

## El juego de las 20 Preguntas

- El juego de las 20 preguntas (<http://y.20q.net/anon-es>) consiste en adivinar un objeto pensado por otra persona haciendo como maximo 20 preguntas
- Necesita una gran cantidad de conocimiento para ser efectivo (¿Cómo representarlo?)
- Necesita saber que preguntas hacer (¿Cómo tomamos la decisión?)
- Necesita ser tolerante a conocimiento impreciso, respuestas incorrectas (¿Cómo lo representamos? ¿Cómo influye esto en las preguntas y respuestas ?)
- La experiencia puede mejorar el sistema (¿Cómo podemos aprender?)
- Jugad un rato con el sistema y comprobad cuantas veces adivina lo que pensais

## Planificacion

- Muchas situaciones prácticas requieren obtener el conjunto de acciones que permiten resolver un problema concreto dado un planteamiento inicial y un objetivo (Ensamblaje de objetos, diseño, cadenas de montaje, gestion de entregas, organización de tareas, asignación de recursos, ...)
- Estos problemas se pueden plantear a partir de una representación basada en lógica (estado inicial y final, efectos de las acciones, precondiciones)
- ¿Como encontrar la secuencia de pasos?
- El sistema de planificación que teneis os permite jugar con un conjunto de bloques apilables. Plantead varios problemas y observad las soluciones

## Robots conversadores

- Los robots conversadores son una aplicación de técnicas de tratamiento de lenguaje natural
- El mas famoso es ELIZA (1966) del que teneis una implementación en castellano
- Evidentemente los robots conversadores mas evolucionados hablan Inglés, teneis una lista extensa de ellos, podeis probar por ejemplo ALICE (<http://alice.pandorabots.com/>)
- Estos robots incluyen todos los elementos de una aplicacion de IA: Representación del conocimiento (temas de conversación, gramática del idioma, ...), razonamiento (que responder, que preguntas), interaccion (tratamiento del lenguaje natural, aprendizaje (sí, algunos aprenden))
- Podeis pasar un rato entretenido con alguno de los robots,