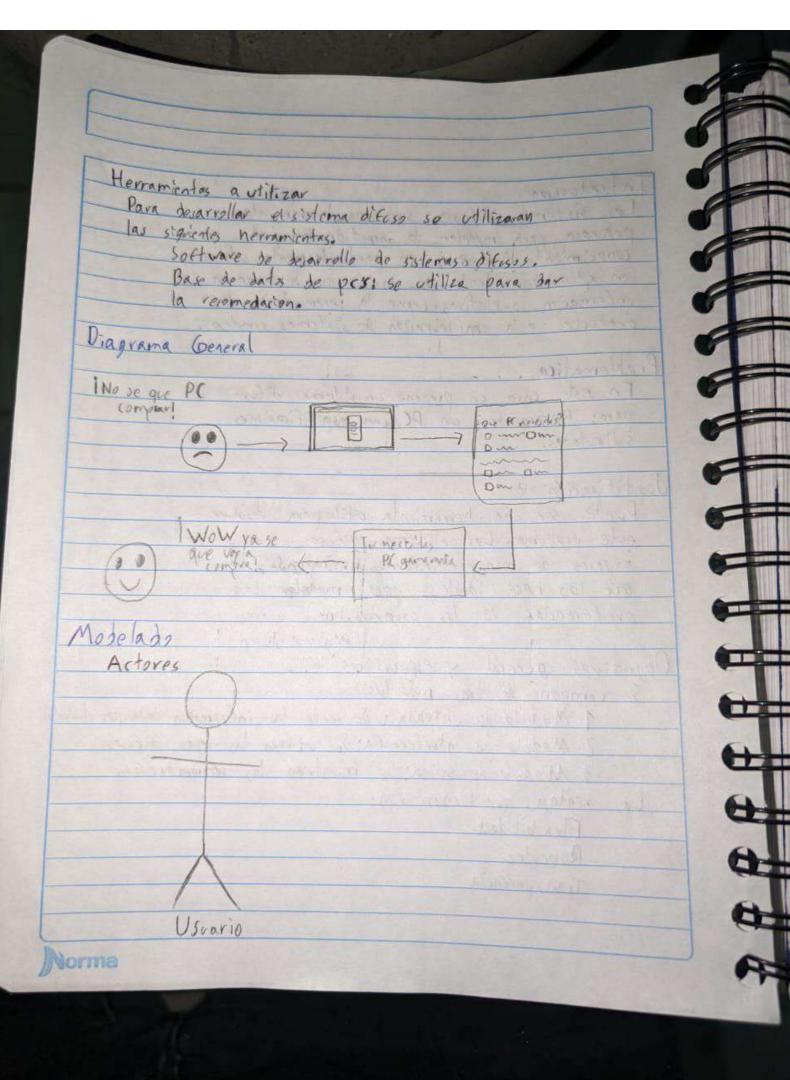
Ingenieria del Conocimiento Eduardo Flores Gallegos José Francisco Serna Santana Documentain del Proxecto 02/06/2024

Sistema difeso para en sistema de recomendación de PC Indice 1 Introducción 1.1 Problematica 1.2) ustification 1.3 Objetivos 1.3.1 Objetivos Generales 1.3.2 Objetives Especifices 1.3.3 D'agrama General 2 Modelado 2.1 Actores 22 (ass de 150 23 Diggrama de Clases 2.4 Diggrama entitled relation 2.5 Mockeps 3 Modelado del Sistema Basado en Conocimiento Norma

Introducción Los sistemas difesos son ona herramienta poderosa para modelar la intertidombre y el conocimiento impresso. Son particularmente chilos en adjustanes dende las deitsiones se basan en información subjetiva, como la recomendación de preductos o la configuración de statemas complepas. Problematicas En este caso se propone un sistema difuso para: Resomendar in PC con especificationes Solicitadas. Jesti Fleación Puede ser una herramienta util para resolver este problema. Los sistemas difesos son capaies de manejar informasion impreisa, lo que los hace ideales para modelar las ove terencias de los oscarios. Objetivos general y especificos Se compone de tres módulos. 1 Modulo de entradas se veribe la information soba por el Chance 2 Modulo de interferentia; Se utilizan las veglas difusas 3 Modulo de salida: Se muestran las resmendaciones Las ventajas que flenen son: Flexibilidad Robestez Transparenta Norma



Casos de uso BALL TO BE (Iniciar Serm) (Ingresor Dales) (Modificar Dates) Uscario (Viscalizar Res Itads) ((ernar sesin) Diagrama de Clases Usuario Preferencias 10 Usuara: giterioux Rex Norrhie de Usiaia: Strey id usuato Ironas: String Edad: int Programus: String Centresone string Video Jugars: 5- ing Norma

Digrama be entitled y relation Preferencias Horas Programas Uscario Resultado Respuesta Nombre (ontragina videscegos Mockups Que P(remit Nomble Contrasena No times werth registate Norma

	Registro
	Que PC necesits
	Nombre 6
	(Contrasena (a)
	Ya tiones wends inia soim
	(Registravse)
4.76	planting the day of any law was a law of the
Enque	
	and the section of the section of
-	Chantas horas picazas usar la PC?
	D Ta 5 hours DH of the and enter
188.8	O Sa 9 Koras March 3 1 3
1	D 9a 12 haras
	Country orpginnes pieness attizable 1 11 1
	DIA B OLOGRAMOS MANY ME PALLEDON TO
	O Sall ocogrames
	D 10 15 0 100 rama,
1	Pienzas jugar video jugas 92 3
	O NO standard of a

Respuesta Volver Modelado del sistema Basado en constimiento Definition de las entradas Horas de uso del PC o 1 a 5 horas o sa 9 horas 19 a 12 horas Programas que piensas utilizar · 1a5 programes · 5a 10 programas · 10a 15 pragramas Piensas jugar videoveges o 57 · No tan frewente · No Norma

Definition de la	sa litas		
Horas de uso del PC	Programas piensas usar	Prensas jugar	Saltaa
1a 5 horas	1a S programas	Si	Pegamaalta
1 & 5 horas	145 pragramos	No ton Everyent	Pegama moda
In Shoras	125 programas	No	Pt game bajn
Ta 5 horas	Salo programas	51	P(game alta
1a5 homs	Sato programas	No Jan Frenente	
1 a 5 horas	Sa 10 programa)	No 5	Pigama baya
ta 5 novas	10a 15 programos		
1a 5 horas	10 a 15 programas	Notan Freternt	e Pt gama medi
125 hoves	10 a15 programas	No	Prgama alta
5 a 9 horas	Ta Sprogrames	51	Pt gama baga
5a 9 horas	1 a 5 programas	Notan Everent	, P(gama media
5a 9 horas	1 a 5 programas	No	Pí gama baja
Sa a horas	Salo programas	Si	Pígama atto
Sa 9 horas	Satt programos	10.41	te Pegama med
Sa 9 horas	Salo programes		Pl'garna bay
Se & horas	102 15 programos	5;	PC gama alt
Sa a horas	10a 15 pogramas		te Pitgarra me
oa a noras	10 als programes	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Programa be
1 a 12 horas	1a 5 pragramas	Sī	Progama alt
la 12 horas	105 programes		ente Pigarra me
a 12 horas	1a5 programos		Pigama by
late homs	5010 pigramas	si	P(gama A)
lade was	Sa 70 programos		ate Prgama me
a 12 heras	5 a 19 o sigremas	No	PC gama by
a 12 horas	10 ats programs	5 i	
a 12 horas	10 a 15 programas		uto PCgama r
all hoves	10 a 15 pragramos	No	P(gama)

Norma