



Instituto Tecnológico de Durango

Unidad 3

Ejercicios

Inteligencia artificial

Nombre: Caloso Mancillas Sarahi

No de Control: 19040351

Maestra: Torres Ibarra Ivonne

3.1 REGLAS DE PRODUCCIÓN

Sistema de Reglas para la Elección de la Cena

Encadenamiento Hacia Delante

Base-Conocimiento Inicial:

Objetivo:

Edad_Invitado = >=21
Tipo_Comida = Informal
Invitado = Vecino
Día = <>Viernes

Cena?

¿Qué ocurre si no se establece ningún Objetivo?

Objetivo = Ninguno

Ciclo de	Reglas	Regla	Hechos
ejecución	aplicables	seleccionada	derivados
1	1,4,10	1	Bebida
			alcohólica=si
2	1,4,10	4	Bebida=
			cerveza
3	1,4,10	10	Cena =
			pescado
4	Se llego al ob	ietivo	

Cena= pescado

3.1 REGLAS DE PRODUCCIÓN

Sistema de Reglas para la Elección de la Cena

Encadenamiento Hacia Atrás

Base-Conocimiento Inicial:

Objetivo:

Vacía

Cena ? Bebida ?

Respuestas del usuario:

Edad_Invitado? <21 Invitado? Amigo

Reglas: R0,R9,R11

Cena = pizza (R7,R8,R9,R10)

Bebida= gaseosa (R0,R1,R2,R3,R4,R11)

Ciclo de ejercicio	Pila de objetivos	Reglas para objetivos de la pila	Hechos a derivar	Hechos derivados
1	Bebida	0,9,11	Edad_Invitado	
2	Edad	0,9,11	Edad_Invitado? <21	
3	Edad	0,9,11		Edad_Invitado <21
4	Cena	0,9,11	edad	
5	Cena	0,9,11	Edad? <21	
6	Cena	0,9,11		Edad <21
7	Cena	0,9,11		Cena = pizza
8	Bebida	0,9,11	Edad <21	
9	bebida	0,9,11		Bebida= gaseosa
10	Fin de la e	ejecución		

3.1 REGLAS DE PRODUCCIÓN

Sistema de Reglas para el Control de Inundaciones

Encadenamiento Hacia Delante

Base-Conocimiento Inicial:

Objetivo:

Mes = Enero

Precipitaciones = Ligeras

Profundidad = 4

Predicción = Nuboso

Inundación?

¿Qué ocurre si no se establece ningún Objetivo?

Objetivo = Ninguno

Inundación = No

Ciclo de	Reglas	Regla	Hechos
ejecución	aplicables	seleccionada	derivados
1	8	8	estación = seca
2	8,14	14	Cambio= ninguno
3	8,14,17	17	Nivel= normal
4	8,14,17,23	23	Inundación = No Evacuación = No

Encadenamiento Hacia Atrás

Base-Conocimiento Inicial:

Objetivo:

Mes = Enero Nivel = Alto Inundación ? Evacuación ?

Respuestas del usuario:

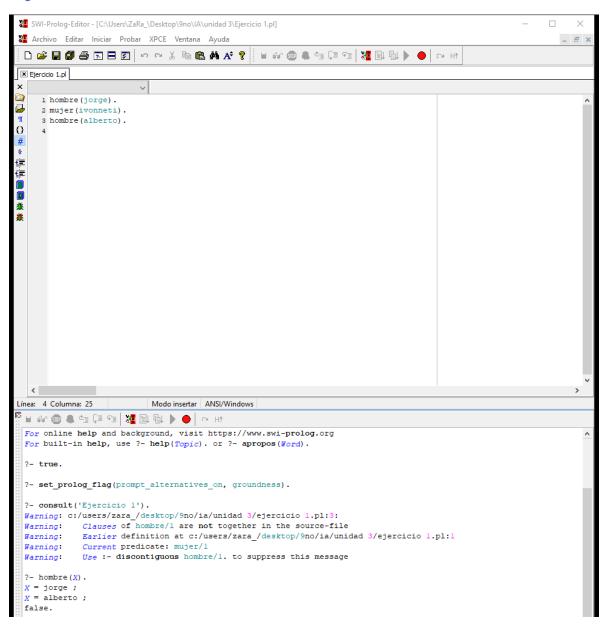
Precipitaciones? Fuertes Predicción? Tormenta

inundación: si

evacuación: si

Ciclo	Pila objetivos	Reglas	Hechos a derivar	Hechos
		para objetivo		derivados
1	Inunda	0,1,2,3,4	estación	
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		
	evacuación			
2	Inunda	0,1,2,3,4		Estacion= humeda
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		
	evacuación			
3	Inunda	0,1,2,3,4	Precipitaciones?	
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		
	evacuación	, 12,13,14,15		
4	Inunda	0,1,2,3,4		Precipitaciones=
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		fuertes
	evacuación	, 12,13,14,15		
5	Inunda	0,1,2,3,4	Cambio	
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		
	evacuación	, 12,13,14,15		
6	Inunda	0,1,2,3,4		Cambio=subiendo
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		
	evacuación	, 12,13,14,15		
7	Inunda	0,1,2,3,4	Predicció	
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11	n?	
	evacuación	,		
		12,13,14,15,19,		
		20,21		
8	Inunda	0,1,2,3,4		Predicción
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		= tormenta
	evacuación	,		
		12,13,14,15,19,		
		20,21		
9	Inunda	0,1,2,3,4	Lluvia	
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		
	evacuación	,		
		12,13,14,15,19,		
		20,21		

10	Inunda	0,1,2,3,4	Lluvia	Lluvia fuerte
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		
	evacuación	,		
		12,13,14,15,19,		
		<mark>20</mark> ,21		
11	Inunda	0,1,2,3,4	Inundaci	
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11	ón y evacuacion	
	evacuación	,		
		12,13,14,15,19,		
		20,21,31		
12	Inunda	0,1,2,3,4		Inundación
	ción,	,5,6,7,8,9,10,11		= si
	evacuación	,		Evacuación
		12,13,14,15,19,		= si
		20,21,31		



```
SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ZaRa_\Desktop\9no\IA\unidad 3\Ejercicio 2.pl]
🚜 Archivo Editar Iniciar Probar XPCE Ventana Ayuda
                                                                                                                    _ & ×
 1 hombre (beto) .
    2 hombre (jorge).
    3 hombre(ivan).
4 hombre(alejandro).
    6 espadre(jorge, beto).
7 espadre(beto, ivan).
8 espadre(ivan, alejandro).
€
   10 esabuelo(X, Y):-
    11 espadre(X,A),
    12 espadre (A, Y) .
                           Modo insertar | ANSI/Windows | C:\Users\ZaRa_\Desktop\9no\IA\unidad 3\Ejercicio 2.pl Guardar
Línea: 7 Columna: 18
?- hombre(X).
 X = beto ;
 X = \text{jorge};
 X = ivan ;
X = alejandro ;
 false.
 ?- espadre(X, Y).
 X = jorge,
Y = beto ;
 X = beto,
 Y = ivan ;
 X = ivan,
 Y = alejandro;
 false.
 ?- espadre(X,jorge).
 false.
 ?- espadre(jorge, Y).
 Y = beto
```

```
SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ZaRa_\Desktop\9no\IA\unidad 3\Ejercicio 3.pl]
🏭 Archivo Editar Iniciar Probar XPCE Ventana Ayuda
                                                                                                                  _ F >
 1 hombre (beto) .
    2 hombre (jorge).
    3 hombre(ivan).
4 hombre(alejandro).
    5 mujer (ivonne).
    6 mujer (camila).
    7 mujer(anastasia).
    10 espadre (beto, jorge) .
    11 espadre (jorge, ivan).
    12 espadre (ivan, alejandro).
    14 esabuelo(X, Y):-
    15 espadre (X, A),
    16 espadre (A, Y) .
    18 estia(camila,ivan).
    19 estia (anastasia, ivan).
    21 esabuela (ivonne, ivan).
    22 esabuelo(jorge,ivan).
    24 esbisabuelo (jorge, alejandro).
    25 esbisaubuela (ivonne, alejandro).
    27 eshermana (camila, beto).
    28 eshermana (anastasia, beto).
Línea: 13 Columna: 1 | Modificar | Modo insertar | ANSI/Windows | C:\Users\ZaRa_\Desktop\9no\IA\unidad 3\Ejercicio 3.pl Guardar
 ■ 64 m = 5 C 5 M D D D D H
 ?- esabuela(X,ivan).
 X = ivonne;
 false.
 ?- mujer(X).
 X = ivonne;
 X = camila ;
 X = anastasia ;
 false.
 ?- estia(X,ivan).
 X = camila ;
 X = anastasia ;
 ?- esbisabuelo(X, alejandro).
 X = \text{jorge};
 false.
 ?- eshermana(X,beto).
 X = camila ;
 X = anastasia
```

```
SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ZaRa_\Desktop\9no\IA\unidad 3\Ejercicio 4.pl]
Archivo Editar Iniciar Probar XPCE Ventana Ayuda
                                                                                                                _ & ×

    ▼ Ejercicio 2.pl
    ▼ Ejercicio 4.pl
        juego(tijera,papel,tijera).
        juego (tijera, piedra, piedra).
        juego(tijera, tijera, empate).
()
        juego (papel, papel, empate).
        juego (papel, piedra, papel).
        juego (papel, tijera, tijera).
        juego (piedra, papel, papel).
        juego (piedra, piedra, empate) .
        juego (piedra, tijera, piedra).
                           Modo insertar | ANSI/Windows | C:\Users\ZaRa_\Desktop\9no\IA\unidad 3\Ejercicio 4.pl Guardar
 ■ 66 📾 🧸 😉 📮 🖼 🎉 🐌 🕨 💿 🗠 🚻
 For online help and background, visit https://www.swi-prolog.org
 For built-in help, use ?- help(Topic). or ?- apropos(Word).
 ?- set_prolog_flag(prompt_alternatives_on, groundness).
 ?- consult('C:/Users/ZaRa_/Desktop/9no/IA/unidad 3/Ejercicio 4.pl').
 ?- consult('C:/Users/ZaRa_/Desktop/9no/IA/unidad 3/Ejercicio 2.pl').
 ?- juego(tijera,papel,Y).
 Y = tijera ;
 false.
 ?- juego(tijera,piedra,Y).
 Y = piedra ;
 ?- juego(papel,piedra, Y).
 Y = papael ;
 false.
```

