



Ventajas de modular el código con subreglas



Para resolver mapas de las fases 3 y 4 es conveniente modularizar el código.

Para ello puedes tener en cuenta si Plman lleva objeto, y cuál lleva, y hacer subreglas para esta situación. También puedes tener en cuenta las estrategias que debe considerar Plman en cada parte del mapa.

MODULARIZAR CÓDIGO consiste en definir Reglas que se “activan” en el cuerpo de otras reglas:

SUBREGLAS

Una subregla es una regla que se utiliza como parte del cuerpo de otras reglas.

El código de un programa se divide en partes que se pueden componer

%% Regla para simplificar el código

s(DIR, OBJ) :- see(normal, DIR, OBJ).

%% Regla principal que lanza subreglas

do(ACT) :- havingObject(appearance(OBJ)), do1(OBJ, ACT).

do(ACT) :- not(havingObject), do2(ACT).

%% Reglas para cuando tenemos 'a'

do1(a, use(right)) :- s(right, '|').

do1(a, drop(left)) :- s(up, 'r').

....

%% Reglas para cuando tenemos 'r'

do1(r, move(right)) :- s(right, '.').

do1(r, move(left)) :- s(left, ' ').

...

%% Reglas para cuando no tenemos objeto

do2(move(right)) :- s(right, ' ').

do2(get(up)) :- s(up, 'r').

...