

LÓGICA COMBINATORIA

Lenguajes y Autómatas

CONTENIDO

01

Cronograma

02

Análisis de
Riesgos

03

Descripción del
modelo

04

Justificación

05

Hipótesis
Propuesta

06

Metodología

07

Requerimientos



01

CRONOGRAMA



Instituto Tecnológico de Iztapalapa
Cronograma del Proyecto “ Lógica Combinatoria”

[illegible]



02

ANÁLISIS DE RIESGOS

Riesgo

Falta de conocimiento y comprensión del tema

Discrepancia y conflicto entre los miembros del equipo

Falta de conocimiento y comprensión del software "JFLAP"

Malas estimaciones de tiempo (Cronograma de trabajo poco real)

Falta de actividades del Cronograma

Solución

El equipo se tomará el tiempo necesario en investigaciones para el buen entendimiento del tema

Ejecutar dinámicas de grupo para fortalecer el trabajo en equipo y el compañerismo

Todo el equipo debe participar y tratar de trabajar con el software para su entendimiento

El equipo debe comprometerse con el proyecto, se deberá seguir el cronograma con el tiempo especificado de trabajo

Conforme se vaya avanzando en la investigación, se ira agregando las actividades pertinentes



03

DESCRIPCIÓN DEL MODELO

La lógica combinatoria es una notación de para eliminar la necesidad de variables cuantificadas en lógica matemática. Fue introducida por Moses Schönfinkel y Haskell Curry, se basa en combinadores que fueron introducidos por Schönfinkel en 1920 con la idea de proporcionar una forma análoga de construir funciones y eliminar cualquier mención de variables, particularmente en la lógica de predicados.



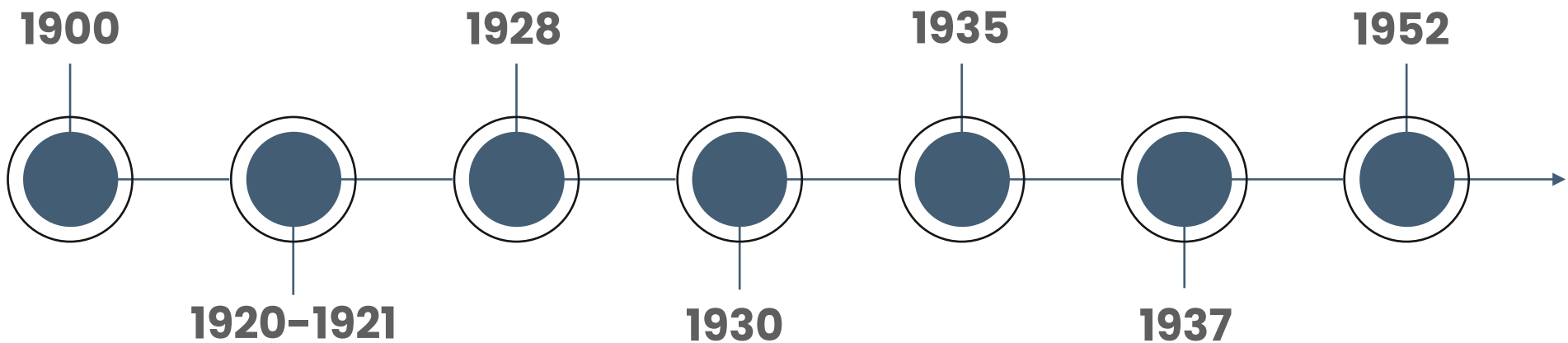
04

JUSTIFICACIÓN

PROBLEMA DE “HALTING”

En la teoría de la computabilidad , el problema de la parada o “Halting problem” es el problema de determinar, a partir de una descripción de un programa de computadora arbitrario y una entrada, si el programa terminará de ejecutarse o continuará ejecutándose infinitamente.

CRONOLOGÍA





05

HIPOTESIS – PROPUESTA

A 2x20 grid of dots, consisting of two rows and twenty columns of small black dots.

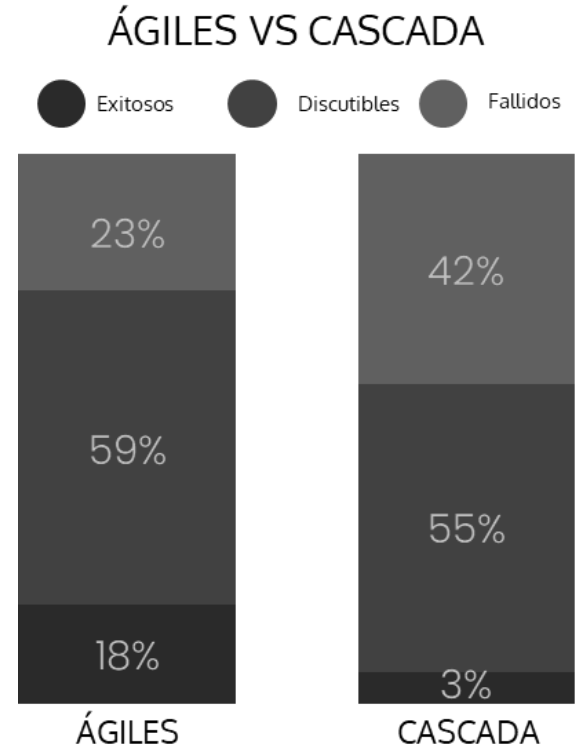


06

METODOLOGÍA

La metodología que se utilizará será la metodología ágil, debido a que en la metodología tradicional, un gestor de proyecto es el capitán del barco, lo que significa que todo le pertenece.

En la metodología ágil, cada miembro del equipo comparte la propiedad del proyecto. Cada uno de ellos juega un papel activo para completar el sprint dentro del tiempo estimado. A diferencia del método tradicional, todos los involucrados en el proyecto pueden ver fácilmente el progreso desde el principio hasta el final.






07

REQUERIMIENTOS




FUNCIONALES

- »» El problema a desarrollar debe ser computable
 - »» La lógica combinatoria sólo considera funciones lógicas en las que el resultado depende exclusivamente de las entradas
 - »» Se determinará si la lógica combinatoria es computable con la máquina de Turing
 - »» El problema mostrado será sencillo de resolver
- 



NO FUNCIONALES

- »» Permite calcular y almacenar tipos de datos
 - »» Permite modelos complejos a desarrollar
 - »» El problema planteado puede o no ser compatible con la máquina de turing
- 



•
• •

Rodriguez Garcia Jesús

181080027

•
• •





•
• •

Bohorquez Lopez Miguel Angel

181080006

•
• •



GRACIAS