**Funcionamiento de la aplicación:**

1. Al iniciar la aplicación por primera vez esta no contendrá datos de referencia porque aun no se ha generado el registro de nuevos datos, por lo que solo habrá una pregunta “estas pensando en un animal” y podrás responder si para que continue o no para cerrar la aplicación
2. Si seleccionas si te preguntara si piensas en el animal precargado de ser correcto el juego se reiniciará
3. Al seleccionar la opción de que la respuesta es incorrecta te pedirá que des la respuesta correcta para añadir nueva información
4. Al dar la respuesta te hará referencia a que se diferencia con el resultado anterior a lo que deberás de contestar según tu criterio si es cierto o falso
5. Finalmente deberás confirmar si el resultado anterior posee o no la nueva característica que añadiste

**información teórica**

**Teoría de Reglas:**

En el contexto de la inteligencia artificial y la programación, las reglas son declaraciones lógicas que establecen relaciones causa-efecto entre diferentes variables o conceptos. Estas reglas son esenciales para representar el conocimiento de un sistema.

Un ejemplo simple de una regla podría ser: "Si llueve, entonces la calle estará mojada." Aquí, "llueve" es la condición y "la calle estará mojada" es la conclusión.

**Casos:**

Los casos son ejemplos específicos o instancias concretas que se utilizan para ilustrar o representar situaciones particulares. Estos casos pueden incluir datos específicos, experiencias pasadas o ejemplos concretos de situaciones.

En un sistema basado en casos, se pueden almacenar y recuperar casos relevantes para tomar decisiones. Por ejemplo, en un sistema de recomendación, los casos podrían ser las preferencias y elecciones anteriores de un usuario.

**Encadenamiento hacia adelante:**

El encadenamiento hacia adelante es un método de razonamiento que comienza con hechos o información inicial y aplica reglas de manera secuencial para llegar a nuevas conclusiones.

En el ejemplo de la lluvia, si se observa que está lloviendo (hecho inicial), el sistema aplicará la regla "Si llueve, entonces la calle estará mojada" y llegará a la conclusión de que la calle estará mojada.