

[Pasos para hacer un ejercicio de prácticas] [Resolver un mapa]

Los ejercicios de prácticas consisten en la resolución de mapas del juego Plman.

1°. Entra en el sistema: **Linux/Ubuntu o Mac**

2°. Abre una terminal (CTRL+ALT+T)

3° Comprueba que tienes instalado el sistema **SWI_Prolog**, teclea:

```
$ swipl
```

- Si está instalado se abre la consola del sistema (verás mensaje de bienvenida y el prompt ?). Sal del sistema, teclea en la consola ? **halt**.
- Si no está instalado sigue las instrucciones de instalación:
 - o [Linux/Ubuntu](#)
 - o [Mac](#)

4°. Descarga la carpeta del juego plman desde Moodle > guárdala en Escritorio (por ej..).

5°. Descarga el mapa que quieres resolver y guárdalo en la carpeta plman (Escritorio/plman):

- . **mapa de entrenamiento** >> en la carpeta **plman/maps**
- . **mapa del sistema web** de prácticas (según la fase que esté abierta).

6°. **Crea / edita** un fichero (con extensión **.pl**) para escribir la solución que resolverá el mapa:

```
$ gedit sol.pl &
```

7°. **Guarda** sol.pl en la carpeta plman (**Escritorio/plman**) (menú: Archivo/guardar como)

8°. **Visualizamos** el mapa >> escribe en la 1ª línea del fichero **sol.pl** la siguiente regla (1):

```
:- use_module("pl-man-game/main").
```

Luego escribe el código para realizar acciones, por ejemplo:

```
do(move(none)).
```

Observación: todos los ficheros solución deben comenzar con la regla (1). Dicha regla es la que carga el juego plman en el sistema.

9°. **Comprueba** si el código del fichero sol.pl resuelve el mapa (como todos los cocos), es decir ejecuta el fichero sol.pl. Estamos ubicados en Escritorio/plman

- Si ambos ficheros (mapa.pl, sol.pl) se encuentran en la carpeta plman, en el mismo nivel que el script plman escribimos:

```
$ ./plman mapa.pl sol.pl
```

- Si mapa.pl está por ej, en la carpeta: plman/maps/mapa.pl y el fichero solución en la carpeta: plman/soluciones/sol.pl, escribimos:

```
$ ./plman maps/mapa1.pl soluciones/solmapa1.pl
```

En general la ejecución de la solución de un mapa se hace :

`$./plman MAPA SOLUCIÓN [PARAMETROS]`

MAPA >> nombre/ruta del fichero del mapa que se va a resolver.

SOLUCIÓN >> nombre/ ruta del fichero que contiene el código que resuelve el mapa.

El comportamiento del script se puede cambiar con PARAMETROS opcionales (ver: parámetros para el script plman)

En la ventana gráfica, en modo ejecución:

- Para que Plman ejecute las acciones programadas: usa la tecla “espaciador”.
- Para **salir** del modo ejecución: pulsa las teclas Esc + X.
- Siempre que **modifiques** la solución debes salir del modo gráfico y volver a ejecutarla.