

*¿Qué es el ser? ¿Por qué pensamos? ¿Son estas palabras algo simple o algo complejo?  
¿Hay alguna respuesta fundamentalmente verdadera a cualquier pregunta?*

Epicuro nos diría que sí, pero que la podremos percibir de forma errónea según nuestro juicio, mientras que Nietzsche nos diría que, al fin y al cabo, no importa la veracidad de la misma.

Hace mucho tiempo, unos señores de toga se juntaban en la placita de Atenas para discutir boludeces y tomar vino. Allí nació la madre de todas las ciencias: la filosofía. ¿Qué es la filosofía? El equipo docente decide no dar una respuesta a esa pregunta, ya que adhiere a la escuela socrática, y reconoce la ignorancia propia sobre dicha materia. Sin embargo, un área en la que no somos ignorantes es en la de la programación. Por eso, es nuestro objetivo hoy escribir un programa en Wolfram que nos permita modelar la vida de un filósofo, con el fin de entender mejor esta ciencia.

De los filósofos conocemos su nombre, su edad, sus **actividades** y sus **honoríficos**. Los honoríficos son un conjunto de títulos que describen perfectamente la esencia del filósofo. Por ejemplo, Diógenes tiene el título de “el cínico” y Confucio los de “el sabio” y “maestro”. Cabe aclarar que los honoríficos son **únicos**, es decir, un filósofo no puede poseer el mismo título más de una vez.

Todo filósofo también tiene un **nivel de iluminación**, que indica qué tan cerca se encuentran de entender la verdad absoluta del mundo. Sin embargo, este puntaje es bastante inútil, ya que nunca se puede obtener una comprensión perfecta de nada...

- 1) Pedirle a un filósofo que se presente. Un filósofo se presenta indicando su nombre, precedido de todos sus honoríficos, separados por coma<sup>1</sup>.
- 2) Saber si un filósofo está en lo correcto. Esto se cumple si su nivel de iluminación es mayor a 1000.

Para obtener un mejor entendimiento del universo que nos rodea, los filósofos realizan diversas actividades todos los días. Estas actividades son bastante variadas, y todos los días se inventan más y más. Algunas de las que conocemos son las siguientes:

- **Tomar vino:** disminuye el nivel de iluminación del filósofo en 10 unidades y le agrega el honorífico de “el borracho”.
- **Juntarse en el ágora** con otro filósofo: aumenta su nivel de iluminación en una décima parte del otro filósofo.
- **Admirar el paisaje:** relaja mucho al filósofo, pero en lo que nos compete, no hace nada, realmente.

<sup>1</sup> Las colecciones entienden el mensaje **join** que recibe como parámetro un string y devuelve el string de todos los elementos de la colección separados por el delimitador

- **Meditar bajo una cascada:** aumenta el nivel de iluminación del filósofo en 10 por cada metro que tenga la cascada.
- **Practicar un deporte:** rejuvenece al filósofo una cantidad de días<sup>2</sup> según el deporte que sea:
  - El **fútbol** rejuvenece 1 día.
  - El **polo** rejuvenece 2 días.
  - El **waterpolo** rejuvenece el doble que el polo.

A su vez que hacen las actividades, con cada día que pasa, los filósofos también envejecen un poco. Cada 365 días vividos cumplen un año y aumentan su nivel de iluminación en 10 unidades. Cuando un filósofo cumple 60 años, se lo califica de “el sabio”.

- 3) Hacer que un filósofo viva un día. Esto implica realizar todas sus actividades y el pasaje del tiempo que afecta al sujeto.

Por último, una gran parte de la vida de los filósofos es la **discusión** con pares. Generalmente, las discusiones entre filósofos contrastan distintas teorías y visiones propuestas por distintos filósofos, aunque rápidamente pueden desvirtuarse y terminar con uno de los filósofos orinando sobre otro<sup>3</sup>. De todos modos, toda discusión está compuesta por **argumentos**. Todo argumento tiene una descripción y una naturaleza. La naturaleza de un argumento determina la intención con la cual se usan sus palabras y si enriquecen la discusión.

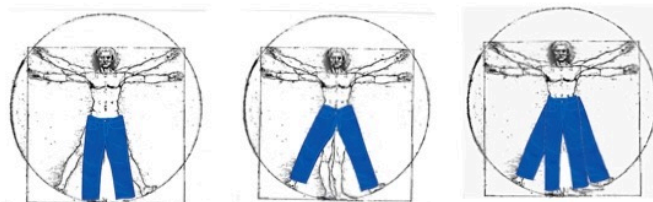
- Los argumentos de naturaleza **estoica** son enriquecedores.
- Los argumentos de naturaleza **moralista** son enriquecedores si la descripción tiene al menos 10 palabras.
- Los argumentos de naturaleza **escéptica** son enriquecedores sólo si la descripción termina en un signo de pregunta.
- Los argumentos de naturaleza **cínica** son enriquecedores el 30% de las veces<sup>4</sup>.
- Existen argumentos de naturalezas combinadas. Estos argumentos presentan múltiples naturalezas y son enriquecedores si y sólo si todas las naturalezas son enriquecedoras.

Cada lado de la discusión se lo denomina **partido**, y cada partido está compuesto por un único filósofo (y sus argumentos).

No está de más aclarar que las discusiones pueden no darse en un único día, sino que se pueden dar continuamente a lo largo de semanas o meses, agregando argumentos que los filósofos consideren relevantes para la misma.

- 4) Saber si un argumento es enriquecedor.
- 5) Saber si una discusión es buena. Esto se cumple cuando al menos el 50% de los argumentos presentados de ambos partidos son enriquecedores y ambos filósofos están en lo correcto.
- 6) Nueva era, nuevos filósofos contemporáneos. Viven los días igual que un filósofo. Se presentan sólo con un “hola” y su nivel de iluminación es el mismo a menos que sea amante de la botánica, en cuyo caso se quintuplica.

**IF VITRUVIAN MAN  
WORE PANTS**



**WHICH WAY WOULD LEONARDO DA VINCI  
BE ROLLING OVER IN HIS GRAVE**

<sup>2</sup> No se preocupen si el valor puede quedar negativo

<sup>3</sup> [Diógenes de Sinope: Diógenes y los perros](#)

<sup>4</sup> Existe el método **randomUpTo** que entienden los números que devuelve un número al azar entre el que recibió el mensaje y el argumento.