**Conocimiento y Razonamiento Automatizado**

Práctica de Laboratorio 2

**Raúl Moratilla Núñez**

**Abel López Martínez**

**Índice**

[Reparto de tareas 2](#_Toc133259365)

[Grado de cumplimiento de los requisitos 2](#_Toc133259366)

[Estructura del código 2](#_Toc133259367)

[Mejoras Realizadas 2](#_Toc133259368)

[Tablero ASCII 2](#_Toc133259369)

[Errores y aspectos no implementados 2](#_Toc133259370)

[Bibliografía 3](#_Toc133259371)

# Reparto de tareas

Todas las tareas de la práctica de laboratorio han sido realizadas por ambos integrantes del grupo simultáneamente trabajando en equipo.

# Grado de cumplimiento de los requisitos

Los requisitos obligatorios de la práctica han sido realizados y todos de manera satisfactoria.

# Estructura del código

Los sudokus de prueba se encuentran en el archivo ‘cargaSudokus.pl’, mientras programa principal, se encuentra en ‘main.pl’. Para realizar la ejecución y poder realizar consultas, se debe abrir un terminal en la carpeta donde se encuentren estos dos archivos, y ejecutar los siguientes comandos:

\> swipl

\> ?- consult(‘cargaSudokus.pl’), consult(‘main.pl’).

\> ?- sudoku\_pruebaX(L), simplificar\_sudoku(L, \_).

La estructura del main es la siguiente:

* Hechos
* Reglas Auxiliares
* Funciones para imprimir
* Reglas para poner todos los posibles números del sudoku
* Regla 0
* Regla 1
* Regla 2 – n
* Regla 3 – n
* Simplificación del sudoku

Cada una de las reglas y hechos están debidamente comentadas y explicadas en el código fuente.

# Mejoras Realizadas

Las mejoras extras realizadas respectos a los elementos obligatorios de la práctica son los siguientes.

## Tablero ASCII

Se ha implementado una salida por pantalla mediante ASCII ART, usando distintos símbolos para dar un

# Errores y aspectos no implementados

No hay ningún error ni aspecto solicitado que no haya sido implementado correctamente.

# Bibliografía

Apuntes de teoría y laboratorio disponibles en Blackboard.