

Sistema experto de predicción.

Tablas:

Animal	
Id	NombreAnimal

Atributo	
Id	NombreAtributo

Relacion		
Id	IdAnimal	IdAtributo

Si la tabla <Relacion> está vacía:

Programa = "No se nada. ¿En qué piensas?"
Usuario = (Nombre de un animal)
Se agrega el animal a la tabla <Animal> con su id
Programa = "Dime un atributo"
Usuario = (Atributo relacionado al animal mencionado)
Se agrega atributo a la tabla <Atributos> con su id
Se agrega a la tabla <Relacion> el Id del animal y el del atributo añadidos

Si la tabla <Relacion> no está vacía:

Programa = "¿Jugamos otra vez?"
Usuario = "No" (Fin del programa)
Usuario = "Si"

Hasta recorrer toda la tabla <Atributo> :

Tomar un atributo de la tabla <Atributo>
Programa = "¿Es un (atributo)?"
Usuario = "Si"

Añadir Id del atributo a una lista de atributos

Pasar al siguiente atributo de la tabla

Usuario = "No"

Pasar al siguiente atributo de la tabla

Al terminar de recorrer la tabla:

Recorrer lista donde están los Id de atributo a los que la respuesta fue "si" :

Tomar Id

Buscar Id en los registros de la tabla
<Relacion>

Si (Relacion.IdAtributo != Id)

Pasar al siguiente Id de la lista

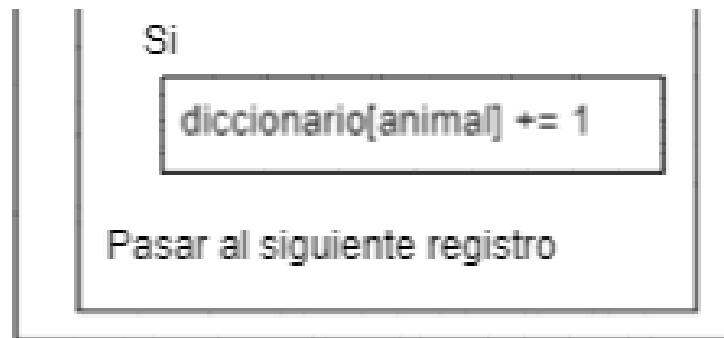
Si (Relacion.IdAtributo = Id)

Por medio de IdAnimal acceder al
NombreAnimal de tabla <Animal>

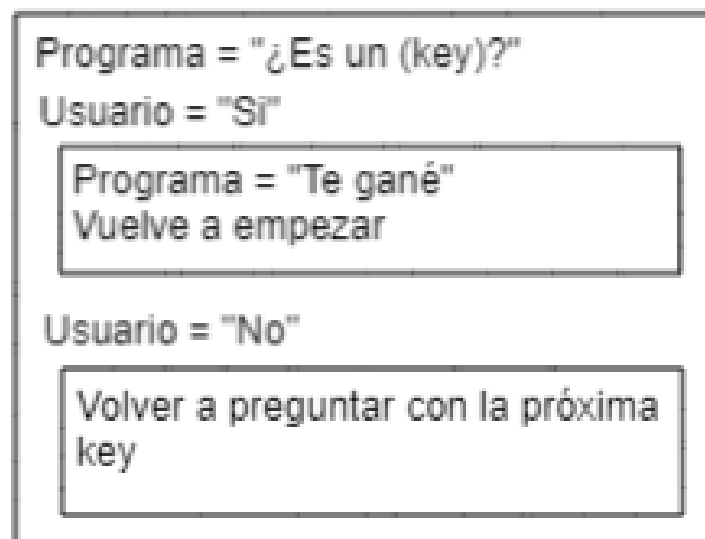
Buscar si ya existe una key en el
diccionario de animales con ese
nombre

No

diccionario [animal] = 1



Tomar las key del diccionario de animales en donde value = len(lista atributos) :



Programa = "Perdí. ¿Qué animal era?"

Usuario = (Nombre de un animal)

Se agrega animal a tabla <Animal> con su id

Programa = "Dime un atributo"

Usuario = (Atributo relacionado al animal)

Se agrega atributo a la tabla <Atributos> con su id

Se agrega a la tabla <Relacion> el Id del animal y el del atributo añadidos

Se agregan las relaciones entre el animal nuevo y todos los atributos a los que la respuesta fue "si" en la tabla <Relaciones>

Vuelve a empezar