

# MANUAL DE USUARIO

Ismael Gimenez y Ricardo Carazo

## REQUISITOS:

- Entorno de desarrollo (Eclipse IDE for Java Developers).
- Lenguaje de programación (JAVA)

## ANTES DE EJECUTAR:

En la línea 50 de la clase Main especificar los valores positivo y negativo de la clase y el nombre del atributo que es la clase.

Donde pone "si" poner el valor positivo de la clase, donde pone "no" poner el valor negativo de la clase y donde pone "Jugar" poner el atributo que es la clase.

Por defecto:

```
50      ID3 id3 = new ID3("si", "no", valoresAtributos, "Jugar");
```

Ejemplo "Clase"(Ejemplo de las diapositivas con edificios unifamiliares):

```
50      ID3 id3 = new ID3("+", "-", valoresAtributos, "Clase");
```

El fichero con los casos a evaluar debe tener todos los atributos menos la clase(En este caso: TiempoExterior, Temperatura, Humedad, Viento):



Casos.txt: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

soleado,caluroso,alta,falso

soleado,caluroso,alta,verdad

nublado,caluroso,alta,falso

lluvioso,caluroso,normal,verdad

lluvioso,caluroso,alta,falso

lluevePoco,caluroso,normal,verdad

## EJECUCIÓN:

Para ejecutar importar el proyecto a eclipse y darle a run sobre la clase Main. Necesitas incluir los ficheros de los atributos y los ejemplos dentro de la carpeta ficheros, también el fichero de casos a evaluar en caso de que quieras evaluar nuevos casos.

