

Práctica 9

Inteligencia Artificial

Autores (Grupo 5):

José Javier Cortés Tejada

Pedro David González Vázquez

Jerarquía y clasificación de apps

La jerarquía descrita en esta práctica corresponde a la usada tanto en la práctica 7 como en la 8, aunque se han hecho pequeños cambios necesarios dentro de ella, por ejemplo, se ha cambiado el antiguo slot *type* de las apps por una propiedad *datatype functional* con rango string pues dicho tipo no existe en OWL.

En cuanto a la clasificación de apps, la jerarquía que presentamos tiene como superclase la clase *App*, de la que heredan las siguientes clases:

- *Book*.
- *Game*.
- *Music*.
- *SocialNetwork*.
- *Travel*.
- *Video*.

Además, las clases *Game*, *Book* y *Music* también disponen de un tercer nivel de clases al igual que en prácticas anteriores. De cara a las clases *Developer* y *OperativeSystem*, estas están al mismo nivel que la clase *App*.

Por último, destacar que todas las clases que están al mismo nivel de la jerarquía son disjuntas entre sí siempre y cuando hereden de la misma clase, es decir, las clases *Art* y *Action* no serán disjuntas entre sí ya que la primera es subclase de *Book* y la segunda de *Game*.

Clase inconsistente

De acuerdo al enunciado de la práctica hemos introducido una clase inconsistente en la jerarquía la cual se llama *Inconsistent* y es subclase de *Game* y *Book*. Ésta es inconsistente debido a que todos los individuos de la clase inconsistente serán miembros a la vez de las clases *Book* y *Game*, lo cual es intuitivamente incorrecto, pues una misma app no puede ser simultáneamente un juego y un libro.

Problemas durante el desarrollo

Mientras hemos estado haciendo la práctica hemos tenido un problema un tanto recurrente, pues como ya nos pasó en las prácticas 7 y 8 (en estas el sistema cargaba algunas instancias de app cuando su versión era tipo float, pero solo las que tenían una versión de la forma x.0), aquí los *float* tampoco funcionan correctamente siendo así que cuando hemos tratado de pasar el razonador y éste ha dado numerosos warnings durante la ejecución, todos ellos en relación a los datos tipo float, luego nos hemos visto obligados a cambiarlos todos a tipo int.