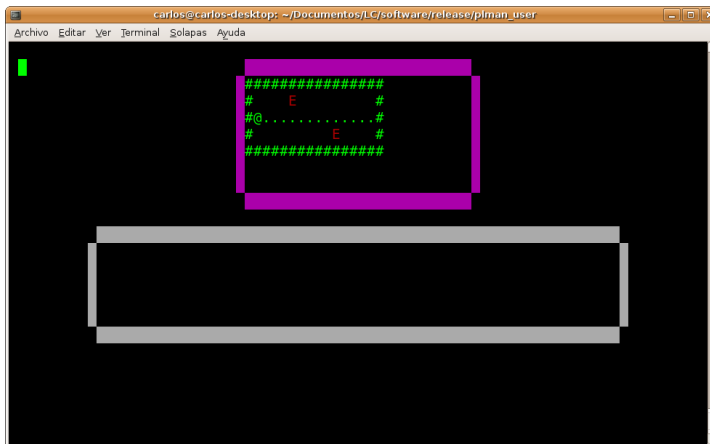




Ventanas que aparecen en la ejecución

Lanzada una ejecución con visualización (sin parámetro -n), nos aparece una ventana similar a ésta:

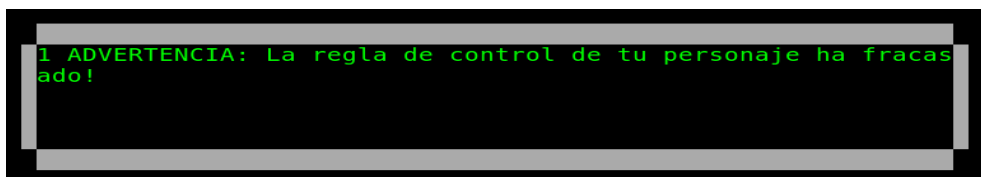


La ventana de ejecución de Plman presenta dos partes: en la parte superior (rectángulo violeta) se muestra el mapa y en la inferior o derecha (rectángulo gris) una ventana de mensajes al usuario según las acciones de Plman.

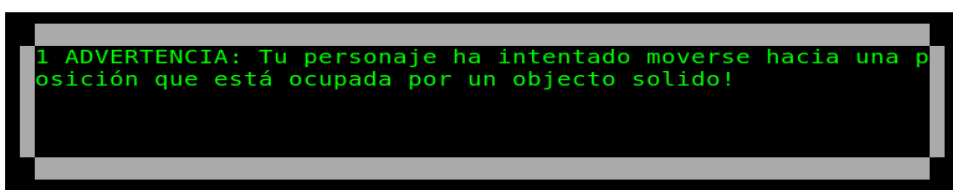
En los mapas se pueden distinguir: cocos (.), paredes (#), enemigos (E u otra forma) y Plman (@); las paredes, los cocos y Plman siempre se mostrarán en color verde y los enemigos y objetos se presentarán en otros colores; los cocos, las paredes y los objetos serán elementos inmóviles; Plman y los enemigos serán móviles; las paredes no se podrán atravesar; los enemigos son mortales de tal forma que si Plman entra en contacto con alguno de ellos muere y termina la ejecución.

Algunos ejemplos de mensajes que se mostrarán en la ventana inferior o derecha son:

- Ninguna regla puede evaluarse con éxito (todas fracasan), por lo que Plman se queda sin capacidad de decisión:



- Tu regla intenta que Plman se mueva hacia una posición ocupada por un objeto sólido (ej. pared):





- Tu regla realiza una acción que provoca que Plman entre en contacto con un enemigo u objeto mortal (ej. una bomba) y por tanto muera:

```
1 : Oh no! Tu personaje no ha podido terminar este nivel!  
2 : Pulsa 'X' para continuar.
```

Para volver al terminal :

- Si tu regla logra que Plman se coma todos los cocos del mapa: **pulsa la tecla 'X'**.
- Cuando quieras parar la ejecución: pulsa la tecla **Escape 'Esc'** y luego **'X'**.

Después de pulsar 'X' se mostrará una pantalla con las **estadísticas de la última ejecución**.

Se puede observar el estado final en que ha quedado Plman, los cocos que se ha comido, los movimientos realizados por Plman para comerse los cocos, las inferencias realizadas por Prolog, el tiempo de CPU consumido en la ejecución, las colisiones producidas con elementos sólidos (como paredes), los intentos de acciones fallidas (intentar coger un objeto que no se puede coger), acciones erróneas (mensaje 2) y fallos de la regla.