



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
Año 2012 - 1<sup>er</sup> 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. Descripción base de datos seleccionada	2
2.1. Información relevante . . . . .	2
3. Preparando la corrida	2
4. Corrida	2
5. Conclusiones	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. Descripción base de datos seleccionada

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

### 2.1. Información relevante

- 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: 65,3 % son positivos (es decir, gana para "x").

## 3. Preparando la corrida

## 4. Corrida

## 5. Conclusiones

Cuanto lleva armarlo y cuando lleva correrlo