

INCORPORACION DE MANEJO DE INCERTIDUMBRE EN UNA MAQUINA DE INFERENCIA EXPERIMENTAL USANDO PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Ing. Rodrigo J. Ramírez G.

Ing. Víctor S. Theoktisto C., M.S.E.

Oficina Metrópolis
Universidad Metropolitana

Fax: (02) 241 9575 Dist. Universidad, Autopista Petare-Guareñas
P.O. BOX 76.819 CARACAS 1070

RESUMEN

La obtención de un juego de alternativas óptimo con respecto a ciertos criterios en problemas de análisis de decisiones bajo incertidumbre se puede plantear y resolver por medio un sistema basado en reglas. En una Máquina de Inferencia, no limitarse a un método único para resolver el manejo de incertidumbre permite analizar una mayor cantidad de problemas. En lugar de codificarse rígidamente los formalismos de incertidumbre comunmente usados, sobre la Máquina de Inferencia implícita en el lenguaje PROLOG se establece un paradigma de Programación Orientada a Objetos, en el cual se definen clases, objetos y mensajes necesarios para manejar, en este caso, premisas, reglas e hipótesis. La representación del manejo de incertidumbre deseado se puede describir como el paso de mensajes entre dichos objetos a través de uno o más métodos. Esto permite incorporar sin mayores modificaciones a modelos ya hechos nuevos métodos de manejo de incertidumbre que responderán al mismo mensaje de evaluación de incertidumbre, suministrando de forma sencilla y a nivel académico una versatilidad extrema, disponible hasta ahora en sistemas muchísimo más caros. Como resultado gratuito de este desarrollo queda un manejador de clases, objetos y mensajes que puede ser usado para modelar otras situaciones.