



Universidad  
Carlos III de Madrid

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2020/2021

**Ingeniería del Conocimiento**

# **Práctica 2: Planificación Automática**

**Autores:**

Alba Reinders Sánchez	100383444
Alejandro Valverde Mahou	100383383

Grupo 83	Leganés
----------	---------

# Índice

1. Introducción	3
2. Manual técnico	3
2.1. Predicados . . . . .	3
2.2. Acciones . . . . .	3
3. Manual de usuario	3
4. Pruebas realizadas	3
5. Conclusiones	3
6. Comentarios personales	3

## 1. Introducción

## 2. Manual técnico

A continuación se describe el dominio creado explicando las acciones y los predicados.

### 2.1. Predicados

- **Paciente ?p**: indica el nombre del paciente que va a recibir la sesión.
- **Identificado ?idp**: indica que el paciente ha sido identificado por el robot.
- **Saludado ?sp**: indica que el paciente ha sido saludado por el robot.
- **JuegoExplicado ?jp**: indica que se le ha explicado el juego al paciente.
- **NumRondas ?nr**: indica el número de rondas máximas de la sesión.
- **RondaActual ?r**: indica el número de la ronda actual de la sesión.
- **Turno ?t**: indica de quién es el turno.
- **CartaEnRonda ?c ?r**: indica en qué ronda se va a usar cada carta.
- 

### 2.2. Acciones

- **Identificar Paciente**: acción del robot que permite pasar del estado inicial al momento en el que se ha reconocido al paciente.  
*Precondiciones*: que exista un paciente, y que no haya sido identificado todavía.  
*Efectos*: el paciente pasa a estar identificado.
- **Saludar Paciente**: acción del robot por la que se saluda a un paciente que ya ha sido identificado, antes de empezar un juego.  
*Precondiciones*: que exista un paciente que haya sido identificado, pero no saludado.  
*Efectos*: saludar al paciente
- **Explicar Juego**: acción del robot en la que este explica las reglas del juego de las cartas.  
*Precondiciones*: que exista un paciente que haya saludado, pero que no se le haya explicado el juego.  
*Efectos*: se le explica el juego al paciente.
- **Comenzar Sesión**: acción del robot que da comienzo al juego.  
*Precondiciones*: que haya un paciente al que se le haya explicado el juego y que exista un número de rondas definidas.  
*Efectos*: se crea la primera ronda.
- **Comenzar Ronda**: acción del robot que da comienzo a una nueva ronda.  
*Precondiciones*: que el juego esté creado y que se haya preparado una ronda.  
*Efectos*: es el turno del paciente.

- 3. Manual de usuario**
- 4. Pruebas realizadas**
- 5. Conclusiones**
- 6. Comentarios personales**