrega.**

Un ejemplo de entrega inválida, es aquella donde el alumno entrega el conocimiento para resolver el Quién es quién en el que el agente piensa el personaje, pero no se entrega el que responde a las cuestiones sobre la asignatura de Inteligencia Artificial, ya que esta última es obligatoria en todos los niveles.

### 3.2 ¿Cómo se evaluará cada uno de los problemas?

Adjunto a este guión, se establece una fecha límite para la entrega de la práctica para cada uno de los grupos de prácticas. Antes de dicha fecha, el alumno debe subir el material que más adelante se indica conteniendo el conocimiento necesario para resolver los problemas hasta el nivel que ha decidido. En una segunda fecha posterior, que también se indica en este guión y que corresponderá con un día del horario habitual del grupo de prácticas se realizará la defensa de la práctica.

Hemos definido una forma de defensa para cada uno de los niveles definidos en la entrega. A continuación se indica cómo se evaluará cada nivel:

**Nivel 0:** En el anexo 1 de este guión se proponen 50 preguntas relativas a la asignatura Inteligencia Artificial. El alumno debe definir el conocimiento necesario para responder correctamente a cada una de ellas. Además, se han definido otras preguntas que proponen respuestas semejantes a las que se proporcionan en las propuestas, pero que no están a disposición del alumno(básicamente, otras formas de preguntar lo mismo). Durante el proceso de defensa, teniendo en ejecución su agente conversacional, el alumno introducirá 2 preguntas que le indicará el profesor entre las 50 propuestas y otras 2 preguntas de entre las no conocidas.





Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



Para poder optar a tener puntuación en esta parte, el agente deberá responder correctamente a las 2 primeras preguntas, y superará este nivel si responde correctamente al menos a una de las no conocidas. En el caso de no responder correctamente ninguna de las 2 últimas preguntas. El profesor le pedirá que incorpore a su conocimiento una de esas 2 preguntas y se verificará que lo ha hecho correctamente. Si lo hace correctamente, superará este nivel y obtendrá una calificación de 4. Si no lo sabe hacer, su calificación será de 2 puntos.

**En cualquier caso, el profesor siempre tiene la potestad de pedir al alumno que introduzca nuevo conocimiento o que le explique alguna parte de su código para asegurarse de que supera este nivel.**

**Nivel 1:** Para llegar a este nivel en la defensa, debe haberse superado el nivel anterior. En este caso, la evaluación es simple: Se pedirá al alumno que juegue una partida siguiendo las indicaciones que le propone el profesor. Si el resultado es coherente con las preguntas formuladas, el alumno superará este nivel y añadirá 2 puntos más a su calificación. En otro caso, la defensa termina y la calificación del alumno será de 4 puntos.

**Nivel 2:** Al igual que antes, debe haberse superado el nivel 1 para pasar a evaluar este nivel, y del mismo modo la forma de evaluarlo es jugar una partida donde el profesor es el que pensará un personaje y debe ser el agente el que lo acierte. Si el agente mantiene la conversación y la secuencia de preguntas hasta llegar a la solución correcta, el alumno superará este nivel, y añadirá 2 puntos a su calificación. Si no es así, la defensa habrá terminado y la calificación del alumno será de 6 puntos.

**Nivel 3:** Para acceder a este nivel, el agente presentado para su evaluación ha debido superar el nivel 1 y el alumno debe indicar al profesor que opta a este nivel frente al nivel 2. Es importante esta decisión por parte del alumno, ya que si no se supera el nivel 3, el alumno obtendrá la calificación de un 5 (menos calificación que superar el Nivel 2). Por el contrario, si se supera totalmente este nivel se puede obtener hasta un 10 en la calificación. Para evaluar este nivel, se jugará 2 veces con el agente. Por consiguiente, al terminar una partida, este debe volver a preguntarte si quieres volver a jugar. La primera partida será una partida normal, donde el profesor pensará un personaje, el agente irá proponiendo preguntas y el alumno justificará qué ha hecho para asegurarse que todas las preguntas permiten descartar al menos a un personaje. En una segunda partida, se intentará engañar al agente y éste lo debe detectar. Si no lo detecta, el nivel no está superado y se le otorgará al alumno la calificación de 6. Si lo supera, la calificación del alumno oscilará entre 8 y 10 en función de los elementos introducidos en el conocimiento para detectar las contradicciones y asegurar que las preguntas siempre permiten reducir personajes.



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



### 3.3. ¿Qué hay que entregar?

Antes de que termine el plazo de entrega fijado en este guión, el alumno deberá subir a la plataforma de la asignatura en [decsai.ugr.es](http://decsai.ugr.es), un archivo comprimido con zip llamado “practical.zip”. Este archivo debe tener la misma estructura en carpetas que cuelga de la carpeta “mybot”, donde obviamente las carpetas “aiml”, “aimlf”, “sets” y “maps” contienen los ficheros necesarios para resolver la práctica al nivel que ha decidido el alumno.

### 3.4. Observaciones Finales

Esta **práctica es INDIVIDUAL** y trata de establecer la capacidad del alumno para desarrollar una base de conocimiento usando el lenguaje AIML. El profesorado para asegurar la originalidad de cada una de las entregas, someterá a estas a un procedimiento de detección de copias.

En el caso de detectar prácticas copiadas, los involucrados (tanto el que se copió como el que se ha dejado copiar) tendrán suspensa la asignatura. Por esta razón, recomendamos que en ningún caso se intercambie código entre los alumnos. No servirá como justificación del parecido entre dos prácticas el argumento “*es que la hemos hecho juntos y por eso son tan parecidas*”, ya que como se ha dicho antes, **las prácticas son INDIVIDUALES**.

Como se ha comentado previamente, el objetivo de la defensa de prácticas es evaluar la capacidad del alumno para enfrentarse a este problema. Por consiguiente, se asume que todo el código que aparece en su práctica ha sido introducido por él por alguna razón y que dicho alumno domina perfectamente el código que entrega. Así, si durante cualquier momento del proceso de defensa el alumno no justifica adecuadamente algo de lo que aparece en su código, la práctica se considerará copiada y tendrá suspensa la asignatura. Por esta razón, aconsejamos que el alumno no incluya nada en su código que no sea capaz de explicar qué misión cumple dentro de su práctica.

Por último, las prácticas presentadas en tiempo y forma, pero no defendidas por el alumno, se considerarán como no entregadas y el alumno obtendrá la calificación de 0. El supuesto anterior se aplica a aquellas prácticas no involucradas en un proceso de copia. En este último caso, el alumno tendrá suspensa la asignatura y deberá acudir a la convocatoria de septiembre.



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



#### 4. Desarrollo temporal de la práctica

La práctica primera seguirá el siguiente desarrollo temporal:

- a) **Semana del 22 al 26 de febrero:** Presentación de la práctica.
- b) **Semanas del 01 al 04 de Marzo, y del 07 al 11 de Marzo:** Desarrollo de la práctica en clase.
- c) **Semana del 04 al 08 de Abril:** Defensa de la práctica que se realizará en el día y hora de la sesión de prácticas que le corresponde habitualmente al alumno. Si por algún motivo, el alumno no pudiera asistir a su sesión esa semana, debe avisar al profesor de prácticas para que le asigne a otro grupo de prácticas de la asignatura para esa misma semana.
- d) **La fecha tope para la entrega** será el **lunes 28 de Marzo antes de las 23:00 horas.**

**NOTA:** La semana del 14 al 18 de Marzo se dedicará a resolver los ejercicios de la relación de problemas sobre agentes reactivos, por tanto, las sesiones de dicha semana no estarán dedicadas a resolver esta práctica. La semana del 21 al 25 de Marzo es Semana Santa y no hay clase.



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



## ANEXO 1

### Las 50 preguntas sobre la asignatura de Inteligencia Artificial

(Aclaración: Se eliminan los símbolos de apertura de interrogación y las tildes para evitar problemas de codificación de caracteres en cada ordenador)

1. COMO APRUEBO IA?
2. COMO HAGO PARA APROBAR LA TEORIA?
3. COMO CONSIGO SUPERAR LA PARTE PRACTICA?
4. COMO SE EVALUA EN LA CONVOCATORIA DE JUNIO?
5. QUE PASA SI TENGO QUE PRESENTARME EN LA CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE?
6. HAY EXAMEN DE PRACTICAS EN LA CONVOCATORIA DE SEPTIEMBRE?
7. QUE PASA SI NO PUEDO ASISTIR A CLASE REGULARMENTE?
8. HAY NOTA MINIMA PARA APROBAR?
9. LAS PRACTICAS SON OBLIGATORIAS?
10. CUANTO VALE CADA PRACTICA CON RESPECTO A LA NOTA FINAL?
11. CUANTO VALE LA PARTICIPACION CON RESPECTO A LA NOTA FINAL?
12. CUANTO VALE CADA GUION DE PRACTICAS CON RESPECTO A LA NOTA FINAL?
13. COMO SE CONSIGUEN PUNTOS POR PARTICIPACION?
14. QUE ES LO MINIMO QUE NECESITO PARA APROBAR LA ASIGNATURA?
15. LOS TRABAJOS SON INDIVIDUALES?
16. SE PUEDEN HACER LOS TRABAJOS EN GRUPO?



**Universidad de Granada**

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



17. HAY QUE ENTREGAR LOS EJERCICIOS DE LAS RELACIONES DE PROBLEMAS?
18. POR QUE TENGO QUE ESTUDIAR?
19. CUANTO VALE EL PRIMER EXAMEN DE TEORIA?
20. PUEDO TENER UNA NOTA MAYOR A 10?
21. PUEDO RECUPERAR UNA PRACTICA O EXAMEN?
22. QUE PASA SI ME COPIO DE OTRO ESTUDIANTE?
23. QUE PASA SI ME DEJO COPIAR DE OTRO ESTUDIANTE?
24. Y SI SUSPENDO EN LA CONVOCATORIA DE JUNIO?
25. CUANTO VALE LA PRACTICA Y LA TEORIA?
26. CUAL ES EL HORARIO DE TUTORIAS DEL PROFESOR DE PRACTICAS?
27. CUAL ES EL CORREO ELECTRONICO DEL PROFESOR DE TEORIA?
28. SE PUEDE APROBAR LA PARTE PRACTICA DE LA ASIGNATURA SI NO PRESENTO UNA PRACTICA?
29. CUAL ES LA NOTA MINIMA QUE TENGO QUE OBTENER EN CADA PARTE PARA HACER MEDIA?
30. QUE PUNTUACION OBTENGO EN LA PRACTICA 1 SI OPTO POR DEFENDER EL NIVEL 3 Y NO LO SUPERO?
31. PUEDO ENTREGAR LA PRACTICA 1 SIN HACER LA TAREA RELATIVA AL NIVEL 0?
32. QUE TENGO QUE HACER SI NO PUEDO ASISTIR A LA SESION DE PRACTICAS EN LA QUE ME CORRESPONDE HACER LA DEFENSA DE MI PRACTICA 1?
33. CUANTAS PRUEBAS TEORICAS TENDRE A LO LARGO DEL CURSO?
34. QUE VALE LA PRIMERA PRUEBA TEORICA?
35. EN LA PARTE TEORICA SE TIENE EN CUENTA LA ASISTENCIA?



**Universidad de Granada**

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



36. EN QUE CONSISTE EL EXAMEN DE EJERCICIOS?
37. QUE OCURRE SI NO QUIERO DEFENDER UNA PRACTICA?
38. QUE DEBERÍA HACER SI NO ESTOY SEGURO DE PODER SUPERAR EL NIVEL 3 DE LA PRÁCTICA 1?
39. CUANTAS PRACTICAS ENTREGABLES TIENE LA ASIGNATURA?
40. YO PROGRAMO MUY BIEN EN C++, PODRIA HACER LAS PRACTICAS EN ESE LENGUAJE?
41. ODIIO AIML, PODRIA HACER LAS PRACTICAS CON OTRO LENGUAJE?
42. DONDE ESTA LA OFICINA DEL PROFESOR DE PRACTICAS?
43. DONDE ESTA EL DESPACHO DEL PROFESOR DE TEORIA?
44. SUMO 15 PUNTOS EN LAS PRACTICAS QUE YA HE HECHO, ESO ME ASEGURA APROBAR LAS PRACTICAS?
45. SUMO 20 PUNTOS EN LAS PRACTICAS QUE YA HE HECHO, ESO ME ASEGURA APROBAR LA ASIGNATURA?
46. ME INCORPORE TARDE A LA ASIGNATURA Y NO PUDE HACER LA PRACTICA 1, PUEDO RECUPERAR ESA PRACTICA?
47. ME INCORPORE TARDE A LA ASIGNATURA Y NO PUDE HACER LA PRACTICA 1, TENGO POSIBILIDADES DE APROBAR LA PARTE PRACTICA?
48. ME ENCANTAN LOS AGENTES CONVERSACIONALES Y SOY UN EXPERTO EN SU CONSTRUCCIÓN. PODRIA USAR AGENTES CONVERSACIONALES PARA QUE VAYAN EN MI LUGAR A HACER LA DEFENSA DE PRACTICAS?
49. EN LAS SIGUIENTES PRACTICAS HAY TAMBIEN QUE PROGRAMAR?
50. EL NIVEL 0 ES MUY FACIL, EL RESTO DE LA PRACTICA SE COMPLICA MUCHO?



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



## ANEXO 2

### Descripción del fichero “utilidades.aiml”

Dentro del software entregado para la realización de la práctica 1, se incluye un fichero llamado “utilidades.aiml” que incorpora algunas reglas genéricas que permitirán al alumno realizar con mayor comodidad su práctica.

En este anexo se describen las reglas incluidas en este fichero con algunos ejemplos para ilustrar su uso.

Las utilidades son las siguientes:

1. Operaciones para manejar una lista de nombres
2. Generar un número aleatorio en un rango
3. Otra forma de hacer un ciclo y Comparar dos cadenas

Ahora describiremos cada una de ellas.

#### A2.1. Operaciones para manejar lista de nombres

En AIML se trabaja exclusivamente con cadenas de caracteres y con procesamiento simbólico. Así, cada variable global o local que se usa es siempre de tipo cadena de caracteres. Por esa razón, es importante tener definidas funcionalidades dentro del lenguaje que faciliten el trabajo con este tipo de dato.

En el fichero “utilidades.aiml” hemos incluido algunas de las operaciones más frecuentes y que pueden tener uso para el desarrollo de los problemas que se piden en esta práctica. En concreto, se han incluido las siguientes operaciones:

- **TOP**: Dada una lista de palabras, devuelve la primera palabra de esa lista.
- **REMAIN**: Dada una lista de palabras, devuelve la misma lista de palabras quitando la primera palabra.
- **COUNT**: Dada una lista de palabras, devuelve el número de palabras que contiene.
- **FINDITEM [palabra] IN [listaPalabras]**: Determina si “palabra” es una palabra incluida en “listaPalabras”.
- **SELECITEM [number] IN [listaPalabras]**: Devuelve la palabra que ocupa la posición “number” en “listaPalabras”.
- **REMOVEITEM [number] IN [listaPalabras]**: Elimina de “listaPalabras” la palabra de posición “number”.



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



- **ADDITEM [palabra] IN [listaPalabras]:** Añade “palabra” a principio “listaPalabras”, sólo si “palabra” no estaba antes en “listaPalabras”. En este segundo caso, la operación no hace nada.

Este repertorio de operaciones no tiene sentido si se utiliza como salida directa del agente, sino que tiene como función procesar de una manera más elaborada la salida que se ofrecerá, y está concebido para trabajar sobre variables, ya sean globales (predicados) o locales.

Una aclaración antes de pasar a ilustrar su uso con algunos ejemplos: En las definiciones anteriores se ha hecho uso de conceptos como “palabra” y “lista de palabras” para matizar la intención con la que se han construido estas herramientas pero, en realidad, en todos los casos, los parámetros son cadenas de caracteres. Cuando se hace referencia a “palabra” se quiere indicar que es una secuencia de símbolos que está entre 2 separadores (entendiendo aquí separador por uno o varios espacios en blanco). Cuando se hace referencia a “lista de palabras”, se indica que contiene una secuencia de palabras separadas por espacios en blanco.

Para ilustrar como se pueden usar, supongamos que existe una variable global llamada `list_fruit` que almacena una secuencia de frutas.

*Ejemplo 1:* Darle algunos valores a esa variable global mediante la definición de una regla.

Para esto, aprovecharemos la pregunta “conoces algunas frutas?”, para darle un valor inicial a esa variable.

```
<category>
<pattern> conoces algunas frutas</pattern>
<template>
  <think>
    <set name="list_fruit">fresa cereza naranja mandarina</set>
  </think>
  si, alguna conozco.
</template>
</category>
```

*Ejemplo 2:* Queremos ir actualizando esa variable global con nuevas frutas que nos pueda ir proporcionando el usuario.

Vamos a construir una regla que aprenda nuevas frutas a través de afirmaciones del usuario del tipo “la manzana es una fruta” o “el membrillo es una fruta”.





Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



```
<category>
<pattern>la * es una fruta</pattern>
<template>
  <think>
    <set var="existe">
      <srai>FINDITEM <star/> IN <get name="list_fruit"/></srai>
    </set>
  </think>
  <condition var="existe">
    <li value="0">
      <think>
        <set name="list_fruit">
          <srai>
            ADDITEM <star/> IN <get name="list_fruit"/>
          </srai>
        </set>
      </think>
      Recordare que <star/> es una fruta.
    </li>
    <li>
      Ya sabia que <star/> es una fruta.
    </li>
  </condition>
</template>
</category>
```

El proceso de esta regla es bastante intuitivo,

1. Asigna en la variable local **existe** si lo que se pasa en **<star/>** es una de las frutas que ya conoce y se encuentran almacenadas en la variable global **list\_fruit**. Para determinar la existencia de esa fruta hemos hecho uso de **FINDITEM**.
2. La variable **existe** almacena un **0**, si no encuentra esa fruta en la lista y en ese caso lo que hace es añadirla al principio de la lista **list\_fruit**, y ofrece el mensaje al interlocutor de que recordará esa fruta. Para añadir la nueva fruta hemos hecho uso de **ADDITEM**.
3. Si la variable **existe** almacena un valor distinto de **0**, significa que en la posición almacenada por esa variable se encuentra la fruta. En este caso, no modifica la lista **list\_fruit**, y lanza el mensaje de que ya sabía que eso era una fruta.

La regla anterior recoge el caso de un patrón del tipo “*la ... es una fruta*”, pero nos gustaría recoger el caso también del patrón “*el... es una fruta*”. La primera intención sería copiar esta regla, pegarla debajo en el editor y cambiar el “*la*” por un “*el*”. Esto funcionaría,



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



pero un experto programador en AIML se daría cuenta qué es más simple crear una nueva regla que invoque a la anterior y cambiando el nuevo patrón. El resultado sería el siguiente:

```
<category>
<pattern>el * es una fruta</pattern>
<template>
    <srai>la <star/> es una fruta</srai>
</template>
</category>
```

Como se puede observar `<srai>` hace un papel semejante al de la invocación de un método en un lenguaje de programación convencional, y aquí aprovechamos ese recurso.

*Ejemplo 3:* Ahora vamos a ampliar nuestro repertorio de reglas para permitir corregir algún error en nuestra lista de frutas. Supongamos que en un momento dado, por error, el interlocutor dijo: “la mesa es una fruta” y nuestro agente añadió *mesa* a la lista, pero el interlocutor poco después se da cuenta de su error y quiere corregirlo y nos dice “fue un error, la mesa no es una fruta”. Incluiremos una regla para permitir que esto se pueda hacer:

```
<category>
<pattern>no es una fruta la *</pattern>
<template>
    <think>
        <set var="pos">
            <srai>FINDITEM <star/> IN <get name="list_fruit"/></srai>
        </set>
    </think>
    <condition var="pos">
        <li value="0"> Como puedes pensar que considere eso una fruta
        </li>
        <li>
            <think>
                <set name="list_fruit">
                    <srai>
                        REMOVEITEM <get var="pos"/> IN <get name="list_fruit"/>
                    </srai>
                </set>
            </think>
            Menos mal que me lo dices, yo creía que era una fruta.
        </li>
    </condition>
```



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



```
</template>
</category>
```

El proceso es semejante al que se ilustra en el *Ejemplo 2*, se busca si `<star/>` está en la lista de frutas mediante **FINDITEM** y almacenado su valor en `pos`. Si `pos` vale `0` entonces eso no se había considerado como fruta. En otro caso, el valor está dentro de la lista de frutas y hay que eliminarlo. Para eso usamos **REMOVEITEM** que elimina la palabra de posición `pos` de `list_fruit` y el resultado se reasigna a `list_fruit`.

De igual modo que en el ejemplo anterior, podemos incluir la regla que considera los patrones que son de la forma "... el ... no es una fruta":

```
<category>
<pattern>no es una fruta el *</pattern>
<template>
  <srai> no es una fruta la <star/></srai>
</template>
</category>
```

*Ejemplo 4:* Ya podemos actualizar nuestra lista de frutas insertando y eliminando elementos de la misma, pero el interlocutor sólo nos puede dar la información para recordar la fruta de una en una. Sería interesante que pudiera darnos una lista de frutas que el agente fuera capaz de recordar del tipo "la manzana, el platano, el melon y la ciruela son frutas", donde aparecen delante de cada fruta un "el" o un "la" y antes de dar la última fruta aparece una "y". Obviamente, deberíamos usar las reglas definidas anteriormente que nos permiten modificar la lista.

```
<category>
<pattern> * son frutas</pattern>
<template>
  <think>
    <set var="lista"><star/></set>
    <set var="item">
      <srai>TOP <get var="lista"/></srai>
    </set>

    <condition var="item">
      <li value="y">
        <set var="item">
          <srai>SELECTITEM 3 IN <get var="lista"/></srai>
```



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



```
</set>
<srai> la <get var="item"/> es una fruta </srai>
</li>

<li value="la">
  <set var="lista">
    <srai>REMAIN <get var="lista"/></srai>
  </set>
  <set var="item">
    <srai>TOP <get var="lista"/></srai>
  </set>
  <loop/>
</li>

<li value="el">
  <set var="lista">
    <srai>REMAIN <get var="lista"/></srai>
  </set>
  <set var="item">
    <srai>TOP <get var="lista"/></srai>
  </set>
  <loop/>
</li>

<li>
  <srai> la <get var="item"/> es una fruta </srai>
  <set var="lista">
    <srai>REMAIN <get var="lista"/></srai>
  </set>
  <set var="item">
    <srai>TOP <get var="lista"/></srai>
  </set>
  <loop/>
</li>
</condition>
</think>
Recordare todas estas frutas
</template>
</category>
```



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



Vamos poco a poco:

1. La primera acción almacena el contenido de la parte variable del patrón en la variable local *lista*.
2. Se extrae la primera palabra de *lista* y se almacena en la variable *ítem*.
3. Ahora se plantea una estructura condicional en función del valor de *ítem*, que consideramos que puede tomar 4 valores diferentes: “y”, “la”, “el” u otro valor. En el caso de tomar el valor:
  - a. “y”, entonces estamos justo antes de terminar de la secuencia de palabras. La siguiente palabra a “y” es un artículo que podemos ignorar y la siguiente es el nombre de la fruta. Por esa razón, usamos **SELECTITEM** para tomar el segundo de la *lista*, que almacenamos en *ítem*, para después invocar a la regla que es de la forma “*la ... es una fruta*”, donde ... es el valor de *ítem*. Esta es la última fruta de la *lista*, por tanto, se sale del ciclo. (por eso, a diferencia del resto de los casos, no termina con un **<loop/>**).
  - b. “la” o “el”, para las dos situaciones tengo que hacer lo mismo. En este caso, ignorar el artículo y pasar a evaluar la siguiente palabra que es la que contiene el nombre de la fruta. Esta operación se hace con la conjunción de **TOP** que extrae el primero de lo que queda en la *lista* y lo almacena en *ítem*, y **REMAIN** que devuelve la *lista* menos el primero, que se vuelve a almacenar en *lista*. Como en este caso la secuencia de palabras no ha terminado, se tiene que ciclar, por eso aparece **<loop/>**.
  - c. el caso por defecto. Si no es una “y”, ni un “el”, ni un “la”, lo que tiene en *ítem* es el nombre de una fruta. En este caso, se invoca al igual que en el apartado (a) a la regla “*la ... es una fruta*” que la añadirá si no existe en la *lista*, y pasa a la siguiente palabra de la misma forma que se indica en el apartado (b), es decir, con la conjunción de **TOP** y **REMAIN** y al igual que antes, quedan palabras por procesar, por tanto se cicla con **<loop/>**.
4. Terminado el ciclo el procesado de la cadena ha terminado y propone al interlocutor una frase en el sentido de que recordara las frutas.

En estos cuatro ejemplos hemos mostrado el uso de todas y cada una de las operaciones para el manejo de listas de palabras.



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



## A2.2. RANDOM

La sintaxis de esta acción es **RANDOM [number]** y devuelve un número aleatorio entre 1 y number. Aquí mostramos un ejemplo de uso de RANDOM.

*Ejemplo 5:* Se plantea una regla simple que ante la entrada de “Dime una fruta”, el agente conversacional devuelve aleatoriamente una de entre la lista de frutas que tiene almacenadas en la variable [list\\_fruit](#).

La descripción de dicha regla sería la siguiente:

```
<category>
<pattern> Dime una fruta </pattern>
<template>
  <think>
    <set var="lista"> <get var="list_fruit"/> </set>
    <set var="cantidad"><srai>COUNT <get var="lista"/></srai></set>
    <set var="pos"><srai>RANDOM <get var="cantidad"/></srai></set>
    <set var="elegida">
      <srai>
        SELECTITEM <get var="pos"/> IN <get var="lista"/>
      </srai>
    </set>
  </think>
  <get var="elegida"/>
</template>
</category>
```

El proceso de respuesta a la pregunta sería el siguiente:

1. Asigna a la variable [lista](#) una secuencia de nombres de frutas.
2. Mediante **COUNT** determina el número de frutas introducidas en [lista](#) y se la asigna a la variable [cantidad](#).
3. A partir de [cantidad](#), qué indica el número de frutas elegibles, usa **RANDOM** para generar un número aleatorio entre 1 y [cantidad](#) que almacena en [pos](#).
4. Selecciona la palabra que ocupa la posición [pos](#) de [lista](#) y la almacena en [elegida](#) usando **SELECTITEM**.
5. Devuelve como respuesta el valor de la variable [elegida](#).



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



### A2.3. ITERATE / NEXT y COMPARE

Con el par ITERATE/NEXT tratamos de hacer una versión más convencional de un ciclo que itera sobre una lista de palabras. El proceso es simple: ITERATE se usa sólo una vez al principio del ciclo, y permite situarse sobre la primera palabra de la lista de palabras. El resto del proceso está guiado por NEXT, que devuelve el siguiente valor de la lista. Tanto ITERATE como NEXT devuelve la cadena “end” cuando se termina de recorrer la lista de palabras.

*Ejemplo 6:* Construir una regla que devuelva todas las frutas que conoce el agente.

En principio, esta regla sería tan simple como devolver el valor de la variable `list_fruit`, pero nosotros vamos a complicarlo un poco para usar estas acciones. Una posible implementación es la siguiente:

```
<category>
<pattern> Dime todas las frutas que conoces </pattern>
<template>
  Estas son las frutas que conozco
  <think>
    <set var="item">
      <srai> ITERATE <get var="list_fruit"/> </srai>
    </set>
    <condition var="item">
      <li value="end"></li>
      <li> <get var="item"/>
        <think>
          <set var="item">
            <srai>NEXT</srai>
          </set>
        </think>
      </li>
    </condition>
  </template>
</category>
```

La sintaxis de esta acción es **COMPARE [palabra] WITH [palabra]**, y devuelve “YES” si son iguales las palabras y “NO” si no lo son.



Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



*Ejemplo 7:* Vamos a ver otra implementación para el problema del ejemplo 4, pero en este caso, se pasa una lista de palabras que no son frutas y queremos por un lado actualizar la variable `list_fruit` y por otro lado dar una respuesta diferente dependiendo de si había alguna “no fruta” incluida dentro de mi lista de frutas.

```
<category>
<pattern> no son frutas *</pattern>
<template>
  <think>
    <set var="cantidad">
      <srai>COUNT <get var="list_fruit"/></srai>
    </set>
    <set var="item">
      <srai>ITERATE <get var="lista"/></srai>
    </set>

    <condition var="item">
      <li value="y">
        <set var="item"><srai>NEXT</srai></set>
        <set var="item"><srai>NEXT</srai></set>
        <srai> no es una fruta la <get var="item"/> </srai>
      </li>

      <li value="la">
        <set var="item"><srai>NEXT</srai></set>
        <loop/>
      </li>

      <li value="el">
        <set var="item"><srai>NEXT</srai></set>
        <loop/>
      </li>

      <li>
        <srai> no es una fruta la <get var="item"/> </srai>
        <set var="item"><srai>NEXT</srai></set>
        <loop/>
      </li>
    </condition>

    <set var="cantidad2">
      <srai>COUNT <get name="list_fruit"/></srai>
    </set>
```





Universidad de Granada

Departamento de Ciencias de la  
Computación e Inteligencia Artificial



```
<set var="iguales">
  <srai>
    COMPARE <get var="cantidad"/> WITH <get var="cantidad2"/>
  </srai>
</set>
</think>

<condition var="iguales">
  <li value="YES"> Ya sabia que ninguna de esas era un fruta </li>
  <li> Pues vaya, he tenido que corregir algunos errores </li>
</condition>
</template>
</category>
```

Creemos que este último ejemplo es fácil de seguir, si se ha entendido todo lo que se ha descrito anteriormente en este Anexo 2, así que dejaremos que lo intentéis por vosotros mismos.

En la zona de descarga de la asignatura podéis encontrar el fichero “anexo2.aiml” con la resolución de todos estos ejemplos.

## REFLEXIÓN FINAL

¿Qué ocurrirá si las reglas del ejemplo 3 en vez de tener el patrón “no es una fruta la \*”, tuviera un patrón semejante al del ejemplo 2, es decir, “la \* no es una fruta”? ¿Qué se tendría que modificar para hacer compatibles las dos posibilidades anteriores? ¿Te atreves a corregirlo?