

Sean los animales perro, lobo, vaca, caballo, oveja, guanaco, gallina y rana, y sus crías cachorro, lobo, ternero, potrillo, cordero, chulengo, pollo y renacuajo, respectivamente.

Definir:

1. Para los animales, los hechos `comeCarne()` y `comeHierba()`.
2. Para los animales, los hechos `plumas()`, `pelo()` y `piel()`.
3. Las relaciones `criaDe()`.
4. La regla `puedeComer(A,B)` en base los hechos de alimentación en (1). Si `comeCarne()` puede comer a otro animal.
5. Las reglas `dosPatas()` y `cuatroPatas()` según los hechos de en (2).

Entregar el archivo \*.pl.

Implementar en CLIPS un programa que contemple lo siguiente:

Relaciones familiares

Dados los siguientes patrones para hechos que describen relaciones familiares:

1. (padre-de (padre <nombre>) (hijo <nombre>))
2. (madre-de (madre <nombre>) (hijo <nombre>))
3. (hombre <nombre>)
4. (mujer <nombre>)
5. (mujer-de (esposa <nombre>) (esposo <nombre>))
6. (marido-de (esposo <nombre>) (esposa <nombre>))

escribir reglas para inferir las siguientes relaciones:

1. Hermano.
2. Hermana.
3. Abuelo.
4. Abuela.
5. Abuelos. (Abuelo y abuela que son matrimonio)
6. Primo.
7. Tío.
8. Tía.

Aplicar las reglas desarrolladas con el siguiente ejemplo:

"Alberto y Belinda son una feliz pareja con dos hijos, Diana y Enrique, casados respectivamente con Carlos y Fiorina. Estas dos últimas parejas han tenido descendencia, dos hermosos chicos que han decidido llamar Gabriel e Hilario respectivamente".