

Sistemas Expertos Reserva de Salones

Andres Felipe Escudero, Juan Felipe Mesa

Antioquia

Institución Universitaria Salazar y Herrera

With this article we want to visualize the different rules implemented with the fuzzy logic, the selected example, the creation of classrooms for reservations of classrooms, the system uses a series of rules is the definition of classrooms. A set of rules for the defined rules.

I. INTRODUCCIÓN

Basándonos en la librería fuzzy la cual es la encargada de resolver la lógica y el conjunto de reglas difusas para nuestro sistema experto de reserva de salones de aulas de clase implementamos una serie de reglas de entrada las cuales son las encargadas de almacenar el nombre de los salones que estarán disponibles, de igual forma almacenamos una variables de salida la cual será la encargada de arrojar el resultado de nuestras reglas difusas.

Con fuzzy logramos desencadenar una serie de algoritmos basados en reglas, cuyo valor y resultado se encarga de hacer una serie de repeticiones en cuestión de segundos la cual podemos ver reflejadas por medio de gráficos.

II. CONTENIDOS

Para nuestro sistema experto de reservas de aulas basados en una serie de reglas definidas en nuestro sistema las cuales definimos como d1 y d2 y d3 la cual será la encargada de retornar nuestra salida dependiendo de los datos almacenados en d1 y d2.

III. CONCLUSIONES

- Aprender a resolver cuestiones de lógica SciKit – Fuzzy, basándonos en un conjunto de reglas que sean implementadas correctamente, nos contribuirán al buen desarrollo de resultados secuenciales para nuestros gráficos de una manera rápida y eficaz.
- Comprender la colección de algoritmos de lógica y razonamiento que implementamos en nuestros trabajos a desarrollar, nos dará resultados eficientes y necesarios, con variables con las que lograremos un orden con el cual quedaran mejor y adecuadamente almacenados los datos de los programas que desarrollemos.
- Implementar para el desarrollo de tareas y programas que realizamos cotidianamente, el SciKit – Fuzzy, nos dará mucha más facilidad y rendimiento en las soluciones, resultados, gráficos y tareas que debemos aprender a realizar.

AGRADECIMIENTOS

para nuestro sistema experto nos basamos en el link que dejaremos en la referencia el cual es un ejemplo de propinas que hace uso de un conjunto de reglas difusas e iteraciones repetitivas reflejando los resultados de cada regla en graficos tipo 3d.

REFERENCIAS

- [1] https://pythonhosted.org/scikit-fuzzy/auto_examples/plot_control_system_advanced.html