



Los Discretos



GUIA DE USUARIO

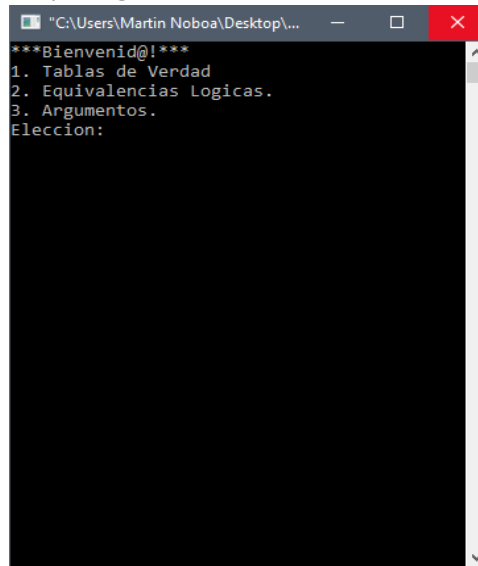
Trabajo Grupal

Miss Fabiola Diaz Nieto

Martin Noboa - A01704052
Aldrin Hernandez - A01704040

GUIA DE USUARIO

1. Al inicializar el programa, al usuario se le mostrara el



```
"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\..."  
***Bienvenid@!***  
1. Tablas de Verdad  
2. Equivalencias Logicas.  
3. Argumentos.  
Eleccion:
```

menú de inicio.

2. Tablas de verdad.

- a. Al elegir tablas de verdad, se muestra un pequeño resumen acerca de las mismas.

```

"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"
***Bienvenid@!***
1. Tablas de Verdad
2. Equivalencias Logicas.
3. Argumentos.
Eleccion: 1

TABLAS DE VERDAD
Una tabla de verdad evalua todos los valores de verdad (Verdadero o Falso) de una/as proposicion/es.
La cantidad de regiones depende de la cantidad de variables proposicionales.
Este valor esta dado por  $2^n$ , donde n = numero de variables proposicionales.

```

- b. Al presionar enter, se muestran los ejercicios de tablas de verdad.

```

"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"

A.
P  Q  PvQ  ~Q  Pv~Q  (PvQ)^(Pv~Q)
T  F  T    F    T      F
T  T  F    F    T      T
F  F  T    T    F      F
F  T  F    F    F      T

P  Q  PvQ  ~Q  Pv~Q  (PvQ)^(Pv~Q)
T  T  T    F    T      T
T  F  T    T    T      T
F  T  T    F    F      F
F  F  F    T    T      F

P  Q  PvQ  ~Q  Pv~Q  (PvQ)^(Pv~Q)
T  T  T    F    T      T
T  F  F    T    T      F
F  T  T    T    F      T
F  F  F    T    T      F

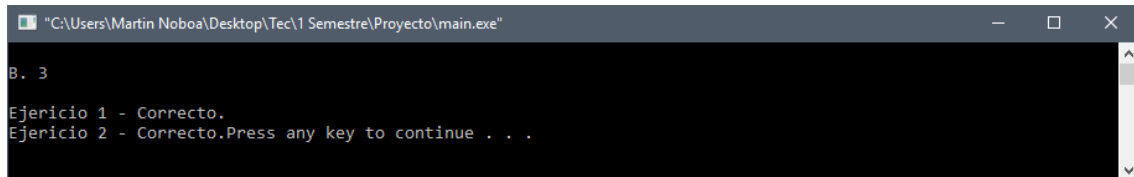
B.
P  Q  ~Q  Pv~Q  Pv~Q -> ~Q
T  F  T    F    T
T  T  F    F    T
F  F  T    T    F
F  T  F    F    F

P  Q  ~Q  Pv~Q  Pv~Q -> ~Q
T  F  T    F    F
T  T  F    F    T
F  F  T    T    T
F  T  F    T    F

P  Q  ~Q  Pv~Q  Pv~Q -> ~Q
T  F  F    T    F
T  T  T    T    T
F  F  F    F    T
F  T  T    T    T

```

- c. El usuario ingresa su respuesta, indicando el numero de la tabla de verdad que crea correcta de acuerdo con el ejercicio.

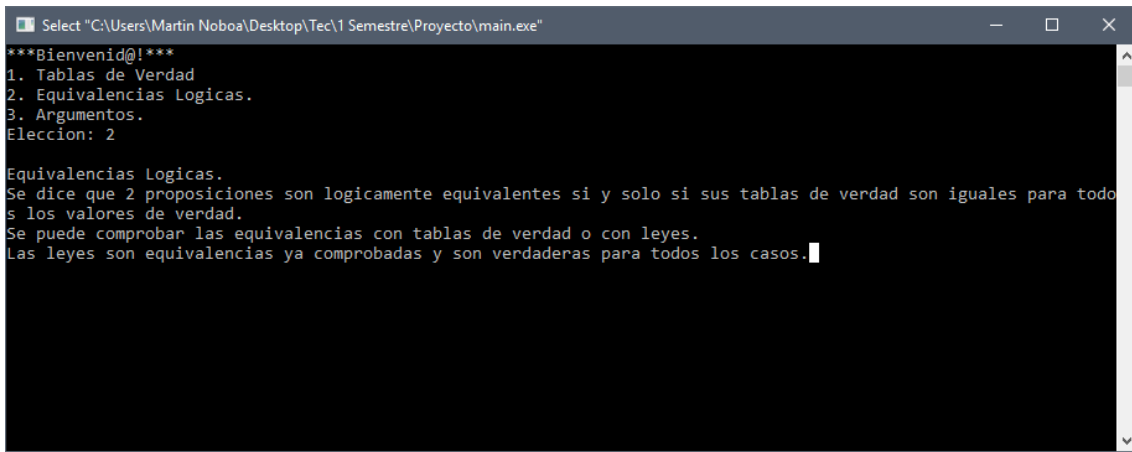


A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar shows the file path "C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe". The window has standard minimize, maximize, and close buttons. The command prompt displays the following text: "B. 3", "Ejercicio 1 - Correcto.", and "Ejercicio 2 - Correcto.Press any key to continue . . .". A vertical scrollbar is visible on the right side of the window.

- d. Final del programa. Al presionar enter, se reinicia el programa.

3. Equivalencias Logicas

- a. Aparece un resumen frente al usuario al seleccionar esta opción.

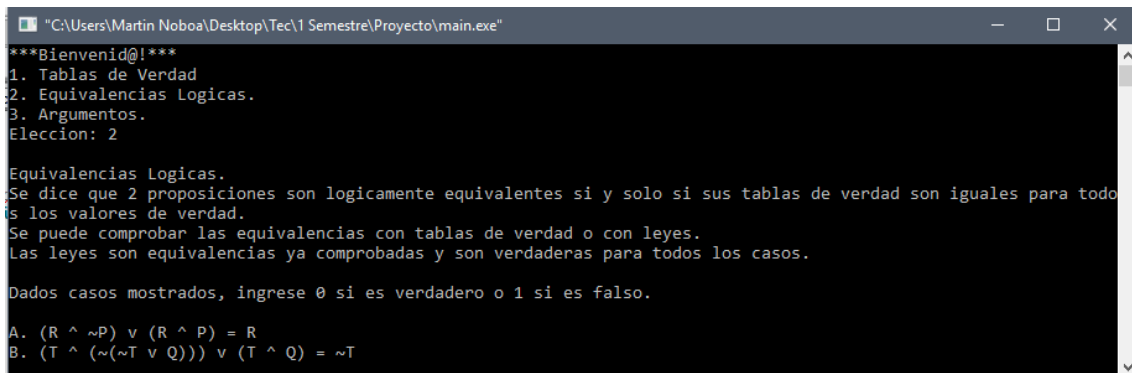


```

Select "C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"
***Bienvenido!***
1. Tablas de Verdad
2. Equivalencias Logicas.
3. Argumentos.
Eleccion: 2

Equivalencias Logicas.
Se dice que 2 proposiciones son logicamente equivalentes si y solo si sus tablas de verdad son iguales para todos los valores de verdad.
Se puede comprobar las equivalencias con tablas de verdad o con leyes.
Las leyes son equivalencias ya comprobadas y son verdaderas para todos los casos.
  
```

- b. Al presionar enter, se muestran los problemas de las equivalencias lógicas.



```

"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"
***Bienvenido!***
1. Tablas de Verdad
2. Equivalencias Logicas.
3. Argumentos.
Eleccion: 2

Equivalencias Logicas.
Se dice que 2 proposiciones son logicamente equivalentes si y solo si sus tablas de verdad son iguales para todos los valores de verdad.
Se puede comprobar las equivalencias con tablas de verdad o con leyes.
Las leyes son equivalencias ya comprobadas y son verdaderas para todos los casos.

Datos casos mostrados, ingrese 0 si es verdadero o 1 si es falso.

A. (R ^ ~P) v (R ^ P) = R
B. (T ^ ~(~T v Q)) v (T ^ Q) = ~T
  
```

- c. El usuario ingresa 0 para verdadero y 1 para falso de acuerdo crea necesario por problema. Al presionar enter, se muestra los resultados de los problemas.

```

"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"
***Bienvenido!***
1. Tablas de Verdad
2. Equivalencias Logicas.
3. Argumentos.
Eleccion: 2

Equivalencias Logicas.
Se dice que 2 proposiciones son logicamente equivalentes si y solo si sus tablas de verdad son iguales para todos los valores de verdad.
Se puede comprobar las equivalencias con tablas de verdad o con leyes.
Las leyes son equivalencias ya comprobadas y son verdaderas para todos los casos.

Dados casos mostrados, ingrese 0 si es verdadero o 1 si es falso.

A.  $(R \wedge \sim P) \vee (R \wedge P) = R$ 
B.  $(T \wedge (\sim(\sim T \vee Q))) \vee (T \wedge Q) = \sim T$ 

A. 0
B. 1

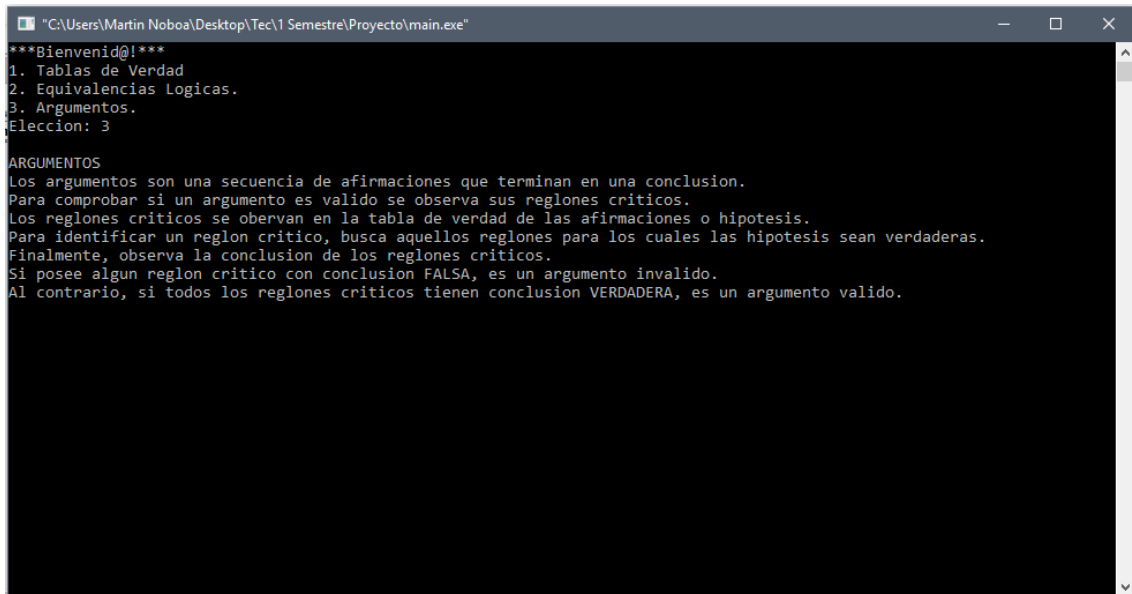
Ejercicio 1 .... OK
Ejercicio 2 .... ErrorPress any key to continue . . .

```

- d. Final del programa. Al presionar enter, se reiniciara el programa.

4. Argumentos


- a. Al ingresar 3 y presionar enter, se mostrará un pequeño resumen acerca de argumentos.



```
"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"
***Bienvenido!***
1. Tablas de Verdad
2. Equivalencias Logicas.
3. Argumentos.
Eleccion: 3

ARGUMENTOS
Los argumentos son una secuencia de afirmaciones que terminan en una conclusion.
Para comprobar si un argumento es valido se observa sus regiones criticos.
Los regiones criticos se observan en la tabla de verdad de las afirmaciones o hipotesis.
Para identificar un region critico, busca aquellos regiones para los cuales las hipotesis sean verdaderas.
Finalmente, observa la conclusion de los regiones criticos.
Si posee algun region critico con conclusion FALSA, es un argumento invalido.
Al contrario, si todos los regiones criticos tienen conclusion VERDADERA, es un argumento valido.
```

- b. Al presionar enter, se mostraran los problemas.



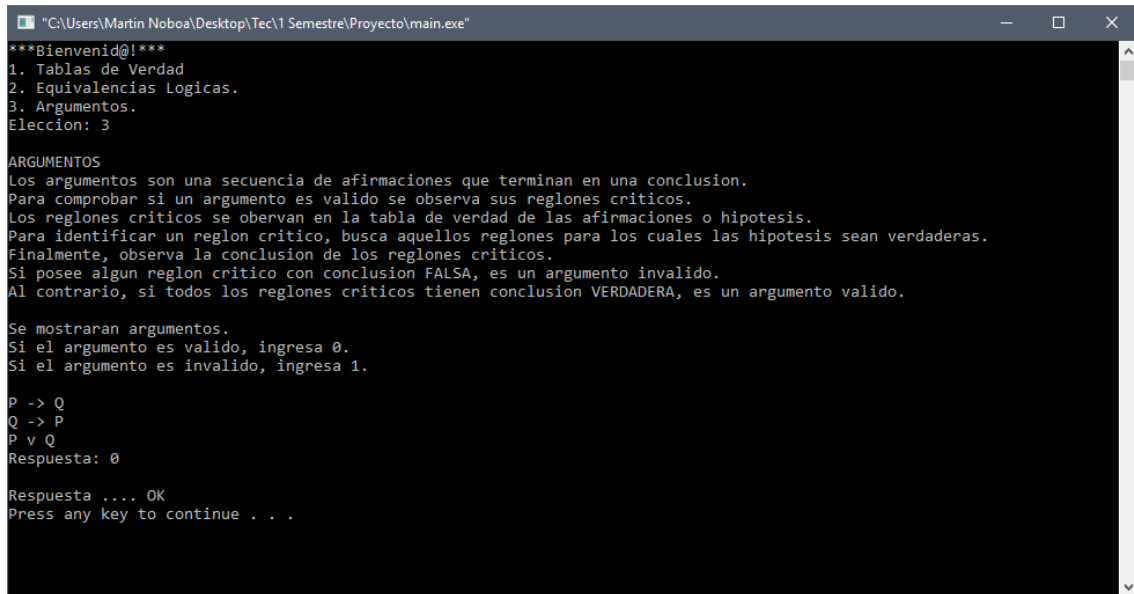
```
"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"
***Bienvenido!***
1. Tablas de Verdad
2. Equivalencias Logicas.
3. Argumentos.
Eleccion: 3

ARGUMENTOS
Los argumentos son una secuencia de afirmaciones que terminan en una conclusion.
Para comprobar si un argumento es valido se observa sus regiones criticos.
Los regiones criticos se observan en la tabla de verdad de las afirmaciones o hipotesis.
Para identificar un region critico, busca aquellos regiones para los cuales las hipotesis sean verdaderas.
Finalmente, observa la conclusion de los regiones criticos.
Si posee algun region critico con conclusion FALSA, es un argumento invalido.
Al contrario, si todos los regiones criticos tienen conclusion VERDADERA, es un argumento valido.

Se mostraran argumentos.
Si el argumento es valido, ingresa 0.
Si el argumento es invalido, ingresa 1.

P -> Q
Q -> P
P v Q
Respuesta:
```

- c. El usuario ingresa 0 para verdadero o 1 para falso de acuerdo el usuario crea. Al presionar enter, se evalúa la respuesta.



```
"C:\Users\Martin Noboa\Desktop\Tec\1 Semestre\Proyecto\main.exe"
***Bienvenido!***
1. Tablas de Verdad
2. Equivalencias Logicas.
3. Argumentos.
Eleccion: 3

ARGUMENTOS
Los argumentos son una secuencia de afirmaciones que terminan en una conclusion.
Para comprobar si un argumento es valido se observa sus reglones criticos.
Los reglones criticos se observan en la tabla de verdad de las afirmaciones o hipotesis.
Para identificar un reglon critico, busca aquellos reglones para los cuales las hipotesis sean verdaderas.
Finalmente, observa la conclusion de los reglones criticos.
Si posee algun reglon critico con conclusion FALSA, es un argumento invalido.
Al contrario, si todos los reglones criticos tienen conclusion VERDADERA, es un argumento valido.

Se mostraran argumentos.
Si el argumento es valido, ingresa 0.
Si el argumento es invalido, ingresa 1.

P -> Q
Q -> P
P v Q
Respuesta: 0

Respuesta .... OK
Press any key to continue . . .
```

- d. Fin del programa. El mismo se reiniciara al presionar enter.