



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE INGENIERÍA
Año 2012 - 1^{er} Cuatrimestre

SISTEMA DE PROGRAMACIÓN NO CONVENCIONAL DE ROBOTS
(75.70)

TRABAJO PRÁCTICO

Integrantes

Apellido, Nombre	Nro. Padrón	E-mail
Bukaczewski, Verónica	86954	vero13@gmail.com
Rivero, Hernán	XXXXXX	riverohernanj@gmail.com

Índice

1. Objetivo	2
2. Preparandoo las corridas	2
2.1. Descripción base de datos seleccionada	2
2.1.1. Información relevante	2

1. Objetivo

El objetivo del presente trabajo práctico es familiarizarnos con la herramienta Joone, utilizada para el estudio de Redes Neuronales. Y finalmente, poder realizar una análisis de los resultados obtenidos.

2. Preparandoo las corridas

Se seleccionó la base de datos del Ta-Te-Ti, extraída de la página UCI (Machine Learning Repository)

2.1. Descripción base de datos seleccionada

2.1.1. Información relevante

Esta base de datos codifica el conjunto completo de configuraciones posibles para el final del juegos del TA-TE-TI, donde "x" se supone que juega primero. El concepto objetivo es "ganar para x" (es decir, ocurre cuando "x" tiene una de las 8 posibles maneras de crear un "tres-en-línea").

- Número de instancias: 958.
- Número de atributos: 10.
- Información de los atributos: (x=player x has taken, o=player o has taken, b=blank)
 1. top-left-square: x,o,b
 2. top-middle-square: x,o,b
 3. top-right-square: x,o,b
 4. middle-left-square: x,o,b
 5. middle-middle-square: x,o,b
 6. middle-right-square: x,o,b
 7. bottom-left-square: x,o,b
 8. bottom-middle-square: x,o,b
 9. bottom-right-square: x,o,b
 10. Class: positive,negative
- Falta de valores de atributo: Ninguno.
- Distribución de Clase: Acerca de un 65,3 % son positivos (es decir, gana para "x").