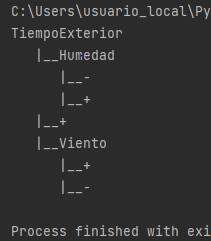
Memoria Practica 2 IC

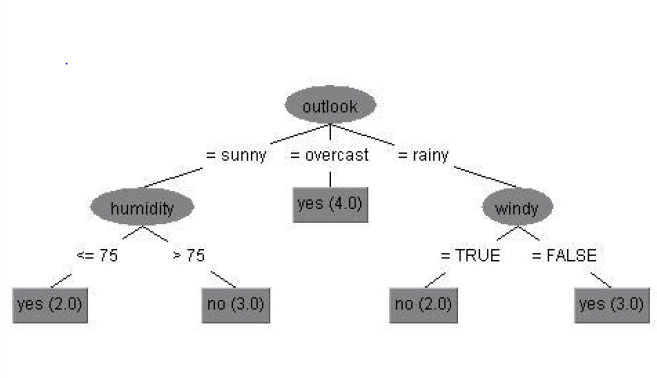
# Detalles de implementación

Lenguaje utilizado: Python con la librería pandas, usada para el procesamiento de grandes conjuntos de datos. El procedimiento llevado a cabo ha sido usando la biblioteca de pandas hemos leído el fichero Juego.txt a modo csv con los datos correspondientes a los atributos, generando un dataframe, que es una tabla de datos usada por pandas. Luego hemos leído el fichero AtributosFichero.txt y lo hemos situado sus elementos atributo como cabecera de nuestra tabla d datos. Una vez hecho este se genera un árbol vacío y se manda al método id3 junto al dataframe y la lista de atributos para comenzar a construir el árbol que posteriormente se imprimirá por consola.

Ampliaciones realizadas:

-Implementar todos los niveles de recursividad: se ejecuta la recursividad hasta que se cumplan los casos base del algoritmo.

- Se dibuja el árbol del enunciado de la práctica, igual que en el pdf de curso weka.



# Manual de usuario

Para usar el programa únicamente hay que tener Pycharm y Python instalados. Una vez estén instalados ambos se tendrá que instalar la biblioteca pandas en el proyecto con el comando

*“Pip install pandas”* tras eso ya se podrá ejecutar con normalidad presionando el botón de run de pycharm y se podrá observar por consola el árbol generado. Si se quiere se puede modificar los ficheros de Juego.txt y AtributosJuego.txt para probar otros casos de uso.