

Memoria Práctica 3

El programa consiste en realizar una serie de preguntas, las cuáles nunca se repetirán, y deducir una sugerencia de rama para el estudiante.

Con los distintos valores que pueden tomar las respuestas a las preguntas se puede crear un árbol. Se adjunta el árbol que se crea con la base de conocimiento que he puesto yo.

Por cada valor que se va obteniendo se va avanzando por el árbol hasta llegar a un nodo hoja. Si se llega a un nodo hoja quiere decir que ese camino es una sugerencia.

Todo el rato se sigue una única línea, menos cuando se responde NSNS (No sabe no contesta) a alguna pregunta. Esto provoca la creación de varias líneas de deducción al hacer que la característica pueda tomar cualquier valor de su rango de valores discretos.

Para avanzar por el árbol se tiene en cuenta la pregunta anterior a ella en el árbol y el valor que se ha obtenido en la pregunta actual.

La introducción cambia según sea la primera pregunta o no. Además dentro de la introducción cambia la parte inicial, la cuál es elegida al azar, para darle más variabilidad a esta introducción.

La entrada no distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Para cambiar la base de conocimiento sólo hace falta cambiar los valores de los siguientes hechos:

- Las sugerencias
- Las preguntas siguientes
- Los rangos discreto de la características
- Los rango continuos para las características que le haga falta
- La pregunta inicial
- Las frases de introducción a las preguntas
- Las preguntas
- Cambiar los nombres de las características. Esto se cambia en la regla “obtener_nombre_caracteristica”. Estos nombres son usados como introducción cuando se responde NSNC en alguna pregunta.
- Definir como se pasa de un valor continuo a un valor discreto en las características que ha falta. Esto se define en la regla “obtenerValorNumerico”.
- Los nombre de las ramas. Esto se cambia en la regla “obtener_nombre_rama”.