

Tabla de seguimiento:

Hechos	E	Agenda	D
f0 (initial-fact)	0		
f1 (tiene-pelos)	0	mamifero-1: f1	1
f2 (tiene-pezuñas)	0		
f3 (tiene-rayas-negras)	0		
f4 (es-mamifero)	1	ungulado-1: f4,f2	2
f5 (es-ungulado)	2	cebra: f5,f3	3
f6 (es-cebra)			

Básicamente encontramos en “Hechos” 4 f’s las cuales.

F0: Es el hecho inicial del programa, este se podría decir que indica como que es el inicio de un programa y como tal no cuenta como hecho.

f1-f2-f3-f4: Dentro de defacts encontramos las siguientes f’s, estas pueden o no activar un nuevo hecho, en este caso “tiene-pelos” nos añade a hechos “es-mamifero”, como podemos ver, en agenda la “f1” es el hecho que activa este.

f4-f5: Con el nuevo hecho “es-mamifero” vamos a poder desbloquear el siguiente hecho “es-ungulado” el cual lo vamos a poder desbloquear con los hechos f4(es-mamifero) y f2(tiene-pelos) ya que son los necesarios para que podamos desbloquearlo.

f5-f6: Con este último, vamos a poder desbloquear finalmente el hecho “cebra” la cual se va a añadir gracias al hecho f5(es-ungulado) y f3(tiene-rayas-negras), una vez se haya cumplido este último vamos a poder mostrar en pantalla “Es una cebra” ya que se cumplen todos los requisitos