

Ontología del Mundo Mágico de Harry Potter

Mellino, Natalia

Farizano, Juan Ignacio

1 Descripción

Nos interesa estudiar las diferentes escuelas del mundo mágico de Harry Potter. Cada escuela puede estar dividida en 4 casas o en ninguna, donde los alumnos serán repartidos en ellas. Cada casa tiene un jefe y dos prefectos, un hombre y una mujer. Un jefe es siempre un profesor de la escuela, mientras que los roles de prefectos los ocupan dos estudiantes de esa misma casa que estén cursando desde quinto año en adelante.

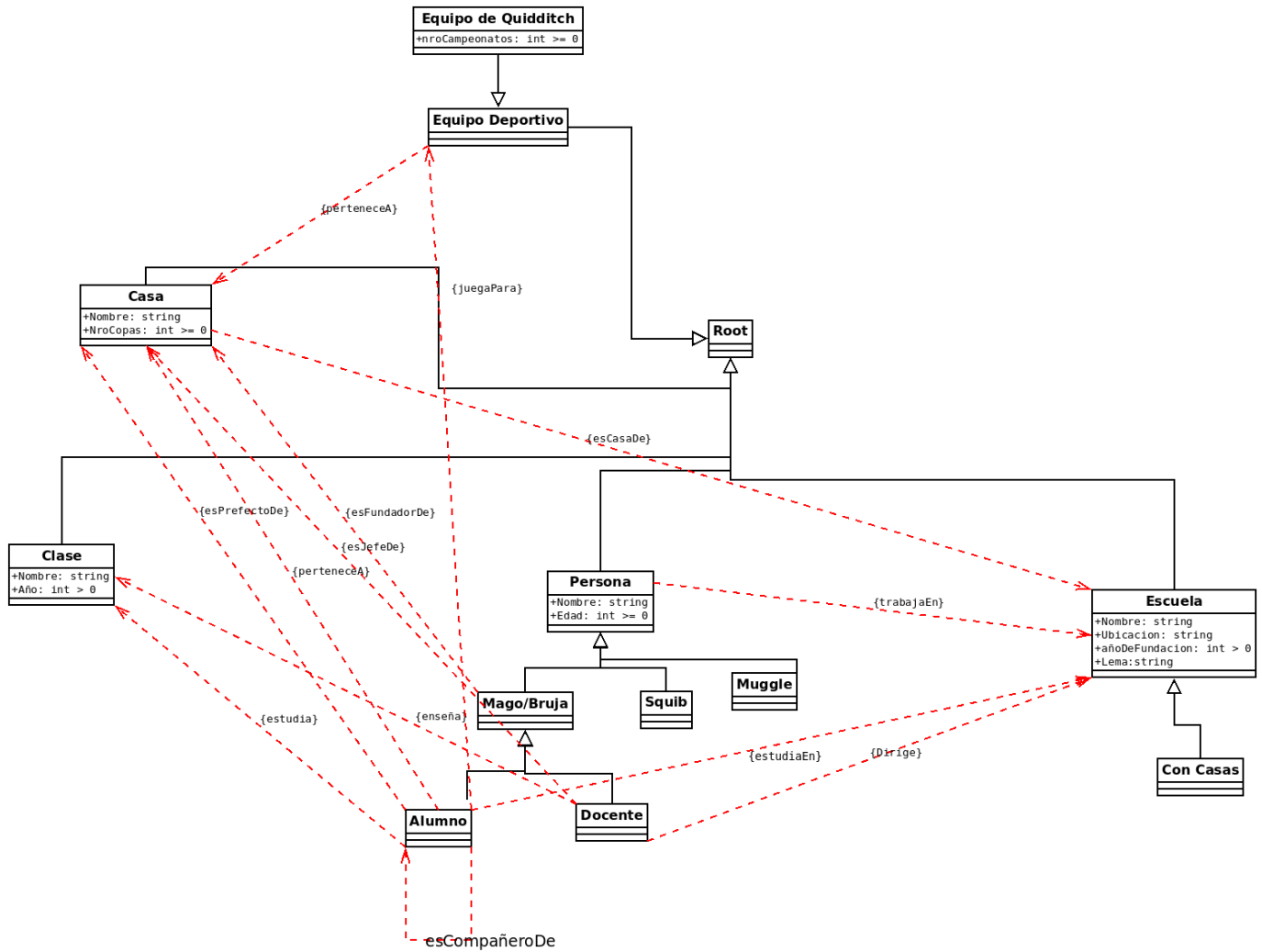
Los personajes en este mundo mágico los podemos categorizar según el nivel de magia que posean: Magos o Brujas, Squibs o Muggles. Los Magos o Brujas son aquellos que poseen magia, los Squibs son los que no tienen magia pero provienen de padres magos mientras que los Muggles no poseen nada de magia. En este mundo, sólo los Magos o Brujas pueden ser alumnos o profesores de una escuela.

En una escuela los estudiantes deben atender a clases que se dictan durante todo el año. Las clases van variando a medida que van avanzando de año. Un alumno se gradúa al finalizar séptimo año. Durante el año, los alumnos tienen diferentes actividades recreativas, siendo las más importantes:

- La Copa de las Casas que es un galardón otorgado al final de cada año a la casa que reunió más puntos durante el transcurso del año mediante diferentes actividades.
- La principal disciplina es el famoso deporte mágico Quidditch, cada casa tiene su propio equipo, el cual está conformado por siete jugadores y tiene un capitán que puede ser cualquiera de los integrantes del equipo. En este deporte, compiten en un campeonato las casas de las escuelas entre sí.

Observación: el razonador elegido para probar la ontología es *Pellet*.

2 Modelado de la ontología



En rojo se pueden ver las distintas relaciones entre las clases. En Protégé se han realizado también las **relaciones inversas** para la mayoría de las relaciones presentadas.

3 Queries

Las queries elegidas para probar nuestra ontología fueron las siguientes:

- Casa and lePertenece some (EquipoDeQuidditch and CampeonatosGanados value 5)
- Alumno and estudia value Pociones and perteneceA value Gryffindor

4 Conclusiones

- En general no se presentaron dificultades con el modelado de las clases y las relaciones, ya que el tópico de la ontología nos resulta bastante familiar y es de nuestro agrado.
- Nuestra mayor dificultad se nos presentó al momento de querer componer relaciones, por ejemplo si un alumno pertenece a una casa determinada entonces nosotros podemos deducir que ese alumno estudia en la escuela de esa casa. Pero el razonador no podía inferir eso sin tener la composición de las relaciones *perteneceA* y *esCasaDe*. Finalmente, pudimos lograr resolver el inconveniente y lograr el resultado deseado.
- Una cosa que no pudimos resolver es hacer que el razonador infiera que si un alumno *juegaPara* el Equipo Deportivo de una Casa, entonces el alumno *perteneceA* esa casa.