



Universidad
del Cauca®

Presentado por:

José Gregorio Narváez

Santiago acuña Obando

Presentado a:

Ing. Jhon Eder Masso Daza

Inteligencia Artificial

Universidad del Cauca
Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones
Ingeniería de Sistemas

Parcial 2 sustentación

A continuación, mostraremos como se creo un nuevo animal con las características mostradas en la siguiente imagen:



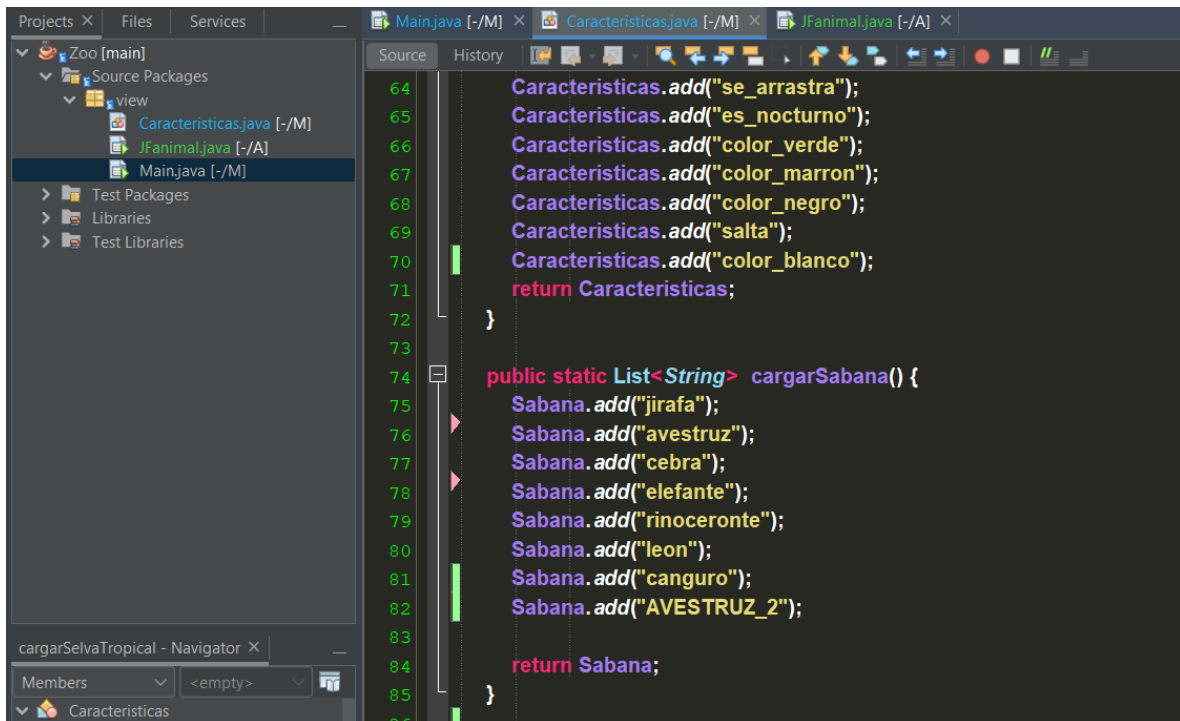
alas_largas	ave	carnivoro	color_azul_verde	color_blanco
color_blanco_negro	color_gris	color_leonado	color_marron	color_negro
color_verde	come_plantas	cuello_largo	da_leche	dientes_agudos
es_nocturno	escamas	franjas_negras	garras	herbivoro
mamifero	manchas_oscuras	marcas_en_cara	nada	no_vuela
orejas_grandes	patas_largas	pezunias	plumas_largas	pone_huevos
rumiante	salta	se_arrastra	tamano_grande	tamano_mediano
tamano_pequeno	tiene_cuernos	tiene_pelo	tiene_plumas	vuela

Creamos la regla en el archivo ZOO.clp :

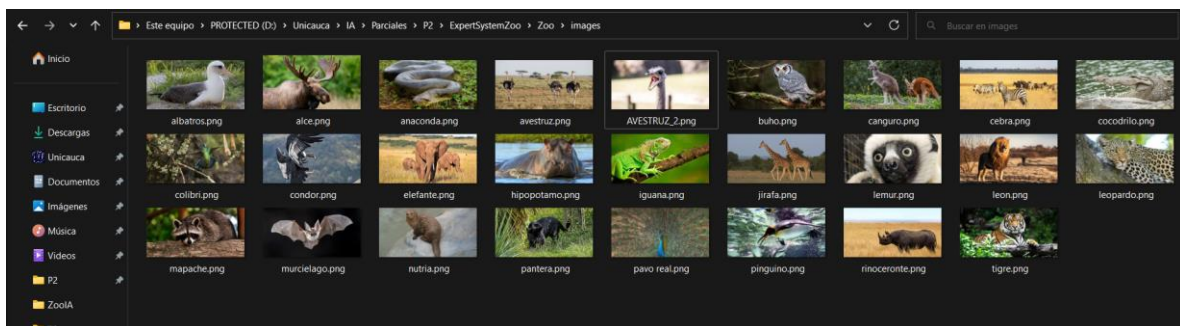
```
269
270 (defrule esAvestruz2 "identificar avestruz2"
271   (ave ?x)
272   (no_vuela ?x)
273   (patas_largas ?x)
274   (color_blanco_negro ?x)
275   (plumas_largas ?x)
276   (pone_huevos ?x)
277   (tiene_plumas ?x)
278   =>
279   (assert (avestruz ?x))
280   (printout t "AVESTRUZ_2")
281 )
282
```

Adicionamos el nombre del nuevo animal a su respectivo hábitat:

NOTA: el nombre que se retorna desde el archivo clips debe ser el mismo que el agregado.



Cuando se cumpla la regla y se muestre la imagen se recomienda un tamaño de 800x400 pixeles. Esta debe ser guardada con extensión .png en la carpeta llamada “images” que se encuentra en la carpeta raíz del proyecto:



Cuando ejecutamos el proyecto y seleccionamos las características dadas aparecerá el nuevo animal con su respectiva imagen:

