





CLIPS FAQ

Departament de Llenguatges i Sistemes Informàtics

This work is licensed under the Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike License.    

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/> or send a letter to:

Creative Commons,
559 Nathan Abbott Way, Stanford,
California 94305,
USA.

On development of this document participated:

Javier Biosca Ruíz de Ojeda
José Camallonga González
Jordi Chacón Chacón
Adrià Figuera Puig
Martí Fornés Estarellas
Daniel Golobart Castellote
Marina Grigoreva
Borja Jara García
Brian Jiménez Gracia
Ignacio Llatser Martí
Victor Lloveras Díaz
Isaac López Amat
Víctor Martínez Jurado
Lluís Monsalve Carrasquilla
Enric Munné Hernández
Jorge Muñoz Gama
Ivan Navarro González
Manuel Parrilla Gutierrez
Marcos Pereira Varela
Pere Sivecas Gibert
Lluís Suñol Juliachs

For editing the document is responsible Javier Béjar Alonso (bejar@lsi.upc.edu)

1	Introduction	3
2	Protégè	5
2.1	How to change the number of instances in Protégè	5
2.2	How to export an ontology from Protégè to CLIPS?	5
2.3	Why do I get an error when I have instance that inherits from more than one class?	5
3	CLIPS	7
3.1	Installation of CLIPS	7
3.1.1	How to install CLIPS?	7
3.1.2	Console environment VS command window	7
3.2	The Facts	7
3.2.1	What is a fact in CLIPS?	7
3.2.2	¿Qué es un hecho ordenado (order Facts)?	8
3.2.3	¿Qué es un hecho no ordenado (deftemplates facts)?	8
3.2.4	¿Puedo tener un vector como slot?	8
3.2.5	¿Puedo asignar propiedades a los slots?	8
3.2.6	¿Qué debo utilizar, hechos ordenados o no ordenados?	9
3.2.7	Fets o Objectes?	9
3.2.8	Creación de hechos (assert/deffacts)	9
3.2.9	Modificar un fet	9
3.2.10	Com elimino un fet de la base de fets?	10
3.3	Variables	10
3.3.1	Variables a clips	10
3.3.2	Com assignar un valor a una variable?	11
3.3.3	¿Cómo declarar variables globales?	11
3.3.4	¿Cómo trabajar con variables, sumando, restando, ... por ejemplo contadores?	11
3.3.5	Quina diferència hi ha entre les variables del tipus ?nom_variable i les del tipus \$?nom_variable?	11
3.3.6	Què significa l'interrogant (?) quan va sol?	11
3.3.7	Què significa el dòlar (\$) quan va sol?	12
3.3.8	¿Como puedo ver los hechos presentes en un momento determinado?	12
3.4	Las reglas	12
3.4.1	¿Cómo construir una regla?	12
3.4.2	¿Cómo gestionar la parte izquierda (LHS) de una regla?	12
3.4.3	¿Cómo obtener la dirección de hechos o instancias situados en LHS?	13
3.4.4	¿Cómo hacer sentencias or en la izquierda de las reglas?	14
3.4.5	Com afegir una condició a la part esquerra d'una regla?	14
3.4.6	Puede una misma regla ejecutarse más de una vez?	14
3.4.7	Com puc definir l'ordre de les regles?	15
3.4.8	Com forçar que una regla sigui la primera?	15
3.4.9	Vull guardar certs valors que es fan servir durant l'execució de diferents regles. Com ho puc fer?	16
3.5	Las clases/instancias	17
3.5.1	Tengo que representar la jerarquía de un frame ¿Es preferible añadir las subclases a la ontología o bien diferenciarlas mediante un slot en la superclase?	17
3.5.2	¿Qué es un objeto?	17
3.5.3	¿Porqué usar objetos en contexto de la práctica de CLIPS de IA?	17
3.5.4	Como se definen las clases?	17

3.5.5	Com consulto una instància a partir d'una regla?	18
3.5.6	¿Cómo realizar una búsqueda de instancias que cumplan unas restricciones?	19
3.5.7	¿Cómo se interactúa con objetos?	19
3.5.8	¿Como se interactúa con las instancias de los objetos?	20
3.5.9	Uso de make-instance	21
3.5.10	Com fer un get/set d'un slot d'una classe?	21
3.5.11	¿Cómo acceder a una instancia cuyo nombre conocemos?	21
3.5.12	Obtenir el nom d'una classe	21
3.5.13	Como convierto un INSTANCE-ADRESS en un INSTANCE-NAME?	22
3.5.14	Com iterar a través d'un multi-slot?	22
3.5.15	Cómo recorrer un atributo multievaluado	22
3.5.16	Cómo recorrer un atributo multievaluado de un atributo multievaluado (una matriz).	23
3.5.17	Com puc esborrar una instància?	23
3.5.18	Com imprimir una instància?	23
3.5.19	Com es navega entre instàncies relacionades?	24
3.6	Programación	24
3.6.1	Com introduir un comentari?	24
3.6.2	Referenciar el valor null a CLIPS?	24
3.6.3	Formas de recorrer una lista:	25
3.6.4	Formas de elegir una opción	25
3.6.5	Funciones con la clase String	26
3.6.6	¿Cómo obtener el contenido de una variable en un string?	26
3.6.7	¿Como se crea una lista?	26
3.6.8	¿Como borro un elemento de una lista?	27
3.6.9	¿Como inserto elementos en una lista?	27
3.6.10	¿Como modifico elementos de una lista?	27
3.6.11	¿Como averiguo el número de elementos de una lista?	27
3.6.12	¿Como consulto un valor de la lista a través de su posición?	27
3.6.13	Como recorro todos los elementos de una lista?	27
3.6.14	Com trobar si un element forma part d'una llista?	28
3.6.15	Tinc un conjunt de símbols, però estan tots junts en un string. ¿Com ho faig per separar-los i posar-los en un multislot?	28
3.6.16	I si tinc un multislot i el vull transformar en un string?	28
3.6.17	¿Cómo obtener un valor aleatorio?	28
3.6.18	Comparaciones	28
3.7	Los módulos	28
3.7.1	Què és un mòdul en CLIPS?	28
3.7.2	Partición en modulos	29
3.7.3	¿Cómo asignar una construcción en un módulo?	29
3.7.4	Com funcionen les clàusules <code>export</code> i <code>import</code> ?	29
3.7.5	¿Cómo cambio el módulo actual?	30
3.7.6	¿Como debería utilizar las focos en la practica de CLIPS?	31
3.8	Funciones	31
3.8.1	¿Cómo se crea una función en CLIPS?	31
3.8.2	Explicación de la estructura de una función en general.	32
3.8.3	Com definir un paràmetre d'una funció com una llista?	33
3.8.4	Com puc utilitzar una funció a la part esquerra de les regles?	33
3.9	Entrada salida	33
3.9.1	¿Cómo se imprime por pantalla?	33
3.9.2	¿Al imprimir por pantalla como hago un salto de línea?	34
3.9.3	Com imprimeixo una línia en blanc?	34
3.9.4	Com llegir de la entrada standard?	34
3.9.5	Vull llegir un número (o conjunt de números) com un string, però CLIPS me'ls llegeix com un enter	34
3.9.6	Haig de fer una pregunta a l'usuari, i la resposta és un conjunt d'elements (no sé d'entrada quants), com ho faig per assignar-los a un multislot?	35

3.10	Funciones útiles	35
3.10.1	Obtener una respuesta de un conjunto predefinido de respuestas posibles	35
3.10.2	Obtener un valor numérico comprendido en un rango	36
3.10.3	Realizar una pregunta general	36
3.10.4	¿Cómo se realiza una pregunta binaria?	36
3.10.5	Encuentra la instancia con valor mínimo para un slot	36
3.10.6	Elimina de la lista de instancias aquellas que por el multislot si no contengan valor const	37
3.10.7	Random slot. Devuelve una instancia aleatoria de entre las que hay en la lista li.	38
3.10.8	Recorre todos los elementos del slot que recibe por parámetro y los imprime por pantalla	38
3.11	Ejecución de un programa CLIPS	38
3.11.1	¿Cómo cargamos un programa?	38
3.11.2	¿Cómo probar tu código en CLIPS?	38
3.11.3	¿Qué es necesario hacer entre ejecución y ejecución?	39
3.11.4	¿Cómo parar una ejecución?	39
3.11.5	¿Como vuelvo al estado inicial y qué contendrá éste?	39
4	Consejos prácticos	41
4.1	Tinc el disseny de la pràctica fet, però a l'hora d'implementar tot això no sé ni per on començar! Algun consell?	41
4.2	¿Como estructuro una practica de CLIPS?	41
4.3	Com crear un flux de preguntes?	42
4.3.1	Com puc ordenar aquest flux de preguntes?	42
4.3.2	I si vull saltar-me una pregunta?	43
4.3.3	Com inicialitzar el flux del programa?	44
4.4	Uso de la función modify para ir guardando resultados preferidos	44
4.5	Creación de la plantilla de recomendación	45
5	Errores frecuentes	47
5.1	Quan obro un fitxer en CLIPS em dona un error!	47
5.2	Codificació de caràcters a CLIPS	47
5.3	Què significa l'error OBJRTBLD5?	47
5.4	Antes compilaba correctamente y ahora da warnings.	47
5.5	No puedo editar mi fichero en clips.	48
5.6	Redefining	48
5.7	Problemas al consultar las instancias relacionadas con otras	48
5.8	Unable to finde class X cuando definimos instancias	48
5.9	Expected the beginning of a construct (cuando definimos instancias).	48
5.10	Compila pero no compara bien dos elementos	49
5.11	Expected the beginning of a constructor	49
5.12	Missing function declaration for defrule/deffunction/...	49
5.13	Check appropriate syntax for if/switch/loop-for-count/...	49
5.14	Problemas con paréntesis	50
6	Referencias	51
6.1	On puc trobar informació sobre el llenguatge CLIPS?	51
6.2	Otras referencias	51

1. Introduction

This document is the result of the compilation of documents written during the development of practice in class of knowledge based systems in fall semester of 2007-2008. During fall semester 2009 this document was translated from Catalan to English.

The aim of this paper was pick up the doubts that are a frequently encountered during the development of the practice of SBCS and gather tips that can be useful in development.

This document mainly explains frequent doubts about the environment CLIPS and its programming language.

To find out how Protégè does work use the help of the application, this material focuses on questions related to integration of the output from Protégè to CLIPS.

2.1 How to change the number of instances in Protégè

En realidad no se trata de cambiar el nombre de las instancias, sino de darle algo más visual que un número para poder hacer las relaciones. Si os encontráis en la pestaña de crear instancias, el último botón es una flecha hacia abajo. Darle y luego, set display slots. Ahí debéis indicar con que slot queréis referenciar la instancia.

2.2 How to export an ontology from Protégé to CLIPS?

In Protégé, go to File → Export to Format → CLIPS. Once you finished, it will create two new files with classes and instances of ontology (`nom.pont` i `nom.pins`, respectivament).

Then open both files in a text editor and copy its contents to CLIPS file as follows:

```
copy-paste of nom.pont
```

```
(definstances instances  
  copy-paste of nom.pins  
)
```

2.3 Why do I get an error when I have instance that inherits from more than one class?

Protégé allows multiple inheritance in instances, but not CLIPS. CLIPS can only have multiple inheritance in the classes, but not in instances.

The simplest way to simulate this is to have classes that represent this multiple inheritance and then have the hang of these instances, but is impractical.

La manera més senzilla de simular-ho és tenir classes que representen aquesta herència múltiple i fer que les instàncies penguin d'elles, però és poc pràctic.

CLIPS allows you to easily recover the bodies that have a value specific slot, so the easier it is to have a single hierarchy and include other possible classifications as slots.

El CLIPS et permet recuperar fàcilment les instàncies que tenen un valor específic en un slot, pel que el més senzill és tenir una única jerarquia i incloure altres possibles classificacions com a slots.

3.1 Installation of CLIPS

3.1.1 How to install CLIPS?

CLIPS is a cross-platform tool and is available for the three most used OS: Microsoft Windows, Linux and Mac OS X.

How to install CLIPS in Windows?

First of all we have to download the program from the official website of CLIPS, you can find it here: (<http://clipsrules.sourceforge.net/>) .

From the download section you can choose version for Windows and install it into your OS.

How to install CLIPS in Linux?

In many Linux distributions is CLIPS available as an additional Package and you can install version with a graphic interface. The package is usually named `clips` and the version with graphical environment `xclips`.

If you don't find a package for your distribution you can always compile it from sources.

Ubuntu There is currently no package with graphical interface available. You can install command line version as follows:

```
sudo apt-get install clips
```

Anyway the Windows version of CLIPS 6.3 seems to be more friendly so you can install it with using Wine (<http://www.winehq.org/>) and just following the Windows tutorial.

How to install CLIPS in Mac OS X?

First of all we have to download the program from the official website of CLIPS, you can find it here: (<http://clipsrules.sourceforge.net/>) .

From the download section you can choose version for Mac OS X and install it into your OS.

3.1.2 Console environment VS command window

Although the window environment is much more intuitive, the command line version of CLIPS is much faster (probably because it doesn't have to display at all facts, instances, rules, etc.).

The speed difference is very noticeable in the case of performance problems or sensation that the environment remains hung windows (or directly quits without notice), we recommend you to test the command line version.

3.2 The Facts

3.2.1 What is a fact in CLIPS?

Conceptually, an abstract data is a fact which store values. You can see a list of fields, where the first field refers to the "data" to which we attach a list of values that inherits , having a relationship with each other.

Formally, the first field is a symbol and the remaining fields are values.

```
(symbol value1 value2 ... valueN)
```

3.2.2 ¿Qué es un hecho ordenado (order Facts)?

Un hecho ordenado tienen formato libre, por lo tanto no existe restricción alguna en el orden de los campos. Los campos de un hecho ordenado pueden ser de cualquier tipo primitivo de datos, excepto el primero, que debe ser un símbolo. Como ejemplo tenemos:

```
(hermanos Antonio Javier Carlos)
(padre Pedro David)
(num-hijos Pedro 2)
```

3.2.3 ¿Qué es un hecho no ordenado (deftemplates facts)?

A través de los hechos no ordenados podemos abstraernos de la estructura de un hecho, asignado un nombre a cada campo (slots).

```
(deftemplate nombre-template "comentario"
  (slot nombre-slot (tipo-del-slot))
  (multislot nombre-slot (tipo-del-slot))
)
```

Por ejemplo:

```
(deftemplate avión
  (slot nombre_avion (type STRING))
  (slot compania (type STRING))
  (slot numero_plazas (type INTEGER) (default 100))
)
```

3.2.4 ¿Puedo tener un vector como slot?

Sí, debe declararse como multislot.

3.2.5 ¿Puedo asignar propiedades a los slots?

Sí, las más importantes son:

Type: El tipo de dato primitivo que contiene (en mayúsculas).

Allowed-X: Permite especificar un conjunto de valores permitidos. Siendo X un tipo de datos primitivo (en minúsculas y plural) → si el slot toma un valor del tipo X debe pertenecer a los valores permitidos. X puede ser `values` especificando entonces todos los valores posibles que puede tomar el slot independientemente del tipo de dato.

Range: Especifica un rango para slots numéricos.

Cardinality: Números mínimo y máximo de elementos que puede tener un multislot.

Default: Valor por defecto. Si ponemos `?NONE` como valor por defecto significará que no se podrá crear la instancia a no ser que se especifique el valor de ese slot.

```
(deftemplate estudiante
  (slot edad (type INTEGER) (range 0 99))
  (multislot asignaturas (type STRING) (cardinality 1 5))
  (slot num-carreres (default 1))
  (multislot notas (allowed-strings "MH" "NP"))
)
```

3.2.6 ¿Qué debo utilizar, hechos ordenados o no ordenados?

Como se puede intuir si tenemos un conjunto de hechos los cuales conceptualmente pertenecen al mismo ámbito, será una solución más elegante agruparlos a través de un deftemplate. En caso que tengamos que algún hecho aislado, será mas sencillo declararlo como un hecho ordenado.

3.2.7 Fets o Objectes?

Veient la definició de deftemplate podem confondre'ns a l'hora de decidir si fer servir fets o fer servir objectes.

Deixant de banda altres diferències ja comentades (les classes suporten jerarquia de classes, herència, etc..), els objectes es fan servir per representar el coneixement (mitjançant un conjunt d'instàncies).

Així que, generalment, farem servir classes i objectes per representar coneixement, mentre que farem servir els fets per portar control sobre l'execució del problema.

Per exemple, podríem definir un deftemplate per emmagatzemar un resultat o per poder controlar l'estat de l'execució.

A la pràctica de Mikeo (penjada a la web de l'assignatura) teníem un deftemplate `habitacion-actual`

```
(deftemplate habitacion-actual
  (slot habitacion)
  (slot area-restante)
  (slot presupuesto-restante)
  (slot precio-total)
  (slot prioridad-actual)
)
```

Amb el qual controlàvem la construcció d'una habitació. Assignàvem una instància de la classe habitació al slot `habitacion` de `habitacion-actual` i mitjançant una sèrie de regles que feien unificació amb `habitacion-actual` actuàvem sobre l'habitació d'una manera o d'un altre.

3.2.8 Creación de hechos (assert/deffacts)

Si queremos crear un solo hecho utilizaremos el comando **assert**. Por ejemplo: `(assert (casa roja))`

Si por el contrario queremos crear una estructura ordenada de hechos utilizaremos **deffacts**:

```
(deffacts mishechos (casa roja) (pelota azul))
```

3.2.9 Modificar un fet

Per modificar un fet (per exemple, molt útil si estem treballant amb deftemplates) ho podem fer mitjançant `(modify <INSTANCIA> <FETS>)`.

Per exemple, si tinguéssim el deftemplate `persona`

```
(deftemplate persona
  (slot nom)
  (slot edad)
  (slot dni)
)
```

I haguéssim afegit el fet:

```
(assert (persona (nom "Pepe")(edad 25)(dni "46974431")))
```

I el fet:

```
(assert (aniversari "46974431"))
```

Podríem tenir la següent regla:

```
(defrule aniv
  ?aniversari <- (aniversari ?dni)
  ?persona <- (persona (edat ?edat)(dni ?dni))
  =>
  (retract ?aniversari)
  (modify ?persona (edat (+ 1 ?edat)))
)
```

La qual s'activarà si hi ha un fet aniversari d'una persona. Fent servir el dni indicat al fet aniversari, busquem el fet persona que té el mateix dni. Deixem el valor edat a la variable `?edat` per poder treballar amb ella més endavant.

Hem agafat també la direcció del fet aniversari per tal de poder esborrar-lo de la base de fets. Això s'ha fet per dues raons:

Primer, per mantenir més neta la base de fets. Segon, i més important: Com que hem canviat el fet, la regla tornarà a fer unificació amb el fet (perquè ara és diferent) amb la regla aniversari, amb el que entraria dintre d'un bucle sense fi on s'aniria incrementant l'edat de la persona.

Un cop hem esborrat el fet aniversari, incrementem en 1 el valor del slot `edat` de la persona, fent servir la variable `?edat` que hem declarat a la part esquerra de la regla.

3.2.10 Com elimino un fet de la base de fets?

Per eliminar un fet de la base de fets ho podem fer amb la paraula clau `(retract <FET>)`, on `<FET>` és un punter al fet.

Per obtenir aquest fet, ho podem fer fent servir `<VAR> <- <FET>` a la part esquerra de la regla.

Per exemple:

```
(defrule accionsvent
  ?vent <- (vent ?tipus)
  =>
  (switch ?tipus
    (case poc then (assert (accio persiana0)))
    (case normal then (assert (accio persiana50)))
    (case molt then (assert (accio persiana100)))
  )
  (retract ?vent)
)
```

Afegirà fets per realitzar les accions pertinents i esborrarà el fet de la base de fets.

3.3 Variables

3.3.1 Variables a clips

No cal declarar una variable (ni el seu tipus), només cal afegir un interrogant al començament d'un símbol per indicar que és una variable.

CLIPS s'encarrega del control de tipus dependent del que assignem a la variable.

Per exemple, `?testvar` correspondria a la variable `testvar`. Si per exemple, assignéssim l'enter 3 a `?testvar` CLIPS tractaria la variable com una variable entera.

3.3.2 Com assignar un valor a una variable?

Per assignar un valor a una variable es fa servir el mètode (`bind`), amb la forma:

```
(bind <VARIABLE> <VALOR>)
```

On `<VALOR>` pot ser un valor o un mètode que retorni un valor. Per exemple, si volem assignar un 4 a la variable `?var`:

```
(bind ?var 4)
```

O per exemple, podríem assignar a la variable `?var` la suma de 2 més 2:

```
(bind ?var (+ 2 2))
```

3.3.3 ¿Cómo declarar variables globales?

Para crear una variable global hay que meterla dentro de la construcción `defglobal`. La declaración de la variable seguirá el modelo: `?*nombreVariable* = expresión`

Por ejemplo:

```
(defglobal ?*presupuesto* = 0)
```

Pueden aparecer en la parte izquierda de las reglas si no son utilizadas para asignar un valor y su cambio no activa reglas, pero no pueden ser parámetros de funciones ni métodos.

3.3.4 ¿Cómo trabajar con variables, sumando, restando, ... por ejemplo contadores?

La mejor forma es con variables globales, se definen así `(defglobal ?*x* = 0)`, puede ser el valor que queramos, tanto número, string, ... Y si queremos sumarle 10 por ejemplo:

```
(bind ?*x* (+ ?*x* 10))
```

Las variables locales, como por ejemplo `?x`, sólo tienen valor mientras dura su ejecución y eso suele ser en esa misma línea o en un bucle. Si le damos valor a `?x` y luego preguntamos por ella, nos dirá que no existe.

3.3.5 Quina diferència hi ha entre les variables del tipus `?nom_variable` i les del tipus `$?nom_variable`?

Les primeres contenen un sol valor, i les segones en poder contenir més d'un (o cap).

3.3.6 Què significa l'interrogant (?) quan va sol?

És una variable anònima. Pots utilitzar `?` sense posar-hi cap nom si no t'interessa el valor en concret. Per exemple:

```
(Primer filtre_preu ?)
```

Aquesta condició significa “si el fet (`Primer filtre_preu`) té algun valor”. O sigui, que si tinguéssim el fet (`Primer filtre_preu ok`) es compliria la condició (i si en comptes de “ok” fos “patata” també es compliria). En canvi, si el fet fos únicament (`Primer filtre_preu`) no es compliria la condició.

3.3.7 Què significa el dòlar (\$) quan va sol?

És com l'interrogant, però admet més d'un valor. Per exemple:

```
(Primer filtre_preu $ ok)
```

donarà cert pels fets de l'estil (Primer filtre_preu patata ok), (Primer filtre_preu hola ok), (Primer filtre_preu patata hola ok), (Primer filtre_preu ok). És a dir, no importa els valors que hi hagi entre `filtre_preu` i `ok`, si al final hi ha un `ok`.

3.3.8 ¿Como puedo ver los hechos presentes en un momento determinado?

Abriendo la Facts Window en Window de la barra de menú.

3.4 Las reglas

3.4.1 ¿Cómo construir una regla?

Para construir una regla utilizaremos la construcción `defrule`:

Sintaxis:

```
(defrule <nombre-regla> [<comentario>]
  [<declaración>]
  <elemento-condición>* ; Parte izquierda (LHS)
  =>
  <acción>* ) ; Parte dcha. (RHS) de la regla
```

Una regla consta de un conjunto de condiciones (antecedente), también denominados elementos condicionales (EC) o parte izquierda (LHS), y de un conjunto de acciones (consecuente), también denominado parte derecha de la regla (RHS). La regla se activará siempre que se satisfagan todos los EC mediante hechos o instancias que los cumplan.

Si se introduce en la base de reglas una nueva regla con el mismo nombre que el de una existente, la nueva regla reemplazará a la antigua.

Si una regla no tiene parte izquierda, es decir, no tiene elementos condicionales, entonces el hecho (`initial-fact`) actuará como el elemento condicional para ese tipo de reglas, y la regla se activará cada vez que se ejecute un comando `reset`.

3.4.2 ¿Cómo gestionar la parte izquierda (LHS) de una regla?

Declarar hechos

Si no se especifica ninguna condición la regla se activará siempre. Una condición puede ser un simple hecho (Ej. `vegetariano`) o un hecho ordenado con unos valores concretos (Ej. `(persona (nombre Juan))`). Si lo que queremos es obtener el valor de un hecho insertaremos una variable en su lugar (Ej. `(persona (nombre ?n))`). Entonces entrará en la regla para cada valor posible que pueda asignar a la variable `?n` a partir de los hechos.

Si queremos indicar cualquier valor utilizaremos el símbolo `?` y para cualquier lista el símbolo `$?` (Ej. `(evento ?)` `(estilo $?)`). También existe la opción de guardar en una variable una referencia al objeto. Ello se consigue poniendo `var <-` a su izquierda (Ej. `?p <- (persona (nombre Juan))`). Se puede usar por ejemplo para pasárselo de parámetro a una función llamada en la RHS.

Establecer condiciones

Además podemos especificar restricciones adicionales sobre los valores que puede tomar un campo de un hecho. Existen tres tipos principales de restricciones: Conectadas (por orden de precedencia o prioridad)

`not (~)`: Evita que cierto campo cumpla determinada restricción.

`and (&)`: Combina dos restricciones conjuntivamente.

`or (|)`: Combina dos restricciones disjuntivamente.

De predicado (`:`) : Obliga a que cierto campo cumpla determinada condición (especificada por el predicado).

Por valor devuelto por una función `=`: Permite llamar a una función y utilizar el valor devuelto para restringir el valor que pueda tomar un campo de un hecho.

Se puede comprobar si se cumple una determinada condición mediante el constructor `test`. Dentro de `test` se pueden hacer llamadas a cualquier función o predicado, ya sea primitiva de CLIPS o definida por nosotros.

Combinar elementos

Los diferentes elementos de la parte izquierda van implícitamente unidos mediante una **AND**, que indica conjunción. No obstante podemos hacerlo explícitamente mediante (`and (cond1) (cond2)`), aunque suelen utilizarse para anidar **ANDs** dentro de **ORs**.

OR Sirve para hacer una disyunción (`or (cond1) (cond2)`). Es equivalente a escribir varias reglas en las que cada una de ellas tenga uno de los componentes del **OR** en su parte izquierda, y la misma parte derecha.

NOT Sirve para detectar si no existe un determinado hecho (Ej. (`not (estilo sibarita)`)).

exists Cuando a un conjunto de elementos se le antecede `exists`, se comprueba que hay al menos un hecho en la base de hechos que cumpla la condición (Ej. (`exists(bebida ?precio: (< ?precio 5))`))

forall Permite comprobar si todos los hechos que satisfacen un determinado patrón, cumplen una serie de condiciones (Ej. (`forall(plato (estilo moderno))`))

3.4.3 ¿Cómo obtener la dirección de hechos o instancias situados en LHS?

En algunas ocasiones, vamos a necesitar realizar algún tipo de acción en la parte derecha de las reglas sobre hechos o instancias que cumplan unas determinadas condiciones. Pero para ello necesitaremos primero tener acceso a estos elementos para después poder operar sobre ellos. Esto lo conseguiremos guardando la dirección del elemento en una variable haciéndolo del siguiente modo:

```
?variable_direccion <- (elemento)
```

Pongamos un ejemplo para ver realmente el funcionamiento y uso de esta posibilidad que CLIPS nos ofrece:

```
(defrule imprime-area
  ?instancia <- (object (is-a Rectangulo))
  =>
  (printout t "Area del rectangulo " (instance-name ?instancia)
    ":" (send ?instancia calcula-area) crlf)
)
```

Cuando se ejecuta esta regla, se imprimirán las áreas de todas las instancias de la clase **Rectangulo**. En la parte izquierda de la regla, lo que hacemos es guardar en la variable `instancia` la dirección de la instancia de **Rectangulo** que estamos tratando en ese momento. La regla se ejecutará para todas las instancias almacenadas en la memoria de trabajo que cumplan la condición (`is-a Rectangulo`), es decir, para todas las instancias de la clase **Rectangulo**. En la parte derecha de la regla, donde se ejecutan las acciones, podemos ver que se imprimirá, para cada instancia, lo siguiente: **Area del rectangulo [nombre_instancia]: área del rectángulo**. La función `instance-name` nos devuelve el nombre de la instancia que le pasamos por parámetro. Además, hemos llamado al gestor de mensajes `calcula-area` para que nos devuelva el área del rectángulo.

3.4.4 ¿Cómo hacer sentencias or en la izquierda de las reglas?

Con (or ...). Si por ejemplo tenemos dos hechos (a) y (b) y queremos ejecutar la derecha de la regla cuando se cumpla uno de los dos, tendremos que hacer (or (a) (b)). Atención porque la parte derecha se ejecutará tantas veces como veces se cumpla cada uno de los hechos, si para nosotros existe tanto (a) como (b), la parte derecha se ejecutará dos veces. Para que sólo se usa una vez, podemos hacer combinaciones de or y and (funciona igual) o usar un patrón, por ejemplo (persona Juan|Pedro) sólo se ejecutaría una vez.

3.4.5 Com afegir una condició a la part esquerre d'una regla?

A vegades és necessari que una regla s'instancii si es produeix una condició especial (i no un fet). Per fer això, farem servir la comanda (test <CONDICIO>).

Per exemple, imaginem que la nostre base de fets compte amb un fet (preu ?valor) amb un preu determinat. Imaginem que volem una regla que s'instancii quan aquest valor és més gran que 30.

Per fer-ho, fent servir tot el que hem explicat,

```
(defrule preucar
  (preu ?preu)
  (test (> ?preu 30))
  =>
  (printout t "El preu es mes gran que 30")
)
```

És a dir, si el preu és més gran que 30 s'imprimirà un missatge per pantalla.

Aquestes condicions poden contenir ANDs i ORs de varies condicions.

Per exemple,

```
(defrule preulimit
  (preu ?preu)
  ?factminim <- (preuminim ?minim)
  ?factmax <- (preumaxim ?maxim)
  (test (and (> ?preu ?minim) (< ?preu ?maxim) ))
  =>
  (retract ?factminim)
  (retract ?factmax)
  (printout t "El preu està dintre del rang")
)
```

On comprovarem si el preu està dintre d'un rang determinat i en aquest cas, esborra els fets que contenen el màxim preu i el mínim preu i mostra un missatge per pantalla.

3.4.6 Puede una misma regla ejecutarse más de una vez?

Es muy importante entender que cada regla se ejecutará una vez por cada combinación de valores en su LHS.

```
(defrule regla
  (color ?col)
  (peso ?pes)
  =>
  ...
```

Si tengo tres colores y dos pesos asertados la regla se ejecutará 6 veces, una con cada combinación de color y peso.

3.4.7 Com puc definir l'ordre de les regles?

La idea d'un sistema basant en regles és no definir un ordre lineal d'aquestes (costa deixar de pensar de forma iterativa)

En el cas de necessitar que una regla s'executi després d'una altre, pots fer servir Fets: la regla anterior crea un fet, que la segona regla tindrà a la part esquerra:

```
(defrule pregunta1
=>
(assert (pregunta1Feta))
....
)
```

```
(defrule pregunta2
(pregunta1Feta)
=>
....
)
```

I finalment, pots usar la propietat **saliency**. Aquesta propietat indica la prioritats d'execució de les regles (les regles amb saliency majors s'executaran abans). Pot prendre valors positius i negatius entre -10.000 y +10.000. Per defecte les regles tenen saliency 0:

```
(defrule pregunta1
(declare (saliency 2))
=>
....
)
```

```
(defrule pregunta2
(declare (saliency 1))
=>
....
)
```

El valor indicado en la propiedad **saliency** puede ser el número directamente o una expresión, por ejemplo **variable*10**, podemos usar **variable** para elegir que regla se ejecutará.

Las prioridades deben ser usadas solo para determinar el orden en el que se disparan algunas reglas sobre otras, no para fijar el flujo de control ya que la principal ventaja de un sistema basado en reglas es la representación declarativa del conocimiento y de esta forma, abusando de las prioridades, conduce a un sistema procedimental.

3.4.8 Com forçar que una regla sigui la primera?

Per que aquesta regla sigui la primera ha de tenir el saliency més gran de totes.

```
(defrule presentacio
(declare (saliency 20))
=>
(printout t "----- Benvingut -----" crlf)
)
```

3.4.9 Vull guardar certs valors que es fan servir durant l'execució de diferents regles. Com ho puc fer?

Tens principalment dues alternatives. Si el valor és un tipus bàsic, pots fer servir una variable global, amb la sintaxi següent:

```
(defglobal ?*nom_variable* = valor)
```

Aquesta sentència no va a dins de cap funció ni regla, es posa sola a la part que creguis convenient del codi. Vegem un exemple:

```
(defglobal ?*preu_minim_primer* = 1000)
```

Per fer-la servir es fa exactament de la mateixa manera que amb una variable normal, però has de posar els dos asteriscs. Per exemple:

```
(bind ?*preu_minim_primer* ?curr-preu)
```

Per altra banda, si el valor o valors que vols guardar han de ser instàncies, una bona estratègia pot ser utilitzar un `deftemplate`. És útil sobretot per anar guardant solucions temporals, o llistes d'elements que poden formar part de la solució.

Per utilitzar-ho has de seguir els passos següents.

1. Definir el `deftemplate`:

```
(deftemplate nom_del_deftemplate
  (multislot nom_multislot)
  ...
  (slot nom_slot)
)
```

Amb un exemple es veurà més clar:

```
(deftemplate llista-plats
  (multislot primers)
  (multislot segons)
  (multislot postres)
)
```

2. Inicialitzar el `deftemplate`

```
(defrule
  [condicions vàries]
  ; La condició base és que llista-plats no s'ha inicialitzat encara.
  (not (llista-plats))
=>
  ; ?llista conté els valors de llista-plats (que de moment estan buits)
  (bind ?llista (assert (llista-plats)))
```

3. Assignar-li valors

```
(bind ?segons_plats (find-all-instances ((?plat Plat)) TRUE)
(modify ?llista (segons ?segons_plats))
```

4. Recuperar els valors

```
(defrule
  [condicions vàries]
  ?llista <- (llista-plats (segons $?segons_plats))
=>
  ...
```

Ara, la variable `$?segons_plats` conté tots els elements de segons.

3.5 Las clases/instancias

3.5.1 Tengo que representar la jerarquía de un frame ¿Es preferible añadir las subclases a la ontología o bien diferenciarlas mediante un slot en la superclase?

Las dos formas son válidas, pero es recomendable representarlas en clases separadas cuando se vayan a buscar instancias de ese tipo, ya que así no tendremos que hacer un recorrido por todas las de la superclase. No obstante, si sólo se trata de una característica puntual del frame y no vamos a hacer búsquedas de una exclusiva subclase entonces será más eficiente añadir un slot debido a su mejor accesibilidad.

3.5.2 ¿Qué es un objeto?

Podríamos decir que un objeto, es un hecho no ordenado con herencia.

3.5.3 ¿Porqué usar objetos en contexto de la práctica de CLIPS de IA?

Como bien sabemos, una parte de la práctica de SBC's consisten en crear la ontología. Esta ontología se exporta para poder interactuar con CLIPS en formato `.pins` y `.pont`. El archivo `.pont` contendrá la declaración de todas las clases creadas previamente por Protege (`defclass`). El archivo `.pins` contendrá todas las instancias de las clases declaradas en el archivo `.pont`. Como puede intuir el lector, se necesitará interactuar con los objetos previamente creados por Protège.

3.5.4 Como se definen las clases?

Para definir las clases usaremos el constructor `defclass`:

```
(defclass <nombre> [<comentario>]
  (is-a <nombre-de-superclase>)
  [(role concrete | abstract)]
  [(pattern-match reactive | non-reactive)]
  <slot>* ;; definición de los atributos de la clase
  <documentación-handler>*)
```

En caso de desear que la nueva clase herede las propiedades de otra ya existente, el nombre de esta deberá especificarse despues de `is-a`. El rol determinará si la clase es concreta (se puede instanciar) o abstracta (destinada a ser superclase). El `pattern-match` debe declararse como reactivo si se desea que las instancias de la clase puedan unificar con los elementos objeto de las reglas (símbolo `<-`). Los `slots` corresponden a los atributos de la clase y los `handlers` a las funciones de ésta. Los handlers se pueden declarar en la declaración de la propia clase, pero se deben definir externamente. Dado que no aporta ninguna ventaja declararlos es recomendable definirlos directamente. Nótese que todo aquello que está entre corchetes (`[]`) constituye información adicional que no es obligatorio especificar.

```
(defclass Persona
  (is-a Ser_Vivo)
  (role concrete)
  (single-slot edad
    (type INTEGER)
    (range 1 99)
    (cardinality 0 1)
    (create-accessor read-write)
  )
  (multislot amigos
```

```

    (type INSTANCE)
    (allowed-classes Persona)
  )
)

```

El comportamiento y declaración de los slots es idéntico al de los slots de los hechos ordenados. Los atributos de tipo `INSTANCE` (referencian otras instancias) estan en formato `INSTANCE-NAME`.

3.5.5 Com consulto una instància a partir d'una regla?

Podem fer servir la part esquerra d'una regla per trobar instàncies. L'ús és molt semblant a trobar el punter a un fet, fent servir

```
(object (is-a <NOM_CLASSE>))
```

Per exemple, si volem que una regla s'instancii si tenim instanciat un plat de la classe `Plat`, podriem fer servir:

```

(defrule tenimplat
  ?plat <- (object (is-a Plat))
=>
(print t (send ?plat get-nom) crlf)
)

```

La regla imprimirà el nom del plat que trobi. És important notar que s'activarà per cada instància de plat que tinguem a la base de coneixement.

Podem consultar els valors de la instància fent servir condicions a la part esquerra de la regla. Per exemple, si només volguéssim els plats amb un preu més gran que 30:

```

(defrule platcar
  ?plat <- (object (is-a Plat))
  (test (> (send ?plat get-preu) 30))
=>
(print t (send ?plat get-nom) " es car." crlf)
)

```

S'activarà per tots els plats amb un preu major a 30.

S'ha d'anar amb cura per aquest tipus de regla, ja que si la base de coneixement és molt amplia pot acabar derivant amb problemes de memòria.

Per exemple, si en comptes de preguntar per una instància de `Plat`, preguntéssim per dues instàncies de `Plat`:

```

(defrule platcar
  ?plat1 <- (object (is-a Plat))
  ?plat2 <- (object (is-a Plat))
  (test (> (send ?plat1 get-preu) 30))
  (test (> (send ?plat2 get-preu) 30))
=>
(print t (send ?plat1 get-nom) " i " (send ?plat2 get-nom) " són cars."
crlf)
)

```

Faria unificació amb totes les combinacions possibles (amb repeticions) de dos plats de tota la base de coneixement. Això es podria anar ampliant fins fer-se intractable.

3.5.6 ¿Cómo realizar una búsqueda de instancias que cumplan unas restricciones?

CLIPS nos ofrece varias funciones de búsqueda de instancias que cumplan unas determinadas restricciones que a nosotros nos interese:

- La función `find-instance`: Esta función devuelve la primera instancia que cumple todas las restricciones indicadas.
- La función `find-all-instances`: Esta función devuelve todas las instancias que cumplen las restricciones indicadas.

La sintaxis de ambas funciones es igual exceptuando el nombre de la función:

```
(find-all-instances (clase_instancias) (restricciones)).
```

A continuación se muestran varios ejemplos:

- `(bind ?rectangulos (find-all-instances ((?inst Rectangulo)) (> ?inst:altura 10)))`. Después de ejecutar esta función, en la variable `rectangulos` habrá una lista con todas las instancias de la clase `Rectangulo` cuya altura sea superior a 10.
- `(bind ?rectangulos (find-all-instances ((?inst Rectangulo)) (and (> ?inst:altura 10) (= ?inst:anchura 7))))`. Este trozo de código hace que en la variable `rectangulos` se guarde una lista de las instancias de la clase `Rectangulo` que tienen una altura superior a 10 y una anchura igual a 7.

Estas funciones que CLIPS nos ofrece tienen otra funcionalidad y es que podemos realizar búsquedas de conjuntos de instancias:

- `(bind ?rectangulos (find-all-instances ((?a Rectangulo) (?b Rectangulo)) (= ?a:altura ?b:altura)))`. Con este trozo de código conseguiríamos obtener todas las parejas de instancias de la clase `Rectangulo` que tienen la misma altura.

Por último, es necesario comentar que se pueden realizar búsquedas de conjuntos de instancias que sean de distintas clases:

- `(bind ?figuras (find-all-instances ((?rect Rectangulo) (?circ Circulo)) (= ?rect:altura ?circ:radio)))`. Con este trozo de código conseguiríamos obtener todas las parejas `<rectangulo,circulo>` que cumplan que la altura del rectángulo sea igual al radio del círculo.

Existen más comandos para obtener instancias, pero son menos utilizadas a nivel básico, como pueden ser, `any-instancep`, `do-for-instance`, `do-for-all-instances` y `delayed-do-for-all-instances`.

3.5.7 ¿Cómo se interactúa con objetos?

La interacción con objetos se efectúa mediante lo que se denomina mensaje.

```
(defmessage-handler
  <nombre-clase>
  <nombre-mensaje>
  [<tipo-handler>] [<comentario>]
  <parámetro>* [<parámetro-comodín>])
  <acción>*
```

Un gestor de mensajes consta de 7 partes:

1. Nombre de clase a la que el gestor estará asociado
2. Nombre del mensaje

3.5.9 Uso de make-instance

Cuando queremos crear una instancia de una clase para ir rellenandola con los resultados o datos que vayamos obteniendo se haria lo siguiente:

```
(bind ?variable_instancia (make-instance nombre_instancia of nombre_clase))
```

Una vez creada, podemos jugar con dicha instancia en las diferentes reglas, siempre que la llamemos en los activadores:

```
(defrule regla
  ?var_instancia <- (object (is-a nombre_clase))
  =>
  ...
)
```

De esta manera dentro de la regla podemos hacer acciones con la instancia, por ejemplo:

```
(send ?var_instancia put-articulo ?articulo_ejemplo)
```

3.5.10 Com fer un get/set d'un slot d'una classe?

Per consultar el valor d'un slot d'una classe, ho podem fer enviant-li un missatge de la següent manera:

```
(send <VARIABLE> get-<NOM_ATRIBUT>)
```

Per exemple, si tenim una instància de la classe Plat (?instancia) i volem saber el valor del seu slot nom:

```
(send ?instancia get-nom)
```

Per assignar un valor a un slot d'una d'instància, hem d'enviar-li un missatge de la següent manera:

```
(send <VARIABLE> put-<NOM_ATRIBUT> <VALOR>)
```

On <VALOR> pot ser un valor o un mètode que retorni un valor.

```
(send ?instancia put-nom "nom")
```

3.5.11 ¿Cómo acceder a una instancia cuyo nombre conocemos?

Si conocemos el nombre de una instancia y necesitamos acceder a ella, es decir, necesitamos enviarle algún mensaje mediante la función send, podemos hacerlo directamente escribiendo, en lugar de la variable que almacena la instancia, el nombre de la instancia entre corchetes []. A continuación se muestra un ejemplo:

```
(bind ?altura_rect1 (send [rect1] get-altura))
```

En este caso, se guardará en la variable `altura_rect1` el valor de la altura de la instancia que tiene como nombre `rect1`.

3.5.12 Obtenir el nom d'una classe

Si tenim una instància d'una classe i volem saber el nom de la classe (útil si tenim una bona taxonomia de classes) ho podem fer amb el mètode (`class <INSTANCIA>`).

Si per exemple, imaginem que tenim la classe Actor, la qual té com subclasses la classe APrincipal, ASecundari i ACameo. Imaginem que estem tractant amb instancies d'actors, i volem saber si la instancia que estem tractant es de la classe APrincipal.

Ho hauríem de fer de la següent manera:

```
(eq (class ?instancia) APrincipal)
```

Fixem-nos que `APrincipal` és un símbol, no un `String` (un truco és fixar-se en que no té cometes). Si volguéssim comparar-ho amb un `String` (per exemple, un `String` introduït per l'usuari) ho podríem transformar a un `String` amb el mètode `str-cat`.

```
(eq (str-cat (class ?instancia)) "Principal")
```

3.5.13 Como convierto un INSTANCE-ADRESS en un INSTANCE-NAME?

En algún momento nos podemos encontrar con la situación de que disponemos de un puntero a una instancia y necesitamos su nombre o lo contrario. En ambos casos podemos usar la función `instance-name`. Su funcionamiento es bidireccional, podemos introducirle un `instance-name` y nos devolverá un `instance-adress` y viceversa.

```
(defrule imprimir-nombre
  ?est<-(object (is-a Estudiante) (edad 25))
=>
  (printout t (instance-name ?est) crlf)
)
```

3.5.14 Com iterar a través d'un multi-slot?

El següent també és vàlid com exemple de com iterar a través d'una llista.

Imaginem que tenim una instància de la classe `Plat` a la variable (`?plat`), la qual té un multi-slot d'instàncies de la classe `Ingredient`. Imaginem que volem imprimir per pantalla el nom d'aquests ingredients (slot `nom` de la classe `Ingredient`): Necessitarem iterar sobre la llista d'ingredients.

```
(bind ?i 1)
(while (<= ?i (length$ (send ?plat get-ingredients)))
  do
    (bind ?ingredient (nth$ ?i (send ?plat get-ingredients)))
    (printout t (send ?ingredient get-nom) crlf)
    (bind ?i (+ ?i 1))
)
```

El mètode (`nth$ <INDEX> <LLISTA>`) et retorna l'element situat a `INDEX` de `LLISTA`.

El mètode (`length$ <LLISTA>`) retorna el número d'elements de `LLISTA`.

3.5.15 Cómo recorrer un atributo multievaluado

Supongamos que la variable respuesta tiene una lista de instancias

```
(loop-for-count (?i 1 (length$ ?respuesta)) do
  (bind ?aux (nth$ ?i ?respuesta))
  ;aquí hacemos lo que queramos
)
)
```

`Loop-for-count` funciona como un `for`, primero la variable que hará de contador, luego el valor de origen y luego el valor final. Para controlar el final usamos la función que he explicado antes. `i` tomará valores desde 1 hasta `n`, así que usando la función `nth$` obtendremos cada uno de los elementos. La variable `?aux` irá teniendo cada uno de los valores.

3.5.16 Cómo recorrer un atributo multievaluado de un atributo multievaluado (una matriz).

Es igual que antes pero con dos bucles

```
(loop-for-count (?i 1 (length$ ?respuesta)) do
  (bind ?aux (nth$ ?i ?respuesta))
  (bind ?aux2 (send ?aux get-slot_que_queremos))
  (loop-for-count (?j 1 (length$ ?aux2)) do
    (bind ?aux_final (nth$ ?j ?aux2))
    ;aquí ya podemos trabajar con el elemento en concreto
  )
)
```

Supongamos que respuesta tiene una lista de instancias, con el primer bucle haremos lo mismo que antes, ir iterando por esas instancias. Una vez que tenemos cada instancia con `aux2`, con el segundo bucle iteraremos dentro de sus instancias interiores.

Por ejemplo, si tenemos varios equipos de fútbol y cada equipo tiene varios jugadores, en el primer bucle estamos iterando entre los equipos y en el segundo entre los jugadores de cada equipo en particular.

3.5.17 Com puc esborrar una instància?

Per esborrar una instància (per exemple, segons la informació que proporcioni l'usuari podem deduir que una sèrie d'instàncies és impossible que es facin servir per a la solució) ho podem fer enviant un missatge `delete` a la instància, és a dir (`send <INSTANCIA> delete`).

```
(send ?inst delete)
```

Un mètode que podria ser útil de la cara a la pràctica podria ser el següent:

```
(defrule elimina-instancia
  (declare (salience 10))
  ?elimina-fact <- (elimina-inst ?inst)
  =>
  (send ?inst delete)
  (retract ?elimina-fact)
)
```

Imaginem que per exemple que volem eliminar una llista d'instàncies. Per eliminar-les, podríem recórrer el llistat marcant les instàncies que volem esborrar afegint el següent fet:

```
(assert (elimina-instancia ?inst))
```

Així, com que `elimina-instancia` té un `salience` alt esborraria les instàncies marcades quan tingués ocasió.

D'aquesta manera ens estalviem el problema de recórrer un llistat d'instàncies amb un iterador mentre anem eliminant els elements de la llista, cosa que pot donar problemes amb l'iterador.

3.5.18 Com imprimir una instància?

Per imprimir una classe (útil per exemple per mostrar el resultat final) el millor és definir `message-handlers`.

Per exemple, imaginem que tenim una classe `Plat`, la qual té un slot `nom` de tipus `String`. Si volguéssim imprimir per pantalla un missatge que digués:

El nom del plat és `-<nom del plat>-`

Hauríem de definir un `message-handler` que simplement imprimís per pantalla el valor de l'slot, de la forma:

```
(defmesssage-handler <CLASSNAME> <MESSAGENAME> primary ()
  <CODI>
)
```

Per el cas de l'exemple:

```
(defmessage-handler Plat print primary ()
  (printout t "--" ?self:nom "--" )
)
```

Per cridar-ho, només caldrà enviar-li un missatge a la instància amb el nom del message-handler (en aquest cas, `print`).

```
(send ?instancia print)
```

Un message-handler pot cridar a altres message-handlers, amb el que es poden encadenar diverses instàncies. Per exemple, imaginem que tenim la classe Menú, la qual té un atribut plats que és un llista d'instàncies de la classe Plat. Dintre del message-handler menú, podríem iterar a través de la llista de plats enviant el missatge `print` que hem definit anteriorment.

3.5.19 Com es navega entre instàncies relacionades?

Per exemple, tinc una instància `iA` que té un slot anomenat `slotB` que és una instància d'un frame `B`. Vull saber el nom de la instància associada al `slotB` de `iA`. Ho pots fer així:

```
(bind ?B (send ?iA get-slotB))
(bind ?res (send ?B get-nom))
```

Si estàs dins d'una condició, ho pots simplificar de la forma següent:

```
(bind ?res (send ?iA:slotB get-nom))
```

Els dos punts són equivalents al punt de Java

3.6 Programación

3.6.1 Com introduir un comentari?

Els comentaris a CLIPS va darrere de un `;`, com per exemple:

```
;Comentari
```

També podem afegir comentaris a les nostres regles, `defacts`, `deftemplates`, etc. Generalment van darrere el nom de la estructura, per exemple:

```
(defrule neteja "regla per la qual si la cuina està bruta s'afegirà una tasca de
neteja"
  (estat-cuina bruta)
  =>
  (assert (tasca netejar))
)
```

3.6.2 Referenciar el valor null a CLIPS?

Per referenciar el valor null a clips es fa amb el símbol `nil`. Per exemple, si volem saber si una instància `?inst` es null, ho podríem fer de la següent manera:

```
(eq ?inst nil)
```

3.6.3 Formas de recorrer una lista:

Para recorrer una lista disponemos de diferentes opciones, en este FAQ explicaremos como crear una estructura tipo “WHILE” y tipo “FOR”.

1. **While:** Esta regla se ejecuta hasta que la expresión a evaluar sea falsa. Este tipo de estructura se rige por seguir la sintaxis **while - do**, y se construiría de la siguiente forma:

```
(while <expresión> [do] <acción>)
```

Dónde dependiendo del valor de **<expresión>**:

- Valor TRUE: Se realizará la acción **<acción>** i se volverá a evaluar **<expresión>**.
- Valor FALSE: No se ejecutará la acción **<acción>**

2. **For:** Esta regla sirve para ejecutar un bucle N (final - inicio) veces. Este tipo de estructura se rige por seguir la sintaxis **loop-for-count**, , y se construiría de la siguiente forma:

```
(loop-for-count (<var> <inicio> <final>) [do] <acción>)
```

Dónde:

- **<var>**: Variable que se usara como índice.
- **<inicio>**: Valor inicial que tendrá **<var>**
- **<final>**: Ultimo valor que tendrá la variable **<var>**
- **<acción>**: Acción que es realizará hasta que **<var>** tenga el valor de **<fin>**

3.6.4 Formas de elegir una opción

En este apartado explicaremos como crear una estructura **if** y una estructura **switch**.

- **If:** Este tipo de estructura se rige por seguir la sintaxis **if - then - else**, y se construiría de la siguiente forma:

```
(if <expresión> then <acción> [else <acción2>])
```

Dónde dependiendo del valor de **<expresión>**:

- Valor TRUE: Se realizará la acción **<acción>**.
- Valor FALSE: Se realizará la acción **<acción2>** (en caso de haber)

- **Switch:** Este tipo de estructura se rige por seguir la sintaxis **switch - opciones**, y se construiría de la siguiente forma:

```
(switch <expresión-test>
  (case OPCION1 then ACCION1)
  (case OPCION2 then ACCION2)
  .
  .
  .
  ([default] ACCION-DEFAULT)
)
```

Dónde dependiendo del valor de **<expresión-case>** se ejecutará una **<acción>** en particular. Si ninguna **<opción>** es correcta, se ejecutara la **<acción-default>**.

3.6.5 Funciones con la clase String

Habitualmente trabajaremos con Strings o cadena de Strings. CLIPS proporciona una serie de herramientas para trabajar con esta clase:

1. Convertir string a MAYÚSCULAS: A veces es conveniente tener todos los caracteres en mayúsculas para no tener problemas de comparaciones o simplemente por convenio. Para ello, CLIPS dispone de la función `upcase`, la cual convierte a mayúsculas un símbolo o string.

```
(upcase <expresión-simbólica-o-de-cadena> )
```

Ejemplos:

```
(upcase ‘‘Clips es divertido’’) → ‘‘CLIPS ES DIVERTIDO’’
```

```
(upcase Clips_es_divertido) → CLIPS_ES_DIVERTIDO
```

2. Convertir string a MINÚSCULAS: la función es `downcase`.
3. Concatenación de strings: También es de gran utilidad poder juntar dos o más parámetros en un solo string. Todo parámetro a juntar deben ser de uno de los siguientes tipos: `symbol`, `String`, `integer`, `float` o `instance-name`.

```
(str-cat parametro1 parametro2 ... parametroN )
```

Ejemplo:

```
(str-cat "IA" nota 10) → "IAnota10"
```

4. Comparación de strings: Función que nos indica si dos strings son iguales.

```
(str-compare
  <expresión-simbólica-o-de-cadena>
  <expresión-simbólica-o-de-cadena>
)
```

Esta función devuelve:

- 0: Si ambos strings son iguales.
- 1: Si el primer string es mayor que el segundo string.
- 1: Si el primer string es menor que el segundo string.

5. Longitud de un string: Muchas veces es de gran utilidad saber que tamaño tiene un string.:

```
(str-length <expresión-simbólica-o-de-cadena>)
```

Ejemplo:

```
(str-length "Inteligencia Artificial") → 23
```

3.6.6 ¿Cómo obtener el contenido de una variable en un string?

Para conseguir un string a partir de un `integer`, `float`, `symbol`, `instance-name`, ... debes utilizar el comando `str-cat`. Si a la función le pasamos como parámetros varios elementos, los transformará a string y los concatenará. La sintaxis de esta función es la siguiente: `(str-cat elemento/s)`. Esta función la usaremos sobre todo cuando queramos realizar comparaciones entre el contenido de una variable y un string ya que previamente, necesitaremos usar la función `str-cat` para pasar el contenido de la variable a string y realizar de este modo la comparación de forma correcta.

3.6.7 ¿Como se crea una lista?

Con `create$`. Todos los operadores sobre listas llevan el símbolo `$` al final. Igual que con las variables se debe usar `bind` siempre que se desee modificar una lista.

```
(bind ?lista (create$ a b c))
```

3.6.8 ¿Como borro un elemento de una lista?

Con `delete$`. Usa la siguiente sintaxis:

```
(delete$ <lista> <indice-inicio> <indice-final>).
```

Se borrarán todos los elementos del rango entre las posiciones inicio y final, ambas incluidas. También existe

`delete-member$`: (`delete-member$ <lista> <elemento>`). Borrará todas las apariciones del elemento en la lista.

```
(delete$ (create$ a b c d e f) 3 5) → (a b f)
```

3.6.9 ¿Como inserto elementos en una lista?

Con `insert$`. Sintaxis:

```
(insert$ <lista> <indice> <expresión simple o lista>).
```

Inserta todos los valores simples o de multicampo en la lista antes del índice-ésimo valor (`<índice>` debe ser un entero) de la lista dada.

```
(insert$ (create$ a b c d) 1 x) → (x a b c d)
```

3.6.10 ¿Como modifiko elementos de una lista?

Con `replace$`. Sintaxis:

```
(replace$ <lista-a-modifcar> <inicio> <final> <lista-nuevos-valores>).
```

Los valores entre las posiciones inicio y final serán substituidos por la nueva lista. Recordar que el uso de `bind` es imprescindible si queremos conservar los cambios.

```
(replace$ (create$ a b c) 3 3 x) → (a b x)
```

3.6.11 ¿Como averiguo el número de elementos de una lista?

Con `length$`. Sintaxis (`length$ <lista>`).

3.6.12 ¿Como consulto un valor de la lista a través de su posición?

A través de `nth$`. Sintaxis: (`nth$ <índice> <lista>`).

3.6.13 Como recorro todos los elementos de una lista?

Manualmente con un bucle y `nth$`, o con `progn$`. Sintaxis: (`progn$ (<var> <lista>)`). La variable iterará sobre todos los valores de la lista ordenadamente.

```
(progn$ (?var (create$ abc def ghi))
(printout t "-->" ?var "<--" crlf))
--> abc <--
--> def <--
--> ghi <--
```

3.6.14 Com trobar si un element forma part d'una llista?

Per comprovar que un element formi part de la llista (seguint l'exemple anterior, com saber si un ingredient forma part de la llista d'ingredients) podem fer servir (`member <ELEMENT> <LLISTA>`), el qual retorna un booleà indicant si l'element pertany a la llista o no.

3.6.15 Tinc un conjunt de símbols, però estan tots junts en un string. ¿Com ho faig per separar-los i posar-los en un multislots?

Has d'utilitzar la funció `explode$` de CLIPS, amb la sintaxi següent:

```
(explode$ string)
```

Per exemple, si tenim una data en un string i volem extreure el dia:

```
(bind ?dia (nth$ 1 (explode$ ?data)))
```

3.6.16 I si tinc un multislots i el vull transformar en un string?

Has d'utilitzar la funció `implode$` de CLIPS, amb la sintaxi següent:

```
(implode$ multislots)
```

Per exemple, si volem crear un string que conté una data:

```
(bind ?data (implode$ (create$ 12 1 2008)))
```

3.6.17 ¿Cómo obtener un valor aleatorio?

Es probable que en algunos casos necesitemos obtener un valor aleatorio para realizar algún tipo de acción. CLIPS nos ofrece esta posibilidad mediante la función `random`, que retorna un número entero aleatorio:

```
(bind ?rand (random)).
```

3.6.18 Comparaciones

Para comparar dos elementos: (`operador elemento1 elemento2`). Siendo operador `eq`, `<`, `=`, `>`, ... Por ejemplo:

```
(eq ?nuevo TRUE)
(< ?precio ?saldo)
```

Un caso específico es la igualdad ya que varía en función del tipo de los elementos comparados. Si se trata de un número se utilizará el operador `=`, en caso de que los elementos sean objetos o símbolos `eq`. Finalmente si estamos tratando cadenas debemos utilizar la función `str-compare`. Esta devuelve un número entero que representa el resultado de la comparación: 0 (son idénticos), 1 (`elemento1 > elemento2`) o -1 (`elemento1 < elemento2`).

De esta forma, si por ejemplo queremos comparar si dos cadenas son iguales, la condición sería:

```
(= (str-compare "verano" "verano") 0)
```

3.7 Los módulos

3.7.1 Què és un mòdul en CLIPS?

Els mòduls en clips són el mecanisme que ens proporciona aquest per tal de dividir, organitzar i, en alguns casos, fer més eficient, la execució de les nostres bases de coneixement. Ens poden ser útils, per exemple,

per dividir un problema en diversos subproblemes, com per exemple, per dividir un problema en un primer subproblema d'anàlisi i un segon de construcció de la solució.

Els mòduls es defineixen de la següent manera:

```
(defmodule <nom-mòdul>)
```

Un mòdul només pot ser definit un cop, i no podrà ser tornat a definir mai, a excepció del mòdul **MAIN**, que es pot redefinir tan sols un cop. Cal tenir en compte que cada mòdul té la seva pròpia agenda.

3.7.2 Partición en módulos

Para que el sistema experto sea mucho más sencillo de actualizar y de comprender, es muy aconsejable hacer una partición en módulos. Lo que hacemos con esto es agrupar las reglas que busquen un objetivo en común. La construcción de un módulo se hace poniendo `(defmodule nombre_del_modulo "La descripción del módulo" (import ...) (export ...))`. Un módulo termina en donde empieza otro módulo, así que no hay que cerrar declaración, sino que se hace implícitamente. En los apartados de `import` deberemos de poner todos aquellos módulos de los cuales queramos obtener y usar sus reglas. Los `export` son para indicar a los demás módulos que se puede usar de si mismo. Definir los módulos si luego no se puede navegar por ellos no sirve para nada. Para eso está el comando `focus`, el cual, seguido de un nombre de módulo, sirve para especificar que el sistema va a estar centrado, focalizado, en el módulo especificado. El uso de `focus` es muy adecuado como consecuente de una regla, por ejemplo:

```
(defrule cambio-modulo-estilo-menu
  (Evento nombre_reserva ok)
  (Evento numero_comensales ok)
  (Evento temporada ?)
  (Evento presupuesto ok)
=>
  (focus preguntas-estilo-menu)
)
```

Cuando una regla no está en ningún módulo, es decir, el usuario no la ha incluido en ningun módulo, decimos que está en el módulo **MAIN**.

3.7.3 ¿Cómo asignar una construcción en un módulo?

Existen dos formas para incluir una construcción en un módulo:

Explícita: se escribe el nombre del módulo (que es un símbolo) seguido de dos puntos(`::`), que representan el símbolo separador de módulos, y a continuación el nombre. Ej. `(MÓDULO::construcción)`

Implícita: sin especificar el nombre del módulo ni los dos puntos `::`, ya que siempre existe un módulo "actual". El módulo actual cambia siempre que:

- se defina una construcción `defmodule`
- se especifica el nombre de un módulo en una construcción (usando `::`)
- se utilice la función `set-current-module <nombre-módulo>`.

3.7.4 Com funcionen les clàusules export i import?

Abans de res, cal advertir que només es poden exportar i importar: `deftemplate`, `defclass`, `defglobal`, `deffunction` i `defgeneric`.

Hi ha 3 maneres d'exportar o importar construccions:

1. Exportant/important el conjunt global de totes les construccions d'un mòdul

```
(defmodule modula (export ?ALL) )
(defmodule modulB (import modula ?ALL) )
```

2. Exportant/important totes les construccions d'un mòdul que són d'un tipus particular

```
(defmodule modula (export deftemplate ?ALL) )
(defmodule modulB (import modula deftemplate ?ALL) )
```

3. Exportant/important construccions específiques

```
(defmodule modula (export deffunction funcio-util-1 funcio-util-2) )
(defmodule modulB (import modula deffunction funcio-util-1 funcio-util-2) )
```

Per poder importar construccions d'un altre mòdul, és un requisit que aquest mòdul estigui definit abans del mòdul on estem definint la importació i que el mòdul estigui exportant les construccions que voldrem usar en el nou mòdul.

Exemple:

```
(defmodule modula (export deffunction funcioAdeu))
; exportem només la funció funcioAdeu

(deffunction modula::funcioAdeu ()
  (printout t "Bye from ModuleA!" crlf)
)

(defmodule MAIN (import modula ?ALL))
; importem totes les construccions de modula

(defrule MAIN::inicio
  (initial-fact)
  =>
  (printout t "Hello from MAIN module!" crlf)
  (funcioAdeu)
)
```

Si executem aquest codi obtindrem la següent sortida:

```
CLIPS> (run)
Hello from MAIN module!
Bye from ModuleA!
CLIPS>
```

3.7.5 ¿Cómo cambio el módulo actual?

El módulo MAIN es definido automáticamente por CLIPS y es el módulo actual por defecto cuando se inicia por primera vez o después de un comando clear. Cada módulo tiene su propia agenda (conjunto conflicto). Entonces la ejecución puede controlarse seleccionando una agenda, y en ésta se elegirán reglas para ejecutar. Se puede cambiar el módulo actual mediante el comando focus:

Sintaxis: (focus <nombre-módulo>+)

CLIPS mantiene una pila de focos, y cada vez que se hace un cambio de módulo se añade el foco actual en el top de la pila. La ejecución de las reglas continúa hasta que cambia el foco a otro módulo, no haya reglas en la agenda, ó se ejecute return en la RHS de una regla.

En las reglas existe la propiedad auto-focus, que permite ejecutar automáticamente un comando focus cuando la regla se activa:

Sintaxis: (auto-focus TRUE | FALSE)

3.7.6 ¿Como debería utilizar las focos en la practica de CLIPS?

La manera más natural de organizar los módulos en la práctica de clips es de manera lineal y con un orden de ejecución consecutiva. Esto quiere decir, que si nuestra práctica tiene 5 módulos estarán escritos de manera lineal m1, m2, m3, m4 y m5 y queremos que se ejecuten de manera consecutiva : Primero m1, después m2 así consecutivamente hasta llegar a m5. De esto se deduce que al final de cada módulo, colocaremos un foco que nos redirija al siguiente módulo.

La redirección o salto al siguiente módulo puede ser de dos tipos :

1. Incondicional:

Queremos que independiente de que reglas se hayan cumplido el foco nos redireccione al siguiente modulo. En este caso será suficiente con la sentencia

(focus modulo-siguiente)

2. Condicional: Lo más habitual es queramos saltar al siguiente módulo solo si se han cumplido una serie de reglas. La solución en este caso es incorporar el foco en la parte derecha de la regla:

```
(defrule saltar-siguiente-modulo
  (declare (salience 0))
  (r1 ?)
  (r2 ?)
  (r3 ?)
  (r4 ?)
  (r5 ?)
  ->
  (focus modulo-siguiente)
)
```

Como podrá apreciar el lector se ha incluido una sentencia condicional en la parte izquierda es: (declare (salience 0)). Mediante esta instrucción podemos asignar una prioridad en el orden de ejecución a la regla. En este caso se ha asignado prioridad 0, suponiendo que todas las reglas restantes del módulo tienen una prioridad más alta (por ejemplo 10), asegurándonos que será la última en ejecutarse.

3.8 Funciones

3.8.1 ¿Cómo se crea una función en CLIPS?

Una deffunction se compone de cinco elementos:

1. Un nombre, que debe ser un símbolo.
2. Un comentario, que es opcional.
3. Una lista de cero o más parámetros requeridos, que deben ser variables simples)
4. Un parámetro comodín opcional que sirve para manejar un número variable de argumentos.
5. Una secuencia de acciones o expresiones que serán ejecutadas en orden cuando se llame a la función.

```
(deffunction
  <nombre>                (1)
  [<comentario>]           (2)
  (<parámetro>*)           (3)
  [<parámetro-comodín>])   (4)
  <acción>*                (5)
)
```

El valor devuelto por la función es la última acción o expresión evaluada dentro de la función. Si una deffunction no tiene acciones, devolverá el símbolo FALSE. Si se produce algún error mientras se ejecuta la función, cualquier otra acción de la función aún no ejecutada se abortará, y la función devolverá el símbolo FALSE.

Ejemplo:

```
(deffunction
  mostrar-params      Nombre (1)
  (?a ?b              Parámetro simples (3)
  $?c)                Parámetro múltiple (4)
  (printout t ?a " " ?b " and " (length ?c)
                        " extras: " ?c crlf)  Acción (5)
)
```

La función anterior guarda los dos primeros parámetros dentro de las variables ?a y ?b y el resto (en caso de haber) en \$?c. Esta función realiza la acción de imprimir por pantalla un mensaje formado por:

Los valores de las variables a y b + and + longitud de la variable c + extras + valores de c

Si ejecutamos la función definida anteriormente con dos parámetros: (mostrar-params 1 2) el valor de cada variable será:

?a = 1

?b = 2

?c = Vacío

E imprimirá: 1 2 and 0 extras: ()

Si ejecutamos la función definida anteriormente con cuatro parámetros: (mostrar-par a b c d) el valor de cada variable será:

?a = a

?b = b

?c = c d

E imprimirá: 1 2 and 2 extras: (c d)

3.8.2 Explicación de la estructura de una función en general.

Hacer una función en CLIPS es igual que en cualquier otro lenguaje. Se ha de tener en cuenta que la función no tiene activadores como en una regla. Únicamente, ésta tiene que ser colocada dentro del módulo donde va a ser utilizada y siempre tiene que devolver algo (tal como se verá en el ejemplo de estructura siguiente).

Ejemplo:

Si en pseudocódigo tuviésemos:

```
funcion devuelvo_boolean (lista L1, lista L2)
{
  boolean b = false;
  int i = 1;
  mientras(i<=N && !b)
  {
    ...
    i++;
  }
  return b;
}
```

En CLIPS quedaria así:

```
(deffunction devuelvo_boolean (?L1 ?L2)
  (bind ?b FALSE)
  (bind ?i 1)
  (while (and (<= ?i N) (not ?b))
    do
      ...
      (bind ?i (+ ?i 1))
  )
  ?b
)
```

3.8.3 Com definir un paràmetre d'una funció com una llista?

Si volem que un paràmetre de la funció sigui una llista, ho haurem d'indicar amb un \$. Per exemple,

```
(deffunction pertany (?var $?llista) (member ?var ?llista))
```

Retornaria si var forma part d'una llista.

La manera d'indicar que un paràmetre és una llista seria la mateixa per els fets a la part esquerre d'una regla.

3.8.4 Com puc utilitzar una funció a la part esquerra de les regles?

Fent servir la instrucció `test`. `test` es satisfà si la funció retorna qualsevol valor diferent de `FALSE`

```
(test (estaALaLlista ?personal $?personasConvidades ))
```

3.9 Entrada salida

3.9.1 ¿Cómo se imprime por pantalla?

Para imprimir por pantalla sin especificar el formato de cada parámetro se usa la función `printout`.

```
( printout nombre-logico <parámetro>+ )
```

- **Nombre-lógico:** Envía al dispositivo asociado con el nombre lógico especificado un string formateado. Puede tener uno de los siguientes valores:
 - **Nil:** No se produce salida pero devuelve el string formateado.
 - **T:** Se imprime en la salida estándar.
- **Parámetros:** Los parámetros pueden ser:
 - **Variables:** Si queremos imprimir el valor de una variable debemos escribir un interrogante y su nombre: `?nombreVariable`
 - **Resultado de funciones:** Si queremos escribir el valor de retorno de una función deberemos escribir entre paréntesis la función a ejecutar: `(nombreFuncion)`
 - **Strings:** Si queremos escribir una cadena des Strings, deberemos poner la cadena de strings entre comillas: `"loQueQuieraEscribir"`.

Si por el contrario queremos especificar el tipo de cada parámetro a imprimir, usaremos la función `format`.

```
( format <nombre-logico> <string-control> <parámetros>* )
```

- **Nombre-lógico:** Envía al dispositivo asociado con el nombre lógico especificado un string formateado. Puede tener uno de los siguientes valores:

- **Nil:** No se produce salida pero devuelve el string formateado.
- **T:** Se imprime en la salida estándar.
- **String-Control:** El string de control contiene unos flags de formato que indican cómo serán impresos los parámetros. Estos flags son de la forma : `%[-][M][.N]x`, donde:
 - -: Es opcional y significa justificado a la izquierda (por defecto derecha).
 - M: Indica la anchura del campo en columnas. Como mínimo se imprimirán M caracteres.
 - N: Especifica el numero de dígitos a la derecha del punto decimal y es opcional. Por defecto se toman 6 para los números reales.
 - X: Especifica el formato de impresión y puede ser:
 - * d: Entero
 - * f: Decimal
 - * e: Exponencial (potencias de 10).
 - * g: General (numérico). Imprimir con el formato mas corto.
 - * o: Octal. Numero sin signo. (N no se aplica)
 - * x: Hexadecimal.
 - * S: String.
 - * N: Salto de línea.
 - * R: Retorno de carro.
 - * %: el carácter “%”.
- **Parámetros:** Parámetros a imprimir.

3.9.2 ¿Al imprimir por pantalla como hago un salto de línea?

Con `crlf`.

3.9.3 Com imprimeixo una línia en blanc?

Sense escriure cap text:

```
(printout t crlf)
```

3.9.4 Com llegir de la entrada standard?

Per llegir de l'entrada estàndard CLIPS ofereix el mètode (`read`). Generalment, per llegir el que vol entrar un usuari farem:

```
(bind ?text (read))
```

Això deixarà a la variable `?text` el que escrigui l'usuari fins que faci un retorn de carro.

Si volem comprovar que la resposta sigui un String podem fer servir, (`lexemep <VALOR>`) el qual comprova que `VALOR` sigui un String o un Symbol.

Si el que volem és un enter, podem fer servir (`integerp <VALOR>`), que comprova que `VALOR` sigui un enter.

3.9.5 Vull llegir un número (o conjunt de números) com un string, però CLIPS me'ls llegeix com un enter

Utilitza la funció (`readline`) en lloc de la funció (`read`).

nota adicional: Las funciones (`read`) y (`readline`) tienen un comportamiento diferente. La función (`read`) espera un elemento válido de CLIPS en la entrada (un entero, un real, un string, un símbolo, una instancia, incluso una lista) e ignora todo lo que queda en la entrada una vez ha reconocido el elemento

válido. Este comportamiento es habitual en muchos lenguajes de programación no imperativos (funcionales y declarativos) como por ejemplo LISP o Prolog donde los procedimientos de lectura no se limitan a reconocer caracteres, sino que son conscientes de las estructuras del lenguaje. La función (`readline`) es la función de tratamiento de lectura de caracteres habitual en los lenguajes imperativos.

3.9.6 Haig de fer una pregunta a l'usuari, i la resposta és un conjunt d'elements (no sé d'entrada quants), com ho faig per assignar-los a un multislot?

Per fer això primer necessites definir una funció que llegeixi un string d'entrada (que contindrà el conjunt d'elements) i després trencar la cadena per poder distingir cada element individualment (“pasta marisc fruita” –> “pasta” “marisc” “fruita”). A l'exemple següent es veu com fer-ho:

```
; Fa una pregunta sobre una llista d'elements
(deffunction pregunta-llista (?pregunta)
  (format t "~%s?" ?pregunta)
  ; Llegim una línia sencera (Ex. ‘‘Pasta Marisc Fruita’’)
  (bind ?resposta (readline))
  ; Separem l'string (Ex. ‘‘Pasta’’ ‘‘Marisc’’ ‘‘Fruita’’)
  (bind ?res (str-explode ?resposta))
  ; Retornem els diferents camps (Ex. ‘‘Pasta’’ ‘‘Marisc’’ ‘‘Fruita’’)
  ?res
)
```

Un cop tenim la funció, l'únic que hem de fer és assignar els valors que hem llegit i processat a la variable que ens interressi. Per exemple, suposem que volem assignar la resposta a una variable anomenada `ingredients`:

```
(bind ?ingredients
(pregunta-llista "Hi ha algun ingredient que no desitgi incloure al menu"))
```

3.10 Funciones útiles

3.10.1 Obtener una respuesta de un conjunto predefinido de respuestas posibles

```
(deffunction pregunta (?pregunta $?valores-permitidos)
  (progn$
    (?var ?valores-permitidos)
    (lowercase ?var))
  (format t "~%s? (%s) " ?pregunta (implode$ ?valores-permitidos))
  (bind ?respuesta (read))
  (while (not (member (lowercase ?respuesta) ?valores-permitidos)) do
    (format t "~%s? (%s) " ?pregunta (implode$ ?valores-permitidos))
    (bind ?respuesta (read)))
  )
  ?respuesta
)
```

Esta función guarda en el parámetro **respuesta** la respuesta elegida. La función es muy simple:

1. Convierte a minúsculas el conjunto de valores permitidos para prevenir errores de comparación.
2. Lee de teclado y guarda la respuesta en la variable **respuesta**
3. Mientras la respuesta no sea una de las permitidas sigue haciendo la pregunta.
4. Devuelve la respuesta correcta.

3.10.2 Obtener un valor numérico comprendido en un rango

```
(deffunction pregunta-numerica (?pregunta ?rangini ?rangfi)
  (format t "~%s? [%d, %d] " ?pregunta ?rangini ?rangfi)
  (bind ?respuesta (read))
  (while (not(and(> ?respuesta ?rangini)(< ?respuesta ?rangfi))) do
    (format t "~%s? [%d, %d] " ?pregunta ?rangini ?rangfi)
    (bind ?respuesta (read))
  )
  ?respuesta
)
```

Esta función guarda en el parámetro `respuesta` el valor elegido. La función es muy simple:

1. Lee de teclado y guarda la respuesta en la variable `respuesta`
2. Mientras el valor no este contenido dentro del rango deseado sigue haciendo la pregunta.
3. Devuelve la respuesta correcta.

3.10.3 Realizar una pregunta general

```
(deffunction pregunta-general (?pregunta)
  (format t "~%s?" ?pregunta)
  (bind ?respuesta (read))
  ?respuesta
)
```

Realiza una pregunta y almacena la respuesta en `respuesta`

3.10.4 ¿Cómo se realiza una pregunta binaria?

```
(deffunction si-o-no-p (?pregunta)
  (bind ?respuesta (pregunta ?pregunta si no s n))
  (if (or (eq (lowcase ?respuesta) si) (eq (lowcase ?respuesta) s))
    then TRUE
    else FALSE
  )
)
```

Devuelve cierto si se escribe `s` o `si` y falso en caso contrario.

3.10.5 Encuentra la instancia con valor mínimo para un slot

- El primer parámetro es la lista de instancia.
- El segundo parámetro es el método con el que se accede al slot.
- El tercer parámetro es el valor con que se inicializa la instancia.

Devuelve `FALSE` si no encuentra ninguno o si la lista está vacía.

```
(deffunction minimum-slot (?li ?sl ?init)
  (bind ?encontrado FALSE)
  (if (neq ?li FALSE) then
```

```

(bind ?li (create$ ?li))

(if (> (length ?li) 0) then

  (bind ?min ?init)
  (loop-for-count (?i 1 (length ?li))

    (bind ?v (send (nth$ ?i ?li) ?sl))

    (if (< ?v ?min) then

      (bind ?encontrado TRUE)
      (bind ?min ?v)
      (bind ?ins (nth$ ?i ?li))

    )

  )
)
)
)
)
(if (eq ?encontrado FALSE) then
  (bind ?ins FALSE)
)
)
(return ?ins)
)

```

3.10.6 Elimina de la lista de instancias aquellas que por el multislot si no contengan valor const

- El primer parámetro es la lista de instancia.
- El segundo parámetro es el método con el que se accede al slot.
- El tercer parámetro es el valor con que se inicializa la instancia.

Devuelve FALSE si no encuentra ninguno o si la lista esta vacía.

```

(deffunction filtrar-multi-por (?li ?sl ?const)

  (bind ?encontrado FALSE)
  (if (neq ?li FALSE) then

    (bind ?li (create$ ?li))

    (if (> (length ?li) 0) then
      (loop-for-count (?i 1 (length ?li))
        (bind $v (send (nth$ ?i ?li) ?sl))
        (if (member$ ?const $v) then
          (if (eq ?encontrado FALSE) then
            (bind ?encontrado TRUE)
            (bind ?ins (nth$ ?i ?li))
          )
          else
            (bind ?ins (create$ ?ins (nth$ ?i ?li)))
          )
        )
      )
    )
  )
)

```

```

)
(if (eq ?encontrado FALSE) then
  (bind ?ins FALSE)
)
(return ?ins)
)

```

3.10.7 Random slot. Devuelve una instancia aleatoria de entre las que hay en la lista li.

```

(deffunction random-slot ( ?li )
  (bind ?li (create$ ?li))
  (bind ?max (length ?li))
  (bind ?r (random 1 ?max))
  (bind ?ins (nth$ ?r ?li))
  (return ?ins)
)

```

3.10.8 Recorre todos los elementos del slot que recibe por parámetro y los imprime por pantalla

```

(deffunction imprime-todo (?v)
  (if (> (length$ ?v) 0) then
    (loop-for-count (?i 1 (length ?v))
      (send (nth$ ?i ?v) print)
      (printout t crlf)
    )
  )
)

```

3.11 Ejecución de un programa CLIPS

3.11.1 ¿Cómo cargamos un programa?

Para programar en CLIPS utilizaremos ficheros con extensión CLP que contendrán el conjunto de instrucciones ha ejecutar.

Entorno Windows / Mac OS X

Cargar por comandos: Debemos escribir (load "PATH/nombrefichero.clp")

Cargar por entorno grafico: Debemos ir al menú -> load -> seleccionar el fichero.

Entorno Linux

Cargar por comandos: Debemos escribir (load "PATH/nombrefichero.clp")

3.11.2 ¿Cómo probar tu código en CLIPS?

Tienes que abrir la aplicación CLIPS y escribir (clear) en el Dialog Window. Posteriormente, necesitas cargar los ficheros clips. Si tienes la ontología y las reglas por separado tendras que cargar primero el fichero con la ontología y despues el de las reglas. Esto lo puedes hacer desde File->Load y seleccionando el fichero .clp en cuestión. A continuación debes escribir (reset) en el Dialog Window y ahora CLIPS ya estará preparado para ejecutar tu código. En concreto, lo hará cuando escribas (run).

3.11.3 ¿Qué es necesario hacer entre ejecución y ejecución?

Una vez has acabado una ejecución de tu código, si por el motivo que sea quieres realizar otra, es imprescindible que escribas (`reset`) en el Dialog Window ya que así borras todas las reglas activadas y los hechos introducidos en la anterior ejecución. A continuación, podrías empezar la ejecución con el comando (`run`). Si al finalizar una ejecución, introduces algún cambio en el código y quieres probarlo, debes seguir lo explicado en la pregunta ¿Cómo probar tu código en CLIPS? pero sin tener que abrir el CLIPS de nuevo.

3.11.4 ¿Cómo parar una ejecución?

Para detener la activación de reglas se usa el comando (`halt`). La agenda permanece intacta, y la ejecución puede reanudarse con el comando (`run`). No devuelve ningún valor.

3.11.5 ¿Como vuelvo al estado inicial y qué contendrá éste?

Con la función `reset`. Éste contendrá todos los hechos declarados con `deffacts`, las instancias de definiciones y las reglas (empezando desde cero obviamente).

4.1 Tinc el disseny de la pràctica fet, però a l'hora d'implementar tot això no sé ni per on començar! Algun consell?

Bé, tothom té formes de treballar diferents, però un bon sistema pot ser el següent:

Comença amb una ontologia molt reduïda, que tingui un parell de classes i molt poques instàncies a cada classe (per poder provar coses). Després fes funcions i/o regles senzilles amb CLIPS que et permetin obtenir informació de l'ontologia que has creat. Pots començar amb regles que et retornin totes les instàncies d'una determinada classe. Segurament això al principi també et pot ser confós, aquí tens un exemple molt bàsic:

```
(defrule retorna_instancias
  (not retorna_instancias ok)
  =>
  (bind ?llista_instancias (find-all-instances ((?instancia Nom_Classe)) TRUE)
   (assert retorna_instancias ok)
)
```

Un cop tinguis una regla que funciona i que saps com funciona, es tracta d'anar-hi afegint coses a poc a poc (tant a les regles com a l'ontologia). Com ara canviant el **TRUE** de l'exemple anterior per alguna condició de l'estil

```
(eq ?instancia:nom nom_de_la_instancia_que_vull)
```

4.2 ¿Como estructuro una practica de CLIPS?

A continuació se presenta una proposta de estructura, para facilitar el comienzo de la misma. El diseño esta sacado de la práctica MIKEO cedida por EVA Pallarés.

1. Definición de las clases

Aquí deberíamos hacer un *cortar y pegar* de todo el contenido de fichero **.pont**

2. Instancias

Aquí deberíamos hacer un *cortar y pegar* de todo el contenido de fichero **.pins**

3. Exportación del MAIN

```
(defmodule MAIN (export ?ALL))
```

4. Templates

Incluimos posibles templeteas que tengamos que utilizar.

5. Mensajes

En esta parte incluiremos la comunicación (envío de mensajes) con las clases. Como habitualmente, en la práctica de CLIPS, la utilización de envío de mensajes se suele utilizar para imprimir el contenido de una clase, podríamos decir que aquí incluiremos el código de impresión de clases.

6. Funciones

Aquí incluiremos todas las funciones que vayamos a utilizar.

7. Reglas

La parte de reglas, como hemos comentado anteriormente estarán agrupadas en módulos. La organización de los módulos depende mucho del programador y el problema a resolver. De todas formas, existen algunos módulos que se suelen repetir como:

- a) Módulos de preguntas.
Será totalmente necesario obtener información sobre las preferencias y restricciones del usuario.
- b) Módulo de selección
Suele ser habitual hacer selección de instancias que cumplan las restricciones impuestas por el usuario.
- c) Módulo de construcción
Será necesario que nuestro SBC construya una solución a nuestro problema.
- d) Módulo de impresión de resultados
Necesitaremos un módulo final para imprimir la solución encontrada.

4.3 Com crear un flux de preguntes?

En la mayoría de sistemas expertos hi ha una primera fase de recopilació d'informació.

Aquesta recopilació es pot fer a través de preguntes a l'usuari. Aquestes preguntes poden tenir dependències entre elles: per exemple, si un client ens diu que té telèfon mòbil, procedirem a preguntar-li el número d'aquest mòbil, però si ens diu que no, no li preguntarem el número. Així, el fet que el client tingui mòbil és un prerequisit per preguntar-li quin és el número de telèfon del seu mòbil.

Per això usem el sistema de regles que ens proporciona CLIPS i introduïrem aquest prerequisit a la part esquerra de la regla.

```
(defrule preguntar-numero-mobil
  (mobil si)
=>
  (printout t "Quin és el teu número de mòbil?")
  (bind ?numero-mobil (read))
  (assert numero-mobil ?numero-mobil)
)
```

D'aquesta manera, la regla `preguntar-numero-mobil` només s'activarà si l'usuari ha contestat que sí a la pregunta "tens mòbil?".

4.3.1 Com puc ordenar aquest flux de preguntes?

Per altra banda, ens pot interessar fer que les preguntes que fem a l'usuari tinguin un cert ordre. Per exemple, ens pot interessar preguntar-li a l'usuari primer el seu nom, i posteriorment preguntar-li si té telèfon mòbil. En aquest cas la primera pregunta no és un prerequisit per preguntar la segona, però és de sentit comú que tinguin aquest ordre. Per traduir això a clips podem fer:

```
(defrule preguntar-mobil
  (nom ?nom-usuari)
=>
  (
    if (yes-or-no-p "Tens telèfon mòbil?")
    then (assert (mobil si))
    else (assert (mobil no))
  )
)
```

D'aquesta manera la pregunta sobre el mòbil només es dispararà quan l'usuari hagi contestat a la pregunta del seu nom.

4.3.2 I si vull saltar-me una pregunta?

En alguns casos ens podem trobar amb la situació de tenir una pregunta ja resolta implícitament en la resposta d'alguna pregunta prèvia. Per exemple, suposem que volem preguntar-li a una persona si vol prendre alguna beguda alcohòlica, però prèviament li hem preguntat la edat en aquesta persona. Podríem fer-ho de dues maneres.

1. Com fins ara, amb:

```
(defrule preguntar-alcohol
  (edat major-edat)
=>
  (
    if (yes-or-no-p "Vols prendre alguna beguda alcohòlica?")
    then (assert (alcohol si))
    else (assert (alcohol no))
  )
)
```

Aquesta solució funcionaria, però imaginem que també hem preguntat a l'usuari quina és la seva religió. Si l'usuari ha contestat “religió musulmana”, aleshores tampoc li haurem de preguntar si vol prendre alcohol. Haurem d'afegir a la part esquerra de la regla una sentència com:

```
(not (religio musulmana))
```

com a prerequisit, i haurem de fer el mateix amb cadascun dels fets o motius que impliquin que la persona no pot beure alcohol.

2. Una altra manera és “enganyar” al sistema i fer-li creure que l'usuari ja ha respost la pregunta sobre l'alcohol actuant en el moment de preguntar per la religió. Així:

```
(defrule preguntar-religio
=>
  (bind ?religio
    (ask-question "Quina religió practiques?" catòlica musulmana budista cap))
    (if (eq ?religio "musulmana")
      then (assert (alcohol no)) (assert (porc no)))
  )
```

I després:

```
(defrule preguntar-alcohol
  (not (alcohol ?si_o_no)
=>
  ...
  )
```

I ja posats també:

```
(defrule preguntar-porc
  (not (porc ?si_o_no)
=>
  ...
  )
```

D'aquesta manera aconseguim que el sistema no preguntï a l'usuari si vol prendre alcohol o si vol menjar porc, perquè en el moment de preguntar-li la religió hem tingut en compte aquests valors. A més, hem trobat una manera de implementar un flux de preguntes en el qual, alhora d'obtenir les respostes, no hem de modificar regles “futures” (dins del flux d'execució de preguntes).

4.3.3 Com inicialitzar el flux del programa?

Per inicialitzar el flux d'execució tenim varies possibilitats.

Algunes d'elles són:

- Definir un fet per defecte (defect) el qual faci saltar una regla inicial per defecte (que podríem definir amb un salience alt).

Per exemple,

```
(defacts tipus-usuari
  (us desconegut)
)
```

Que faria saltar la regla inicial:

```
(defrule inici
  (declare (salience 10))
  ?us <- (us desconegut)
=>
  (printout t "Benvingut!" crlf)
  ....
)
```

- Una regla inicial podria preguntar per si no existeix un fet que acabarà inicialitzant.

Per exemple,

```
(defrule inici
  (not (flor ?tipus))
=>
  (printout t "Benvingut" crlf)
  ...
  (assert (flor rosa))
)
```

4.4 Uso de la función modify para ir guardando resultados preferidos

Para empezar hemos de tener una plantilla que, en el caso de un sistema para escoger platos, sea donde coloquemos los platos que se van ajustando a nuestra. Esta sería su estructura:

```
(deftemplate platos-apropiados
  (slot estado)
  (multislot lista-platos1)
  (multislot lista-platos2)
  (multislot lista-postres)
)
```

Entonces cuando vayamos obteniendo resultados para ir guardandolos en los diferentes multislots, tendremos que llamar a la instancia de dicha plantilla desde los activadores de las reglas, usando como guía el slot estado.

```
?paprop <- (platos-apropiados (estado empezado))
```

En este caso recuperaríamos la instancia de `platos-apropiados` que ha sido inicializada en otra regla, pero mantendríamos la misma con los resultados ya guardados hasta el momento. Si en esta regla quisiéramos insertar datos en otro multislot de dicha instancia (por ejemplo `lista-platos2`) tendríamos el siguiente código:

```
(modify ?paprop (estado empezado)(lista-platos2 $?lista2))
```

Donde `lista2` sería el resultado de hacer un `find-all-instances` por ejemplo.

4.5 Creación de la plantilla de recomendación

Una vez aplicadas todas las reglas necesarias y manipulado todo el conocimiento que hayamos tenido que usar en el problema, deberemos mostrar los resultados al usuario. Para ello, si partimos de que hemos tenido que construir un resultado a partir de ciertas preferencias o restricciones, lo más adecuado es usar una plantilla para poner el resultado y tenerlo estructurado. En este caso, lo que se debe hacer es partir de una plantilla vacía, la cual se irá rellenando conforme calculemos los resultados. La plantilla será un `deftemplate` con los atributos que va a tener el resultado final y deberá estar en un ámbito visible para todos los módulos, para que así la puedan ir modificando y completando.

Ejemplo de plantilla de recomendación para menús de restaurante:

```
(deftemplate recomendacion "Recomendacion resultante del sistema experto"
  (slot evento)
  (multislot menus)
  (slot final?)
)
```

Donde el slot `evento` guardaría una instancia de la clase `Evento` que contendría las propiedades de la comida (número invitados, temporada, ...), el multislot `menus` tendría las instancias de los menús finales para proponer y el slot `final?` sería una guía para, una vez obtenidos los resultados, activar la regla para mostrar los resultados por pantalla.

5.1 Quan obro un fitxer en CLIPS em dona un error!

L'editor de text de l'entorn gràfic de CLIPS no accepta fitxers més grans de 65KB. Aquesta quantitat de bytes pot ser àmpliament superada quan introduïm una gran quantitat d'instàncies a la base de coneixement mitjançant protégé i la exportem a format CLIPS.

Per saltar aquest problema només hi ha una solució: carregar el fitxer directament per línia de comandes, sense usar l'editor de text de CLIPS, amb la comanda (load <NOM_FITXER>).

Per exemple:

```
(load fitxer.clp)
```

Per a continuació, fer:

```
(reset)
(run)
```

5.2 Codificació de caràcters a CLIPS

CLIPS dona força problemes amb caràcters estranys com ñ, accents, dièresis, etc.

En principi no accepta Unicode ni ISO-8859-1, així que recomanem no fer servir caràcters com els mencionats per tal de no tenir problemes. A més, protégé exporta amb codificació ISO-8859-15. La majoria d'editors de linux usen per defecte codificació UTF-8. Això és un problema, perquè alhora d'editar un document podeu perdre alguns caràcters si no configureu la codificació del vostre editor a ISO-8859-15 i això provocarà que CLIPS no reconegui el fitxer com a vàlid. Un editor de linux que permet canviar la codificació de caràcters usada en un fitxer és **kwrite** (cal configurar-ho abans de començar a modificar el fitxer).

Si al carregar un fitxer tenim problemes i no ho sabem identificar, és útil comprovar si pot haver-hi algun caràcter que estigui creant aquests problemes.

5.3 Què significa l'error OBJRTBLD5?

A l'apèndix G de la "CLIPS Basic Programming Guide" trobaràs el significat de tots els errors que dona CLIPS.

5.4 Antes compilaba correctamente y ahora da warnings.

```
[CSTRCPSR1] WARNING: Redefining defrule: imprimir +j+j.
```

Si aparecen warnings como este a la hora de compilar en todas las funciones, reglas, etc, que se han definido en el código, es posible que no se haya hecho un **clear** antes de compilar nuevamente. Para ello usar la opción del menu *Execution* → *Clear Clips*, o bien, en la ventana de entrada de CLIPS escribir (**clear**). Luego volvemos a cargar el fichero.

Este problema es debido a que los módulos no pueden ser ni redefinidos ni borrados una vez que se definen (con la excepción del módulo MAIN que puede ser redefinido una vez). La única forma de eliminar un módulo es con el comando **clear**.

5.5 No puedo editar mi fichero en clips.

Esto es debido a que el .clp ha llegado a su máxima extensión. Para solucionar el problema, debemos abrirlo con un editor de texto externo y proceder como siempre, es decir:

```
Execution -> Clear Clips
Execution -> Load (seguiremos cargando el .clp/.txt que
                    hemos modificado y guardado previamente en el editor de texto).
Execution -> Reset
Execution -> Run
```

5.6 Redefining

Este warning es debido en el mayor número de casos, a que existen dos o más reglas, funciones, ... que tienen el mismo nombre. Para solucionarlo, obviamente, cambiar el nombre de cada una de manera que no compartan nombres.

5.7 Problemas al consultar las instancias relacionadas con otras

Por alguna razón desconocida CLIPS solo busca instancias en el modulo actual y no en todos los importados. La solución mas sencilla es añadir a todas las instancias de la ontología el cualificador del modulo principal. Si se substituye en el fichero de las instancias la cadena “[” por “[MAIN::” estará todo solucionado.

Por ejemplo:

```
([pracIA_Instance_30001] of Bebida → ([MAIN::pracIA_Instance_30001] of Bebida
```

5.8 Unable to finde class X cuando definimos instancias

```
Defining definstances: instancias
[PRNTUTIL1] Unable to find class Plato.
```

ERROR:

```
(definstances MAIN::instancias
 ([pracIA_Instance_1] of Plato
```

Si nos aparece algo parecido a esto cuando compilamos nuestro programa significa que no encuentra la clase a la que pertenece la instancia. Es posible que hayamos definido primero las instancias y luego las clases. Para corregirlo, seguir la estructura comentada en el fichero de CLIPS: ontología + instancias + código.

5.9 Expected the beginning of a construct (cuando definimos instancias).

Si nos aparece este error justo donde definimos las instancias, es posible que sea porque no hayamos seguido la correcta estructura para añadir instancias en nuestro código: (definstances cualquiernombre INSTANCIAS).

5.10 Compila pero no compara bien dos elementos

Posiblement se trata de que estemos realizando la comparación de dos cadenas de caracteres con el operador eq. Existe una funcion especifica para comparar dos strings: str-compare explicada en el apartado de funciones.

5.11 Expected the beginning of a constructor

Aquest error sol ser molt freqüent i es pot donar per diversos motius.

1. El primer i més freqüent és perquè hem posat un parèntesis tancat “)” de més. Surt quan, per exemple, tenim:

```
(assert (processador AMD) ) ) ; <- l'últim parèntesis sobra
```

Haurem de repassar quin ha estat el codi que hem retocat que ens ha incorporat aquest error i trobar el parèntesis que sobra.

2. El segon motiu pel qual també es pot donar aquest error és perquè, per exemple, no hem encapsulat el codi de les instàncies generades automàticament mitjançant protégé dins la clau:

```
(definstances nominstancies
  <instàncies>
)
```

En definitiva, el que aquest error ens està indicant és que CLIPS espera la construcció d'una regla/funció/acció/etc i en comptes d'això es troba amb qualsevol altra cosa: un parèntesis tancat, una instància, etc.

5.12 Missing function declaration for defrule/deffunction/...

Aquest error acostuma a donar-se quan ens hem descuidat de posar el parèntesis que tanca la definició d'una regla/funció/etc. i aquesta es “solapa” amb la següent regla/funció/etc. Per exemple:

```
(defrule pregunta-A
  (precondicio pre)
  =>
  (assert (accio realitzada))
    ; <--- aquí falta un parèntesis que tanqui la regla

(deffunction funcio-B
  ...
)
```

5.13 Check appropriate syntax for if/switch/loop-for-count/...

Aquest error ens apareixerà quan no hem respectat la sintaxi d'alguna de les estructures de control de flux com if, switch, loop-for-count, etc. Pot deure's a qualsevol motiu (falta de parèntesis, expressions incorrectes), però sempre dins de la estructura de control que ens indica CLIPS.

Per exemple:

```
(switch (?resposta) ; <---- sobren els parèntesis que engloben la ?resposta!!!
  (case 1 then (assert (fet primer)))
  ...
)
```

5.14 Problemas con paréntesis

Se trata de uno de los errores más típicos a la hora de compilar y a su vez más difíciles de depurar. El problema se encuentra en que no hemos cerrado todos los paréntesis que se han abierto. Una forma rápida para comprobar si la forma de colocar los paréntesis es la correcta, sería sumar 1 cuando se abre un paréntesis y restar 1 cuando se cierra, de manera que si al final su cómputo es 0, es correcto. Por ejemplo:

```

      ( ( 2 + 3 ) * ( 4 / ( 1 + 1 ) ) )
0 1 2           1      2      3      2 1 0

```

Es muy recomendable y facilita mucho la tarea de encontrar bugs, ponerlos tabulados con comentario en el cierre

```

(while
...
) ;endwhile

```

6.1 On puc trobar informació sobre el llenguatge CLIPS?

Llegeix-te la “CLIPS User Guide”. És un document que explica amb un llenguatge senzill tot el que es pot fer amb CLIPS, començant amb coses fàcils i es va complicant mica en mica. Veuràs que és una mica llarga, però és prou entretinguda de llegir. La pots trobar a l’adreça següent:

<http://www.ghg.net/clips/download/documentation/usrguide.pdf>. No obstant, a la “CLIPS User Guide” només hi ha els conceptes més importants. Si no trobes alguna cosa, consulta la “CLIPS Basic Programming Guide”, que trobaràs aquí:

<http://www.ghg.net/clips/download/documentation/bpg.pdf>.

6.2 Otras referencias

- <http://www.lsi.upc.edu/~bejar/ia/material/laboratorio/clips/clips4.pdf>
- <http://www.gsi.dit.upm.es/~cif/cursos/ssii/clipshtml/clips-index>
- <http://www.geocities.com/aitorsjs/html/clips.pdf>
- <http://scalab.uc3m.es/~docweb/ia/practicas/clips.pdf>
- <http://vmbenet.iespana.es/IMG/pdf/Fpract3.pdf>
- <http://www.gsi.dit.upm.es/docs/clipsdocs/clipshtml/vol1.html>
- <http://www.lsi.upc.es/~bejar/ia/material/laboratorio/clips/bpg.pdf>
- <http://www.lsi.upc.es/~bejar/ia/material/laboratorio/clips/usrguide.pdf>
- Manual molt bo (i extens) de CLIPS, escrit per Aitor San Juan Sánchez (castellà)
<http://www.geocities.com/aitorsjs/html/clips.pdf>
- Basic programming guide (anglès):
<http://www.csie.ntu.edu.tw/~sylee/courses/clips/bpg/node1.html>
- Basic Programing guide Vol. 1 (anglès):
<http://www.gsi.dit.upm.es/docs/clipsdocs/clipshtml/vol1.html>
- Manual resumit de clips (castellà):
<http://scalab.uc3m.es/~docweb/ia/manual/manual/manual.html>
- Manejo Básico de clips (castellà):
<http://trevinca.ei.uvigo.es/~jgarcia/SIEX/Clips.html>
- 6 Tutorials curts de clips (anglès):
<http://iweb.tntech.edu/bhuguenard/ds6530/ClipsTutorial/tableOfContents.htm>
- Un fòrum (com el fòrum de IA de la FIB) d’un altre universitat espanyola (castellà):
<https://apps.lab.inf.uc3m.es/foro/viewforum.php?f=59>
- Problemes resolts sobre CLIPS (anglès):
http://pesona.mmu.edu.my/~ytbau/tes3211/expert_systems_problems_and_sol.html