

**Taller de Matemática Computacional - TUDAI**  
**Trabajo Práctico 1 - 2017**  
**Lógica proposicional**  
**Laboratorio**

1. Programar la función *actuar* para que cumpla las siguientes reglas:
  - a) Si es un planeta o es una luna, esquivar.
  - b) Si es un asteroide, y no es gigante, disparar.
  - c) Si no es enemiga, y es gigante, esquivar.
  - d) Si es una nave y no es enemiga, ignorar.
  - e) Si es una nave, es enemiga, y es gigante, huir.
  - f) Si es una nave, es enemiga, y no es gigante, disparar.
2. Analizar si una o mas reglas se superponen.
3. Encontrar que objetos no realizan ninguna acción.
4. Crear la función *esEstrella*. Un objeto es una estrella si es gigante, y no es ni planeta, ni luna, ni nave, ni asteroide.