



Universidad Simón Bolívar
Departamento de Computación
y Tecnología de la Información
CI-3661: Laboratorio de
Lenguajes de Programación

Prof. Fernando Torre Mora
Prof. Carlos Gomez

Proyecto 2 Septiembre – Diciembre 2018

AniBot

1 Introducción

Según encuestas realizadas, las personas están comenzando a tomar más interés y curiosidad sobre el vasto mundo del anime para facilitar y hacer ameno la obtención del conocimiento de animes populares (su rating y género) se desea implementar un chatbot “AniBot” en el cual se pueda preguntar por la popularidad (que tan conocido es por la gente) y rating (# estrellas); dado un nombre de anime, dar sugerencias de anime según los géneros que le interesan a la persona; agregar animes si no son conocidos por el chatbot y poder aumentar la popularidad si se pregunta suficientes veces por alguno en específico.

2 Requerimientos del programa

- Poder mostrar los animés de un género ordenados por rating y/o popularidad, según pregunte el usuario, por defecto de mayor a menor. En caso de que se pregunte por ambos se suma el rating y popularidad y se ordena según el resultado.
- Poder mostrar los animés con X número de estrellas dentro de cierto género (el género es un estado del chatbot que se debe conocer).
- Poder mostrar los animés buenos poco conocidos. Aquí se hace referencia a rating alto con popularidad baja.
- Poder agregar a la base de datos un anime con su género y rating, si no está en la misma. La popularidad es opcional especificarla al agregarlo y por defecto es 1.
- Subir la popularidad del anime si los usuarios preguntan por él 5 o más veces.

2.1 Datos

Se suministrará un archivo base “AniBot.pl” con 6 anime junto con sus géneros, ratings y popularidad; usted deberá ampliar esa base de conocimiento en por lo menos 10 animes adicionales que sean de su agrado. Adicionalmente, debe agregar respuestas genéricas para preguntas que sean desconocidas para el chatbot, por ejemplo:

- User: Quisiera que me recomiendes hoteles en Miami.

- Bot: No sé nada acerca de hoteles en Miami.



Universidad Simón Bolívar
Departamento de Computación
y Tecnología de la Información
CI-3661: Laboratorio de
Lenguajes de Programación

Prof. Fernando Torre Mora
Prof. Carlos Gomez

- User:Cuál es tu comida favorita?
- Bot: Estás haciendo muchas preguntas para el tiempo en que nos conocemos.

Predicados:

anime(“título”). Existe un anime con dicho título.

genero(“nombre”). Existe un género con dicho nombre.

generoAnime(anime, [genero]). Generos asociados al anime; máximo los 5 más relevantes.

rating(anime, rating). De 1 a 5 estrellas; que tan bueno es el anime.

popularidad(anime, popularidad). De 1 a 10; que tan conocido es el anime por la gente.

2.2 I/O

Se debe poder conversar con AniBot de una manera natural, es decir que no responda de forma muy mecánica o robótica, para ello se da un ejemplo de conversación y como mostrar la popularidad al usuario:

- User: Me gusta la acción. (Pueden ser varios géneros).

- Bot: Te puede gustar X anime(s).

X es una lista de anime que tienen asociado el género especificado, si no hay ninguno se debe indicar al usuario.

- User: Cuales son los mejores ratings?

- Bot: Estos tienen rating 5 estrellas: <Lista con los rating 5 estrellas>

- User: X anime es muy bueno, lo conoces?

- Bot: Ese no lo conozco, que rating y género es?

Aquí se coloca en la base de conocimiento y en el caso que se vuelva a preguntar el chatbot responde “Bot: Si, X tiene rating 4 y género comedia pero no es muy conocido”. Como la popularidad es opcional especificarla se coloca por defecto 1.

- User: Quiero ver un anime interesante pero poco conocido.

Son como esas series que son super buenas pero no han sido vistas por tanta gente.



Universidad Simón Bolívar
Departamento de Computación
y Tecnología de la Información
CI-3661: Laboratorio de
Lenguajes de Programación

Prof. Fernando Torre Mora
Prof. Carlos Gomez

- Bot: <Lista con "Nombre" "Popularidad" "Estrellas">

Popularidad	Mensaje
1 – 2	“Muy poco conocido”
3 – 5	“Poco conocido”
6 – 7	“Conocido”
8 – 9	“Muy conocido”
10	“Bastante conocido”

3 Requerimientos de la entrega

Todos sus códigos deben estar debidamente documentado. Debe entregar su proyecto en un archivo comprimido (tgz, zip, etc) que contenga únicamente los siguientes elementos:

- Archivo “AniBot.pl” que contiene la base de conocimiento y la lógica del programa.
- Archivo “Readme.txt” con los datos de su equipo y detalles de implementación que considere necesarios para entender su código.

El proyecto debe ser subido al Moodle de la materia en la sección marcada como “📁 Proyecto 2” hasta el **Domingo 25 de Noviembre**. Sólo deberá efectuar una entrega por grupo.

4 Evaluación

El proyecto tiene una ponderación de 23 puntos. Se asignarán

- 9 puntos por código
 - 1 pt por cada uno de los predicados.
 - 4 pts por su programa de conversación.
- 10 puntos por ejecución
 - 2 pt por poder mostrar los animes por género.
 - 1 pt por poder mostrar los animes correctos.
 - 1 pt por mostrarlos ordenados.
 - 2 pt por poder mostrar los animes de X estrellas.
 - 1 pt por mostrar los del género correcto.
 - 1 pt por mostrar los de las estrellas correctas.
 - 2 pt por poder mostrar los animes poco conocidos.
 - 1 pt si son adecuadamente poco conocidos.
 - 1 pt si son adecuadamente buenos.



Universidad Simón Bolívar
Departamento de Computación
y Tecnología de la Información
CI-3661: Laboratorio de
Lenguajes de Programación

Prof. Fernando Torre Mora
Prof. Carlos Gomez

- 4 pt por poder agregar un anime correctamente.
 - 1 pt por poderlo agregar por popularidad.
 - 1 pt por poderlo agregar sin popularidad.
 - 1 pt por poder confirmar que se agregó en el género correcto.
 - 1 pt por poder confirmar que se agregó con las estrellas correctas.
- 4 puntos Informe
 - 1 pt por explicar cómo correr su programa.
 - 3 pt por explicar sus decisiones de diseño.

El programa debe correr sin errores.