

Descripción de la actividad a realizar para las sesiones de razonamiento basado en reglas

Considerar el juego del 4 en raya o conecta 4 (<https://www.ludoteka.com/clasika/4-en-raya.html>). En Prado podéis encontrar un CLP con un sistema basado en reglas de CLIPS que juega al cuatro en raya contra un humano. En este fichero encontrareis reglas para que el sistema juegue en una columna aleatoria.

Esta actividad consiste en que añadáis hechos y reglas para que el sistema razone y juegue como lo haríais vosotros, de forma que pueda ser utilizado por un niño para aprender a jugar, razonando las jugadas.

Como en cualquier sistema de razonamiento seguramente utilizareis conceptos de alto nivel para describir vuestra forma de jugar, y por tanto deberéis de incluir reglas para que el sistema vaya deduciendo si esos conceptos de alto nivel se dan en la situación actual. Para ayudaros en esa línea os sugerimos que realicéis los ejercicios que se indican en Prado, consistente en introducir reglas para deducir si se dan ciertos conceptos de alto nivel comúnmente utilizados por las personas al jugar a este juego. En cualquier caso podéis utilizar o no estos conceptos y añadir los que consideréis oportuno.

Es importante que el sistema simule vuestro razonamiento y forma de jugar, y **que no pretendáis implementar una estrategia de otro tipo que no sea lo que vosotros utilizéis realmente**. Este último caso **será evaluado negativamente por muy bien que juegue**, pues no se corresponde en absoluto con la técnica y las capacidades de esta asignatura.

El fichero CLP comentado se incluirá en la entrega 1. Por favor tened en cuenta estas consideraciones:

- No se debe modificar nada de lo ya incluido en el CLP, solo se debe añadir vuestra parte al final del documento.
- Es importante que entre los comentarios se indique claramente los hechos deducidos (formato y significado) que se usarán en las reglas para simular vuestra forma de jugar.
- Antes de cada regla se debe añadir un comentario describiendo el significado de la misma.
- El sistema debe explicar por qué decide hacer ese movimiento, para que el usuario aprenda a jugar utilizándolo