



**UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA**

**MANUAL DE USUARIO  
CHATBOT**

Catalina Morales Rojas

Profesor:	Roberto González
Fecha de Entrega:	10 de agosto de 2018

Santiago de Chile

1 - 2018

## **TABLA DE CONTENIDOS**

<b>TABLA DE CONTENIDOS .....</b>	<b>2</b>
<b>TABLA DE FIGURAS .....</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO 2. COMO COMPILAR Y EJECUTAR .....</b>	<b>5</b>
<b>CAPÍTULO 3. FUNCIONALIDADES Y MODO DE USO. ....</b>	<b>7</b>
3.1 BeginDialog .....	7
3.2 Send Message.....	7
3.3 EndDialog .....	7
3.4 !saveLog .....	8
3.5 !loadLog .....	8
3.6 !rate .....	8
3.7 !chatbotPerformance.....	9
3.8 !exit .....	9
<b>CAPÍTULO 4. POSIBLES ERRORES .....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO 5. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>10</b>

## TABLA DE FIGURAS

Figura 1.- Logo Java .....	5
Figura 2.- Archivos necesarios para la ejecución .....	5
Figura 3.-Compilar los archivos. ....	5
Figura 4.- Ejecución del programa.....	6
Figura 5.- Mensaje de bienvenida de HogwartsBot.....	7
Figura 6.- Enviar consultas a HogwartsBot.....	7
Figura 7.- Mensaje de despedida de HogwartsBot. ....	7
Figura 8.-Uso de la función !saveLog.....	8
Figura 9.- Archivo creado por !saveLog.....	8
Figura 10.- Enviar consultas a HogwartsBot.....	8
Figura 11.- Uso de !rate para agregar una nota a chatbot. ....	9
Figura 12.-Uso de !chatbotPerformance. ....	9
Figura 13.- Uso de función !exit. ....	9
Figura 14.- Error al compilar.....	9
Figura 15.- Error al abrir un archivo.....	10
Figura 16.-Error al escribir mal una función.....	10

## **CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN**

Un guía siempre es útil cuando se visita un lugar por primera vez, y sobre todo si ese lugar es la escuela Hogwarts de magia y hechicería.

HogwartsBot es un chatbot en el que es posible encontrar variada información del castillo en un solo clic. Las casas, las clases, los profesores, los hechizos, los animales y mucho más se encuentran disponibles para ser consultados.

A continuación, se presenta el modo de uso del programa, sus principales funciones, sus limitantes, los posibles errores y la manera de solucionarlos.

HogwartsBot se encuentra desarrollado en el lenguaje java.

## CAPÍTULO 2. COMO COMPILAR Y EJECUTAR

Para ejecutar el chatbot es necesario tener instalado java. Si usted desconoce esta información visite: <https://www.java.com/es/download/installed.jsp>.



Figura 1.- Logo java.

Además debe poseer la versión de java JDK, que se encuentra disponible en <http://www.oracle.com/technetwork/es/java/javase/downloads/index.html>.

A continuación debe verificar que en descargas se encuentren los archivos HogwartsBot.java, Chatbot.java, Usuario.java, Log.java, Interfaz.java y Evaluacion.java.

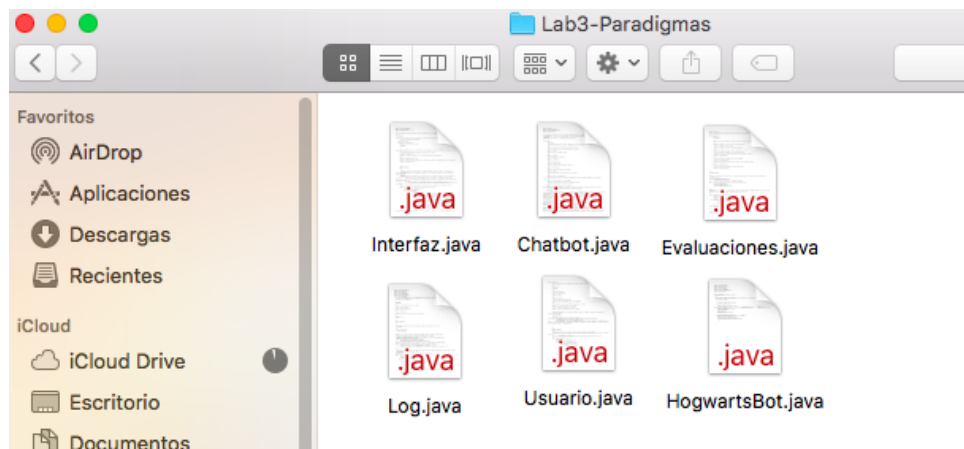


Figura 2.- Archivos necesarios para la ejecución.

Para ejecutar en **Mac OS** debe abrir la terminal, ingresar a la carpeta de descargas con los siguientes comandos, tal como se muestra en la imagen:

**cd Downloads**

**javac HogwartsBot.java** y presionar enter.

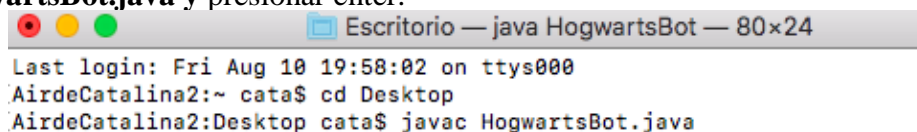
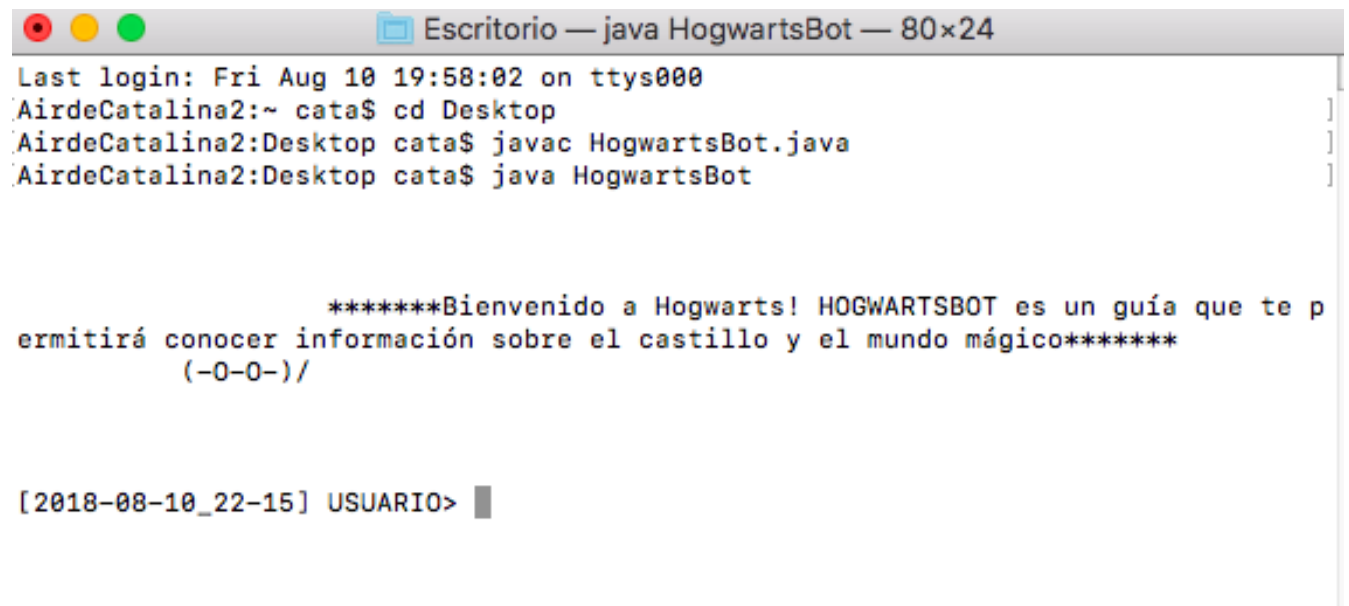


Figura 3.-Compilar los archivos.

Finalmente presione enter, si no se genera ningún problema, el programa mostrará una línea en blanco. Finalmente introduzca **java HogwartsBot** para ejecutar el programa.



```
Escritorio — java HogwartsBot — 80x24
Last login: Fri Aug 10 19:58:02 on ttys000
AirdeCatalina2:~ cata$ cd Desktop
AirdeCatalina2:Desktop cata$ javac HogwartsBot.java
AirdeCatalina2:Desktop cata$ java HogwartsBot

*****Bienvenido a Hogwarts! HOGWARTSBOT es un guía que te p
ermitirá conocer información sobre el castillo y el mundo mágico*****
(-O-O-)/

[2018-08-10_22-15] USUARIO> █
```

Figura 4.- Ejecución del programa.

¡El programa ya está listo!, disfruta tu estadía en Hogwarts.

## CAPÍTULO 3. FUNCIONALIDADES Y MODO DE USO

### 3.1 BeginDialog

Para comenzar la conversación con HogwartsBot es necesario escribir **!beginDialog Seed** en la interfaz y presionar enter. Seed corresponde a un valor cualquiera elegido por el usuario (el cual debe ser un entero positivo).

**\*No es obligación ingresar Seed para comenzar la conversación.**

**\*No puede iniciar una conversación si no ha terminado la anterior.**

Si los parámetros ingresados son los correctos HogwartsBot responderá con un mensaje de bienvenida.

```
[2018-08-10_22-19] USUARIO> !beginDialog 1
[2018-08-10_22-19] HOGWARTSBOT> Buenas noches, Bienvenido a Hogwarts, hoy sere
tu guia en el castillo, En que puedo ayudarte?
[2018-08-10_22-19] USUARIO> █
```

Figura 5.- Mensaje de bienvenida de HogwartsBot.

### 3.2 Send Message

Para enviar una consulta a HogwartsBot solo es necesario escribir en la terminal. Para esto, es necesario que ya iniciara una conversación con el chatbot (mediante !beginDialog).

**\*Si HogwartsBot no conoce la respuesta a su pregunta o no entiende retornará un mensaje indicando que vuelva a ingresar su solicitud.**

```
[2018-08-10_22-21] USUARIO> quiero saber de ravenclaw
[2018-08-10_22-21] HOGWARTSBOT> La casa Ravenclaw premia el aprendizaje, la s
abiduria, el ingenio, y el intelecto de sus miembros. Que mas quieres saber?
[2018-08-10_22-21] USUARIO> █
```

Figura 6.- Enviar consultas a HogwartsBot.

### 3.3 EndDialog

Para finalizar una conversación con HogwartsBot se debe escribir: **!endDialog**, el cual retornará un mensaje de despedida.

```
[2018-08-10_22-21] USUARIO> !endDialog
[2018-08-10_22-21] HOGWARTSBOT> Adios, Cuando necesites ayuda no dudes en bus
car me, buenas noches!
<<<<<FIN CONVERSACIÓN>>>>>

[2018-08-10_22-21] USUARIO> █
```

Figura 7.- Mensaje de despedida de HogwartsBot.

### 3.4 !saveLog

Esta función permite guardar la conversación que se tiene con HogwartsBot, se puede realizar en cualquier momento del programa. Genera un archivo con nombre “fecha.log” en la carpeta donde se encuentre el programa.

**\*La conversación solo se puede guardar si ya fue finalizada (mediante !endDialog).**

```
[2018-08-10_22-21] USUARIO> !saveLog  
[2018-08-10_22-23] HOGWARTSBOT> Se ha creado el archivo: '2018-08-10_22-23'.log  
[2018-08-10_22-23] USUARIO> █
```

Figura 8.- Uso de función !saveLog.

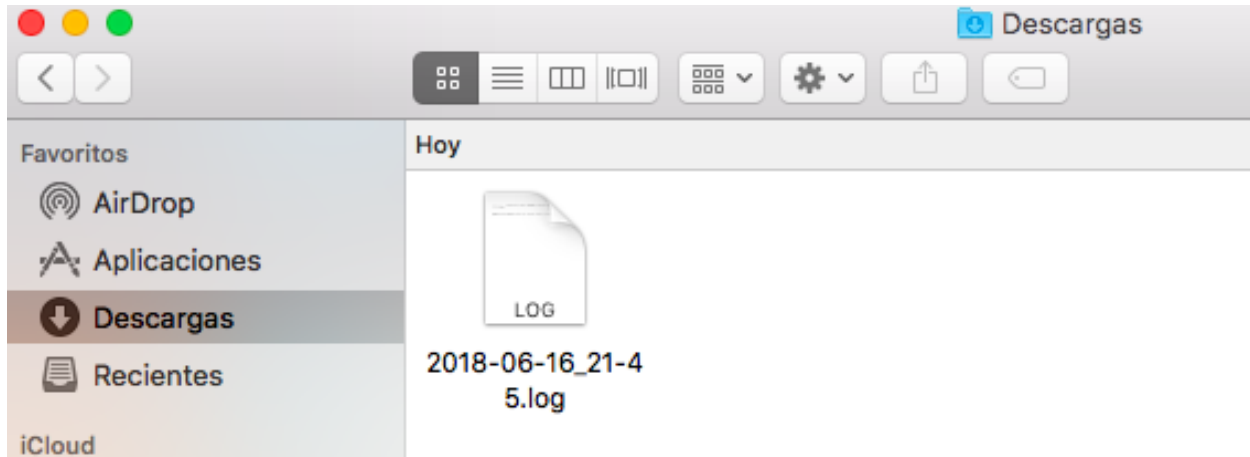


Figura 9.- Archivo creado por !saveLog.

### 3.5 !loadLog

!loadLog permite cargar un archivo con una conversación. Para esto debe ingresar **!loadLog “nombre del archivo.log”**

**\*El archivo se debe encontrar en la misma carpeta que el programa.**

**\*Para volver a hablar con HogwartsBot debe volver a iniciar una conversación.**

```
[2018-08-10_22-25] USUARIO> !loadLog 2018-08-10_22-23.log  
[null] HOGWARTSBOT> Se ha cargado el archivo: 2018-08-10_22-23.log  
[2018-08-10_22-26] HOGWARTSBOT> Bienvenido nuevamente! Creo que aun tienes dudas s  
obre Hogwarts, vuelve a iniciar una conversación con HOGWARTSBOT  
[2018-08-10_22-26] USUARIO> █
```

Figura 10.- Archivo cargado por !loadLog.

### 3.6 !rate

!rate permite evaluar al chatbot y a usted mismo una vez finalizada la conversación con una nota entre 0 y 5. Para esto debe ingresar: **!rate “Nota chatbot” “Nota usuario”**.

**\*rate solo se puede realizar una vez terminada la conversación.**



```
[2018-08-10_22-29] HOGWARTSBOT> Adios, Cuando necesites ayuda no dudes en buscarme, buenas noches!
<<<<<FIN CONVERSACIÓN>>>>>

[2018-08-10_22-29] USUARIO> !rate 3 4
[2018-08-10_22-29] USUARIO> █
```

Figura 11.- Uso de rate para agregar una nota a chatbot.

### 3.7 !chatbotPerformance

Permite obtener cada una de las notas ingresadas a lo largo de la ejecución del programa, junto con su promedio y desviación estandar.

**\*Se debe realizar una vez terminadas las conversaciones.**

```
[2018-08-10_22-33] USUARIO> !chatbotPerformance
Personalidad: Enojado Marca temporal: 2018-08-10_22-29 Nota HOGWARTSBOT: 3 Nota Usuario: 4
Personalidad: Enojado Marca temporal: 2018-08-10_22-31 Nota HOGWARTSBOT: 4 Nota Usuario: 5
Personalidad: Enojado Marca temporal: 2018-08-10_22-31 Nota HOGWARTSBOT: 4 Nota Usuario: 2
PROMEDIO CHATBOT: 3.6666666666666665PROMEDIO USUARIO: 3.6666666666666665
DESVIACIÓN CHATBOT: 0.6666666666666667 DESVIACION USUARIO: 1.0540925533894598
[2018-08-10_22-33] USUARIO> █
```

Figura 12.- Uso de !chatbotPerformance.

### 3.8 !exit

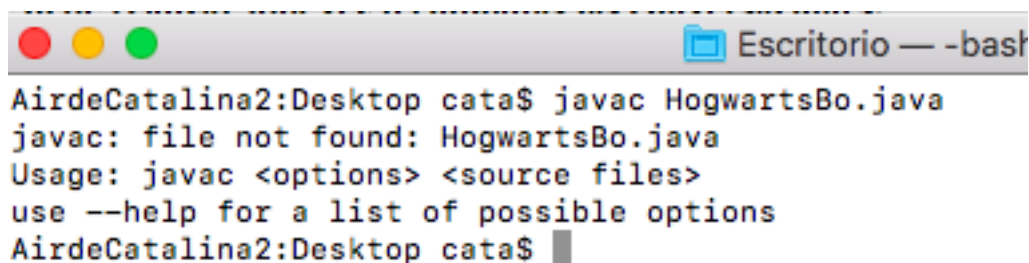
Si quiere salir del programa, solo debe escribir **!exit** en la consola, tal como se muestra en la imagen:

```
[2018-08-10_22-33] USUARIO> !exit
AirdeCatalina2:Desktop cata$ █
```

Figura 13.- Uso de función !exit.

## CAPÍTULO 4. POSIBLES ERRORES

En caso de que se produzca un error, el programa lo indicará por pantalla tal como se muestra en la imagen. Si esto sucede, verifique que todos los parámetros se encuentran bien escritos y vuelva a escribir la función en la línea indicada.



```
AirdeCatalina2:Desktop cata$ javac HogwartsBo.java
javac: file not found: HogwartsBo.java
Usage: javac <options> <source files>
use --help for a list of possible options
AirdeCatalina2:Desktop cata$ █
```

Figura 13.- Error al compilar.

Si no fue posible abrir un archivo, HogwartsBot le indicará por pantalla. Vuelva a ingresar los datos teniendo en cuenta que el archivo que quiere cargar se debe encontrar en la misma carpeta que el programa.

```
[2018-08-10_22-37] USUARIO> !loadLog 12-123-123-12.txt  
[null] HOGWARTSBOT> No fue posible abrir el archivo: 12-123-123-12.txt
```

Figura 14.- Error al abrir un archivo.

Si escribe mal un comando, HogwartsBot generará un mensaje indicando que el comando es inválido. Solo debe volver a ingresar el comando asegurando su correcta escritura.

```
[2018-08-10_22-38] USUARIO> !beginDialog  
[2018-08-10_22-51] HOGWARTSBOT> El comando ingresado es inválido, intente nuevamente  
[2018-08-10_22-51] USUARIO> █
```

Figura 15.- Error al escribir una función.

## CAPÍTULO 5. RECOMENDACIONES

- Verifique que los archivos se encuentran en la misma carpeta.
- Verifique los datos ingresados en las funciones antes de ejecutar.
- Si HogwartsBot no entiende su solicitud, retornará un mensaje indicando que no encontró la respuesta.
- Recuerde que para hablar con HogwartsBot debe iniciar una conversación utilizando !beginDialog.
- Recuerde finalizar una conversación con !endDialog si quiere hacer uso de los comandos: !saveLog, !rate, !chatbotPerformance.
- Recuerde que si quiere cargar una conversación, no debe existir una en curso.
- En cualquier momento (sin importar la acción que se encuentre realizando) puede finalizar su programa con el comando !exit.