

Manual del Usuario

Autor: Víctor Goicoechea Enrique

Al hacer doble click en el ejecutable “ID3.jar”, saldrá una ventana tal que así:



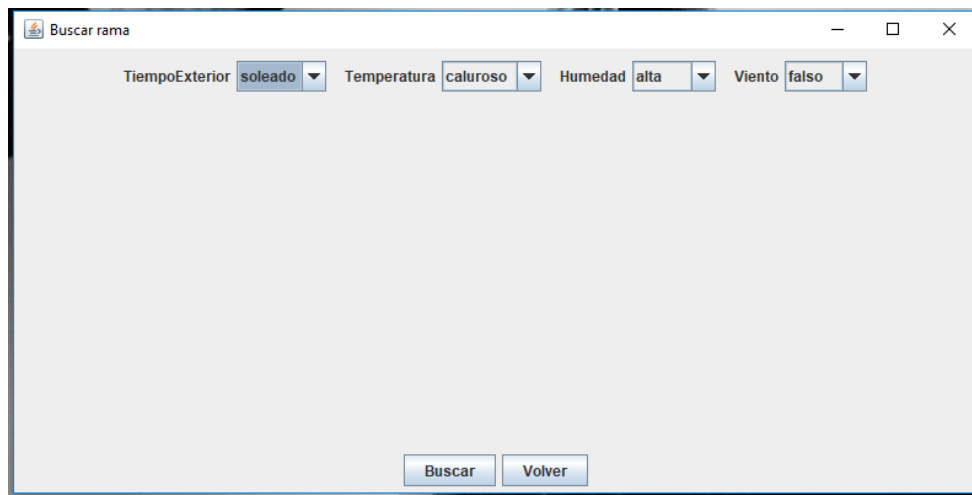
AVISO: Si no hace nada al dar doble click, asegúrate de tener Java instalado en un ordenador:

[Descargar Java](#) (Se abrirá una pestaña de internet, donde te mostrará que te tienes que descargar)

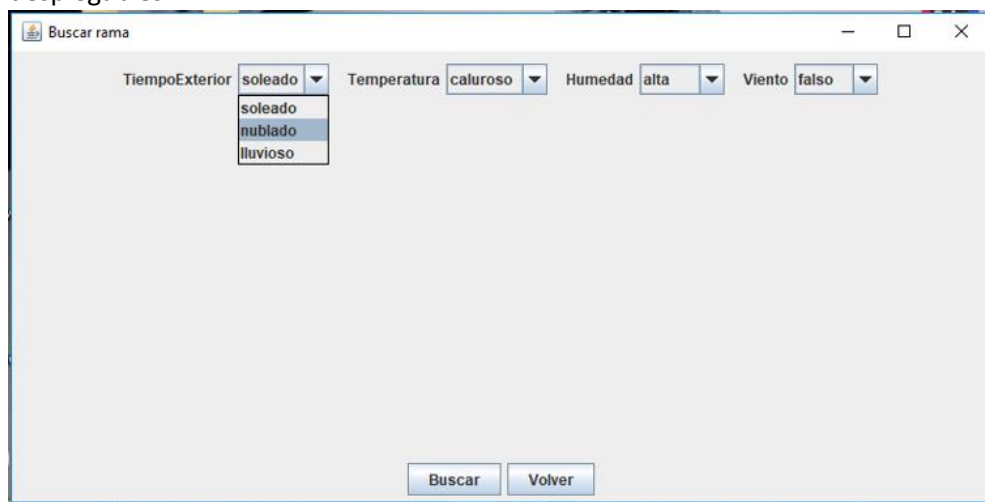
Donde se mostrarán todas las ramas del árbol de decisión, sacadas en base a los datos leídos del fichero “AtributosJuego.txt” y “Juego.txt”.

También se pueden ver 2 botones:

- “SALIR”, este botón sirve para salir de la aplicación y finalizar su ejecución.
- “Buscar una rama”, este botón abrirá una ventana extra, tal que así:

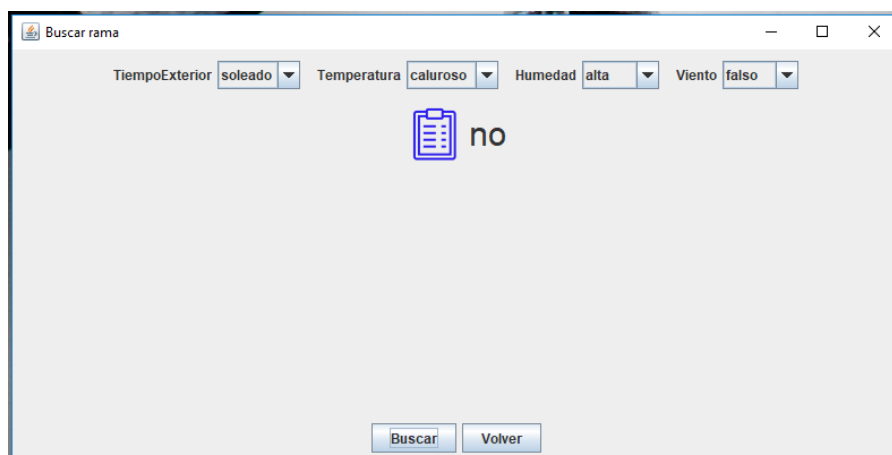


En ella podemos ver, que en la parte superior se muestran varios botones desplegables:

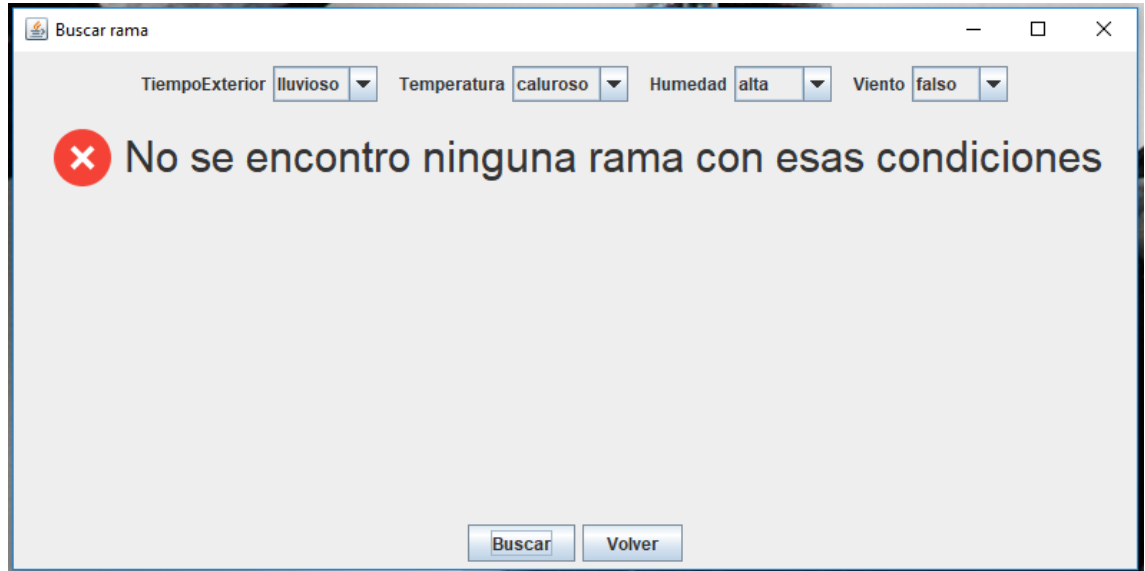


Donde podremos elegir las diferentes condiciones que queremos que se cumplan para saber si podemos o no jugar, o sino se encuentra la decisión en las ramas resultantes del árbol.

Cuando tengamos las condiciones ya marcadas le daremos al botón BUSCAR, si la rama existe con esas condiciones se mostrará el resultado final:



Si no existe la rama mostrara algo como esto:



Cada vez que se cambien las condiciones de la rama a buscar se irá actualizando el resultado final.

Por último, si pulsamos el botón "VOLVER", simplemente se cerrará la ventana de "Buscar rama" y quedará a la vista la ventana "Algoritmo ID3".