

Repositorio para la primera previa

Carpetas:

- . sistema experto básico
- . sistema experto difuso
- . sistema experto predictivo
- . tareas

Contiene:

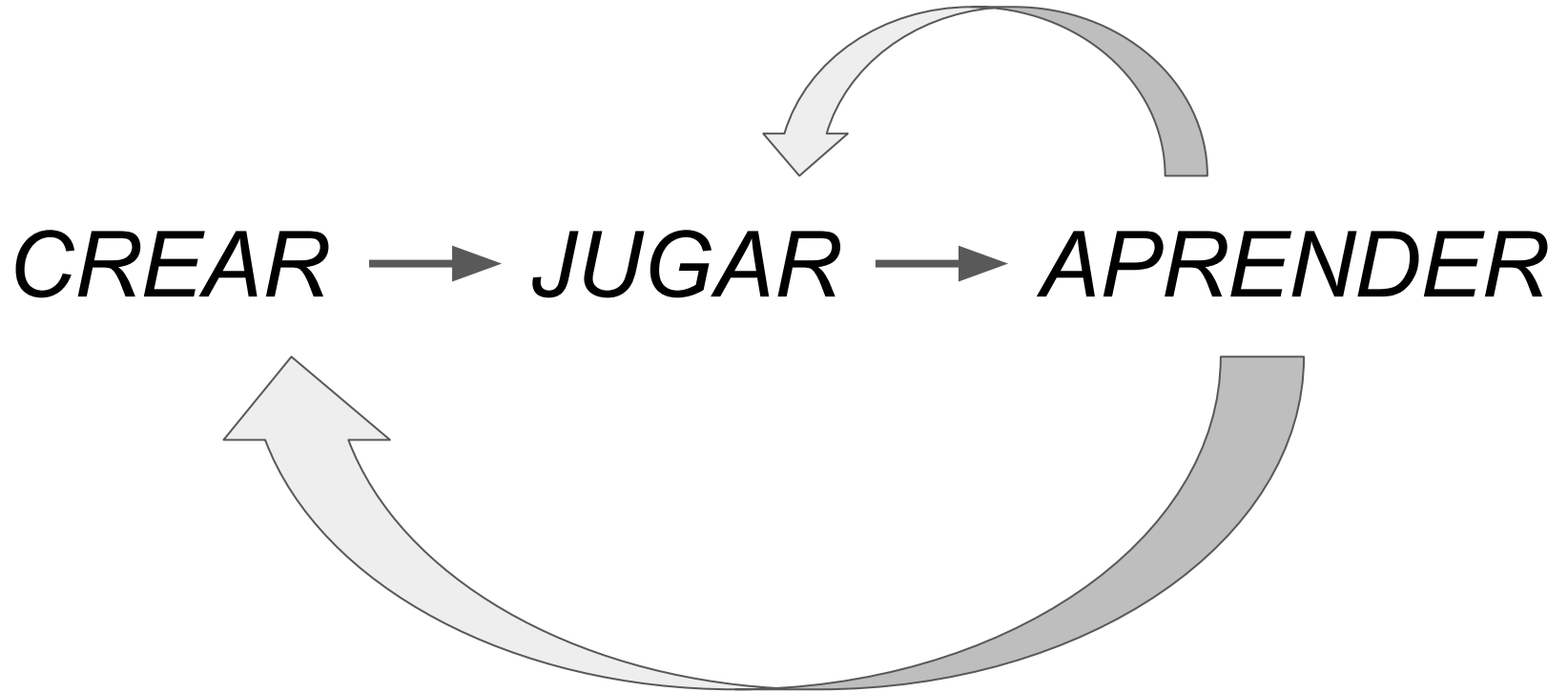
Código y ejemplo de funcionamiento

Código y ejemplos de funcionamiento

Código y ejemplos de funcionamiento

Plantilla paper, compuertas or-not

Funcionamiento del sistema experto predictivo:



Características generales:

- . En el modelo existen OBJETOS y ATRIBUTOS
 - . Se representan con números enteros
 - . Los objetos pueden ser atributos, y viceversa
 - . Son generados automáticamente, en matrices numpy
- . Puede limitarse la cantidad de objetos posibles para el universo
- . La cantidad de atributos de cada objeto puede ser variable, en función de la cantidad de objetos posibles

Descripción del funcionamiento:

- # configuración inicial

 - # cantidad de objetos

 - # número máximo de atributos por objeto

 - # lista de objetos disponibles para el juego

- # crear objeto

 - # seleccionar objeto

 - # crear atributos del objeto

 - # asignar pesos a los atributos

- # jugar

 - # evaluar la agenda

 - # seleccionar

 - # si gana-> aprender(True) -> finalizar

 - # si no gana-> aprender(False) -> jugar

- # aprender

 - # (True): actualizar agenda de jugadas

 - # (False): actualizar agenda de objetos, jugadas

Consideraciones finales:

- . El sistema interactúa con un generador de objetos pseudoaleatorios, representados por números enteros, que pueden interpretarse como identificadores de entidades y propiedades.
- . La búsqueda implementada es secuencial, y basada en el contenido de los atributos almacenados en la agenda
- . El aprendizaje se realiza agregando tuplas (id_tabla, objeto, atributo, peso) del objeto a predecir, en la agenda del sistema