Frases comunes:

## Hechos delictivos callejeros:

Ayuda

Eh amigo

Dame todo

Dame el celu

Dame la mochila

Dame la billetera

Socorro

Policía

Droga

Faso

Merca

Auxilio

Disparo

Te corto

Te rayo

Bala

Yuta

Fierro

Gato

Ladrón

Chorro

## Hechos delictivos en comercios u hogares:

Al suelo

Dame la plata

Dame el dinero

Vacia la caja

Policía

Dame las joyas

Pone todo en la bolsa

Esto es un asalto

Esto es un robo

Disparo

Te corto

Te rayo

Bala

Alarma

Gato

Ladrón

Chorro

## Casos de violencia de género y/o doméstica:

Inutil

Idiota

Te pego

Callate

No me golpees

Soltame

Basta

Perdoname

Basura

Inservible

Te acogoto

No le digas a nadie

Cerra la boca

Sacame las manos de encima

Vení acá

## Casos de emergencias:

Fuego

Ayuda

Herido

Incendio

Policia

Ambulancia

Choque

Infarto

Explosión

Emergencia

Hospital

Sangre

Ataque

Bomba

Quemar

## Reglas

### Principales

Accion(DelitoCallejero) -> Activar GPS

Accion(DelitoCallejero) -> Grabar lo que sucede

Accion(DelitoCallejero) -> Llamar familiar

Accion(DelitoCallejero), RiesgoDelitoCallejero(nivelViejo) -> Assert(RiesgoDelitoCallejero(0)), Retract(RiesgoDelitoCallejero(nivelViejo))

Accion(DelitoHogar) -> Llamar 911

Accion(DelitoHogar), Sucede(Atiende911) -> Enviar audio al 911 con la situación y lugar

Accion(DelitoHogar) -> Activar cámara de seguridad

Accion(DelitoHogar) -> Activar alarma vecinal

Accion(DelitoHogar), RiesgoDelitoHogar(nivelViejo) -> Assert(RiesgoDelitoHogar(0)), Retract(RiesgoDelitoHogar(nivelViejo))

Accion(ViolenciaDomestica) -> Grabar audio

Accion(ViolenciaDomestica), Sucede(AudioGrabado) -> Llamar 911

Accion(ViolenciaDomestica), Sucede(Atiende911) -> Enviar audio al 911 con la situación y lugar

Accion(ViolenciaDomestica) -> Llamar familiar

Accion(ViolenciaDomestica), RiesgoViolenciaDomestica(nivelViejo) -> Assert(RiesgoViolenciaDomestica(0)), Retract(RiesgoViolenciaDomestica(nivelViejo))

Accion(Incendio) -> Llamar bomberos

Accion(Incendio), Sucede(AtiendeBomberos) -> Enviar audio con la situación y lugar

Accion(Incendio), RiesgoIncendio(nivelViejo) -> Assert(RiesgoIncendio(0)), Retract(RiesgoIncendio(nivelViejo))

Accion(EmergenciaMedica) -> Llamar hospital

Accion(EmergenciaMedica), Sucede(AtiendeHospital) -> Enviar audio con la situación y lugar

Accion(EmergenciaMedica), RiesgoEmergenciaMedica(nivelViejo) -> Assert(RiesgoEmergenciaMedica(0)), Retract(RiesgoEmergenciaMedica(nivelViejo))

Accion(Explosion) -> Llamar Policía

PeligroExplosión, AtiendePolicía -> Enviar audio con la situación y lugar

Accion(Explosion), RiesgoExplosion(nivelViejo) -> Assert(RiesgoExplosion(0)), Retract(RiesgoExplosion(nivelViejo))

### De procesamiento

Escuchada(palabra), TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor), RiesgoDelitoHogar(viejoNivel) -> Assert(RiesgoDelitoHogar(viejoNivel+valor)), Retract(RiesgoDelitoHogar(viejoNivel)).

Escuchada(palabra), TieneRiesgoDelitoCallejero(palabra, valor), RiesgoDelitoCallejero(viejoNivel) -> Assert(RiesgoDelitoCallejero(viejoNivel+valor)), Retract(RiesgoDelitoCallejero(viejoNivel)).

Escuchada(palabra), TieneRiesgoIncendio(palabra, valor), RiesgoIncendio(viejoNivel) -> Assert(RiesgoIncendio(viejoNivel+valor)), Retract(RiesgoIncendio(viejoNivel)).

Escuchada(palabra), TieneRiesgoViolenciaDomestica(palabra, valor), RiesgoViolenciaDomestica(viejoNivel) -> Assert(RiesgoViolenciaDomestica(viejoNivel+valor)), Retract(RiesgoViolenciaDomestica(viejoNivel)).

Escuchada(palabra), TieneRiesgoEmergenciaMedica(palabra, valor), RiesgoEmergenciaMedica(viejoNivel) -> Assert(RiesgoEmergenciaMedica(viejoNivel+valor)), Retract(RiesgoEmergenciaMedica(viejoNivel)).

Escuchada(palabra), TieneRiesgoExplosión(palabra, valor), RiesgoExplosión(viejoNivel) -> Assert(RiesgoExplosión(viejoNivel+valor)), Retract(RiesgoExplosión(viejoNivel)).

LimiteRiesgoDelitoHogar(limite), RiesgoDelitoHogar(nivel), nivel >= limite -> Accion(DelitoHogar)

LimiteRiesgoDelitoCallejero(limite), RiesgoDelitoCallejero(nivel), nivel >= limite -> Accion(DelitoCallejero)

LimiteRiesgoIncendio(limite), RiesgoIncedio(nivel), nivel >= limite -> Accion(Incendio)

LimiteRiesgoEmergenciaMedica(limite), RiesgoEmergenciaMedica(nivel), nivel >= limite -> Accion(EmergenciaMedica)

LimiteRiesgoExplosion(limite), RiesgoExplosion(nivel), nivel >= limite -> Accion(Explosion)

LimiteRiesgoViolenciaDomestica(limite), RiesgoViolenciaDomestica(nivel), nivel >= limite -> Accion(ViolenciaDomestica)

### Predicados

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoHogar(palabra, valor)

TieneRiesgoDelitoCallejero(palabra, valor)

TieneRiesgoViolenciaDomestica(palabra, valor)

TieneRiesgoIncendio(palabra, valor)

TieneRiesgoEmergenciaMedica(palabra, valor)

TieneRiesgoExplosion(palabra, valor)

Escuchada(palabra)

RiesgoDelitoHogar(valor)

RiesgoDelitoCallejero(valor)

RiesgoViolenciaDomestica(valor)

RiesgoIncendio(valor)

RiesgoEmergenciaMedica(valor)

RiesgoExplosion(valor)

LimiteRiesgoDelitoHogar(valor)

LimiteRiesgoDelitoCallejero(valor)

LimiteRiesgoViolenciaDomestica(valor)

LimiteRiesgoIncendio(valor)

LimiteRiesgoEmergenciaMedica(valor)

LimiteRiesgoDelitoExplosion(valor)

Accion(accionPosible)

Sucede(evento)

### Axiomas

TieneRiesgoDelitoHogar(policia, 2)

TieneRiesgoDelitoCallejero(policia, 3)

TieneRiesgoViolenciaDomestica(callar, 2)

TieneRiesgoIncendio(fuego, 4)

TieneRiesgoEmergenciaMedica(sangre, 5)

TieneRiesgoExplosion(bomba, 2)

LimiteRiesgoDelitoHogar(10)

LimiteRiesgoDelitoCallejero(10)

LimiteRiesgoViolenciaDomestica(10)

LimiteRiesgoIncendio(10)

LimiteRiesgoEmergenciaMedica(10)

LimiteRiesgoExplosion(10)