

1. Identificación de conceptos, características, valores y relaciones

1.1. Conceptos, características y valores

Concepto	Características	Valores
<i>Sesión</i>	Nombre del Juego	Tres en Raya Twister
	Estado	Entorno del juego preparado Persona saludada Juego explicado Juego ejecutando Juego terminado Persona despedida
<i>Paciente</i>	Personalidad	Distraído Impaciente
	Mano	Derecha Izquierda
	Pie	Derecho Izquierdo
	Acción	Colocar ficha Colocar extremidad
<i>Robot</i>	Color de Ojos	Rojo Verde
	Acción	Colocar ficha Elegir extremidad Elegir color Saludar Explicar juego Alentar Corregir Terminar juego Despedirse
<i>Juego</i>	Nombre	Tres en Raya Twister
	Resultado	Victoria robot Victoria paciente
	Objeto	Tablero Tres en Raya Ficha O Ficha X Tablero Twister Casilla Roja Casilla Verde Casilla Azul Casilla Amarilla
	Turno	Turno robot Turno paciente

1.2. Relaciones

- *Sesión* tiene *Juego*
- *Sesión* tiene *Paciente*
- *Sesión* tiene *Robot*

2. El razonamiento del experto (reglas del sistema)

Cuando el robot detecta que el entorno del juego está preparado saluda al paciente. Después explica el juego y comienza a ejecutarlo.

Si el juego es el Tres en Raya, primero se le asigna una ficha al paciente y luego la otra al robot, después se comienza a jugar por turnos hasta que uno de los dos consigue hacer las tres en raya.

Si el juego es el Twister, el robot elige qué extremidad y en qué color debe colocar el paciente esta extremidad.

Cuando el juego ha terminado el robot se despide del paciente.

3. Identificación de las inferencias

SI Estado = Entorno del juego preparado
ENTONCES Robot.accion = Saludar Y Robot.accion = Explicar juego

SI Nombre del Juego = Tres en Raya Y Turno = Turno robot
ENTONCES Robot.accion = Colocar ficha

SI Nombre del Juego = Tres en Raya Y Turno = Turno paciente
ENTONCES Paciente.accion = Colocar ficha

SI Nombre del Juego = Tres en Raya
Y (Resultado = Victoria robot O Resultado = Victoria paciente)
ENTONCES Estado = Juego terminado

SI Estado = Juego terminado
ENTONCES Robot.accion = Despedirse Y Estado = Persona despedida

SI Nombre del Juego = Twister Y Turno = Turno robot
ENTONCES Robot.accion = Elegir extremidad Y Robot.accion = Elegir color

SI Nombre del Juego = Twister Y Turno = Turno paciente
ENTONCES Paciente.accion = Colocar extremidad