Sandra Miranda Esteban-k idatzia
Astelehena, 2005(e)ko urria(r)en 10-(e)an 15:05etan

There are no translations available.
Un juego que te sorprenderá y te servirá para comenzar a entender la AI (Inteligencia Artificial)

1. **INTRODUCCIÓN.**
2. **INSTRUCCIONES DEL JUEGO.**
3. **OBSERVACIONES.**
4. **FUNCIONAMIENTO.**

1. INTRODUCCIÓN.

Seguramente de pequeño has jugado alguna vez al juego de las 20 preguntas, ya sabes, uno piensa en un objeto y otro trata de adivinarlo haciendo preguntas a las que sólo se puede responder "sí" o "no". Si lo adivinas con un máximo de 20 preguntas has ganado.

20Q es una versión web de este juego utilizando inteligencia artificial. En este caso, tu compañero de juegos es virtual, piensas en un objeto y será el ordenador quien debe adivinar el objeto mediante preguntas. Si el ordenador consigue adivinarlo con un máximo de 20 preguntas el, ha ganado. Si necesita más de 20 preguntas, habrás vencido al ordenador.

JUGAR A 20Q.

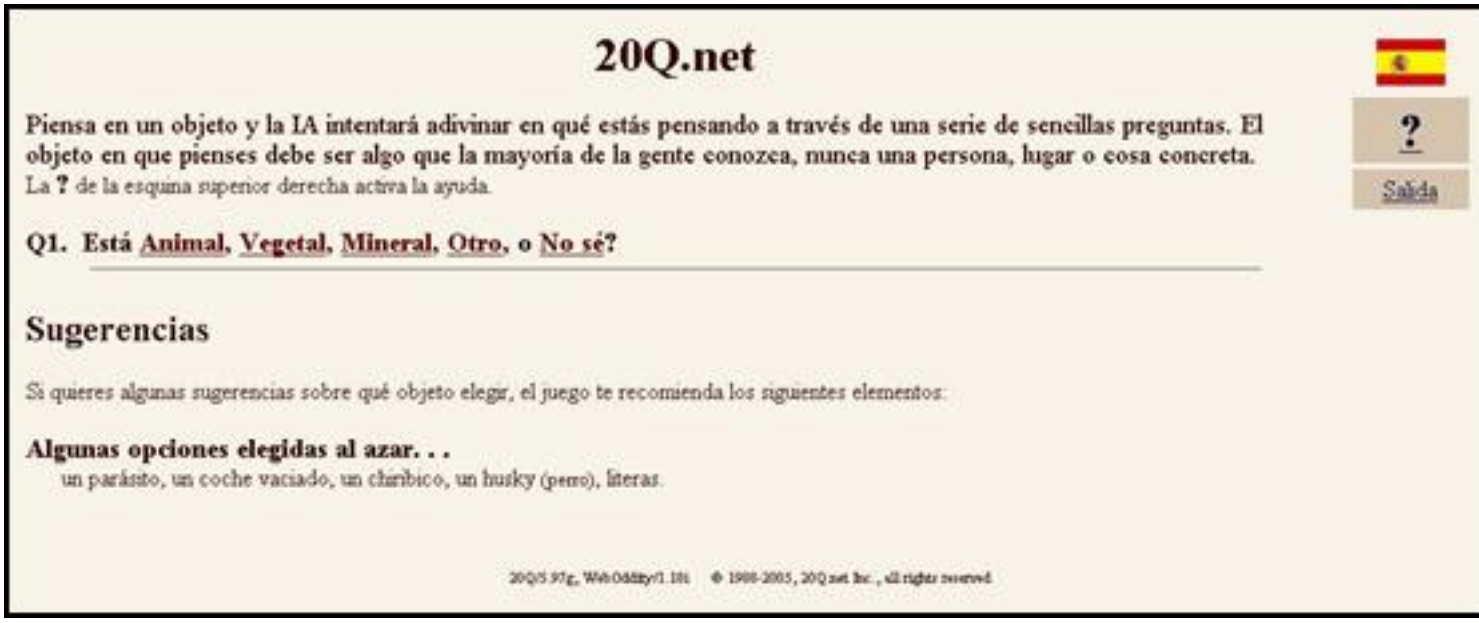
2. INSTRUCCIONES DEL JUEGO.

Para empezar a jugar lo primero que debes hacer es pensar en un objeto. La única restricción que el juego pone a tu imaginación es que debe ser conocido por la mayoría, es decir, el objeto "gato" es correcto, pero el objeto "mi gato manchas" no es válido.

Una vez que has decidido un objeto, la primera pregunta que te hace el ordenador consiste en que lo clasifiques en una de las siguientes categorías:

- **Animal:** Si pertenece al reino animal, incluidos organismos multicelulares y unicelulares, ejemplo: gato, perro, serpiente, protozoo"

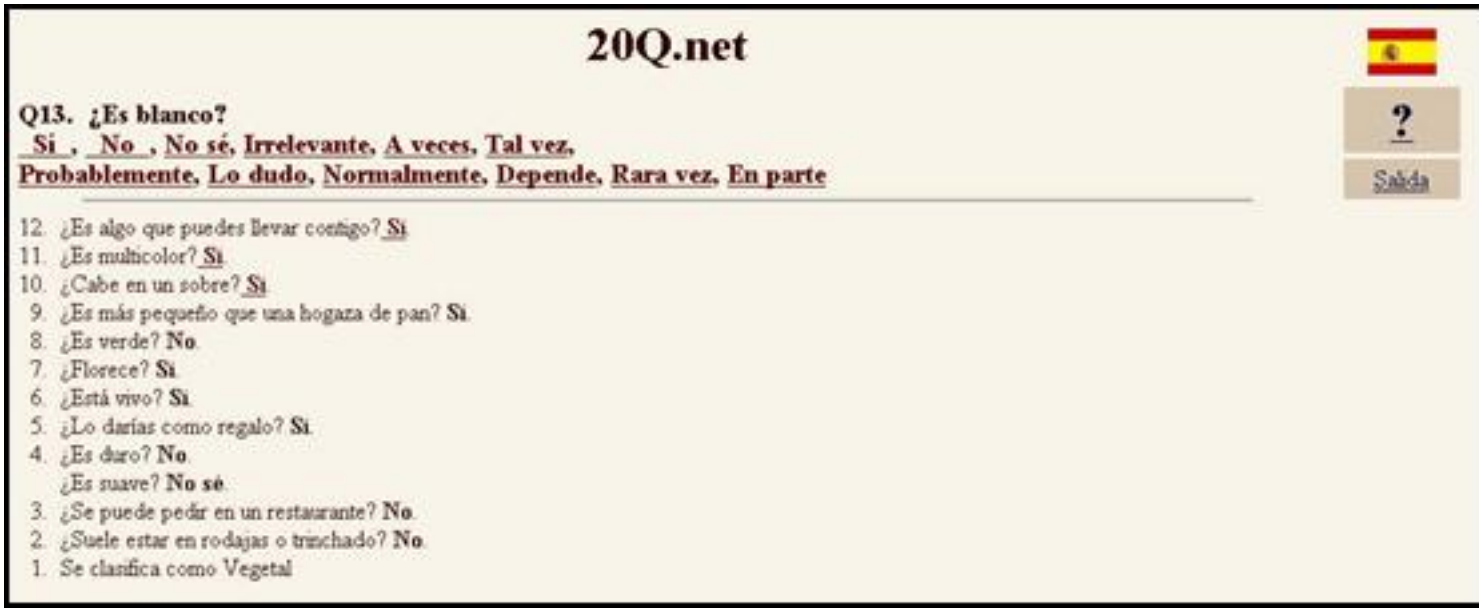
- **Vegetal:** Si pertenece al reino vegetal, ejemplo: zanahoria, árbol, alga
- **Mineral:** Si pertenece al reino mineral, ejemplo: roca, oro, diamante
- **Otros:** Si no es un animal, vegetal o mineral, por ejemplo: amor, color azul
- **Desconocido:** Si no sabes como clasificarlo (generalmente no se usa).



Una vez clasificado el objeto, el ordenador empezará a hacerte preguntas sencillas, por ejemplo, ¿La mayoría de la gente lo usa todos los días?, ¿Es más pequeño que una hogaza de pan?

En 20Q las respuestas no son estrictamente sí y no como en el juego original, sino que también se puede responder no sé, irrelevante, a veces, tal vez, probablemente, normalmente, rara vez y en parte. Cuando tu respuesta es no sé, esa pregunta no contará como formulada, aunque la tendrá en cuenta.

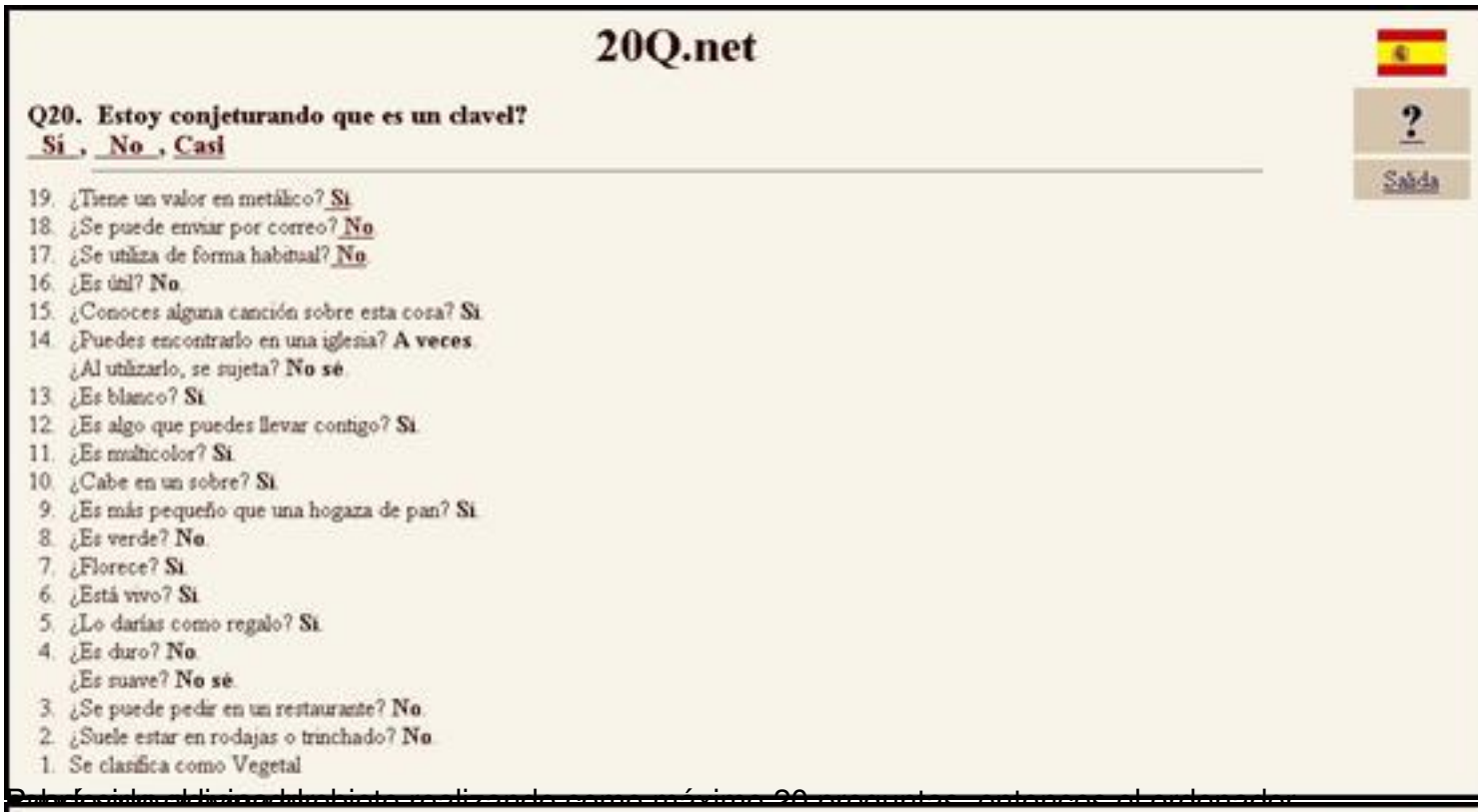
A continuación puedes ver un ejemplo de una serie de preguntas que realiza el ordenador para adivinar un objeto. En este ejemplo tiene que adivinar una margarita.

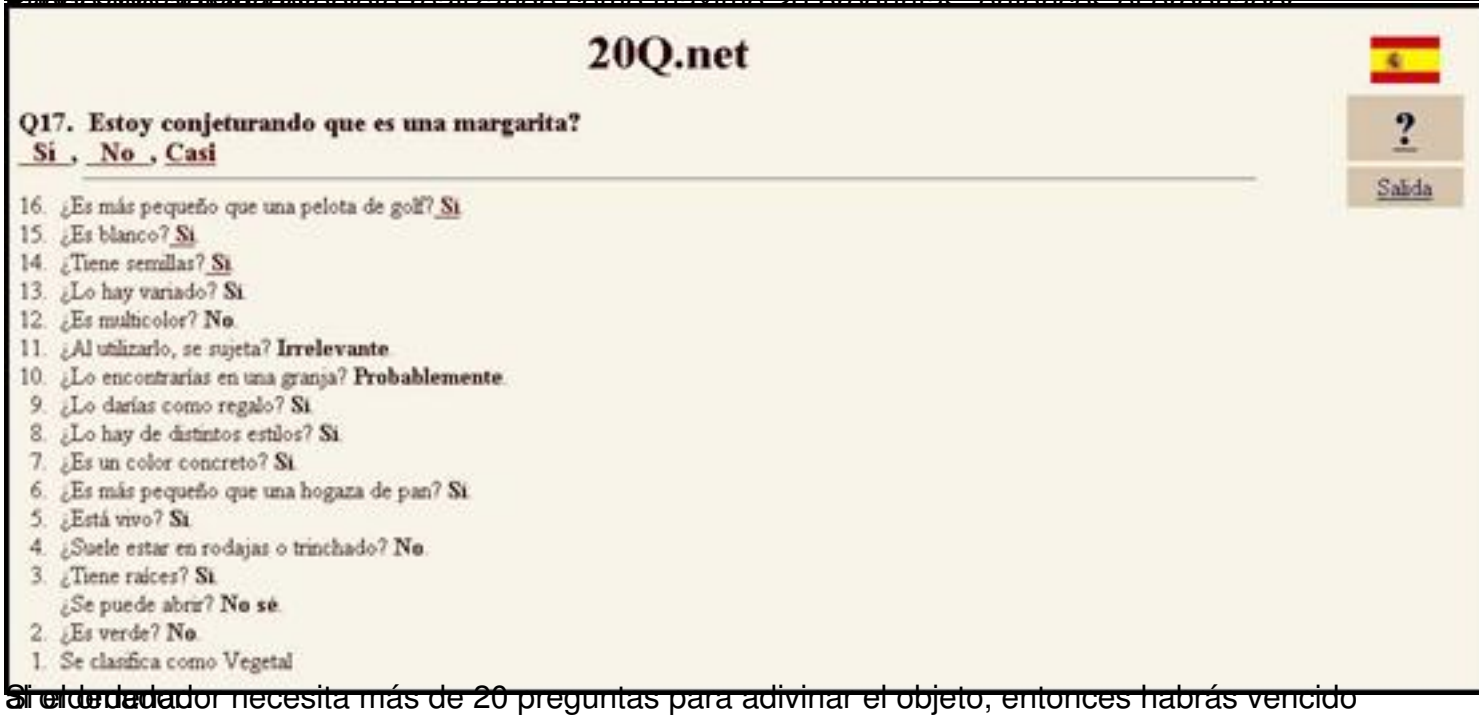


Puedes rectificar las respuestas pulsando sobre las subrayadas (tres últimas respuestas). Volverá a aparecerte la pregunta y podrás contestar de nuevo. También puedes utilizar el botón *Atrás* de tu navegador.

Periódicamente, el juego te propone una conjetura sobre el objeto, entonces tendrás que responder si ha acertado, si no ha acertado o si se ha quedado cerca. En este ejemplo, como mi objeto es □una margarita□ y está conjeturando con □un clavel□ entonces responderé □casi□ y seguirá haciendo preguntas y conjeturas.

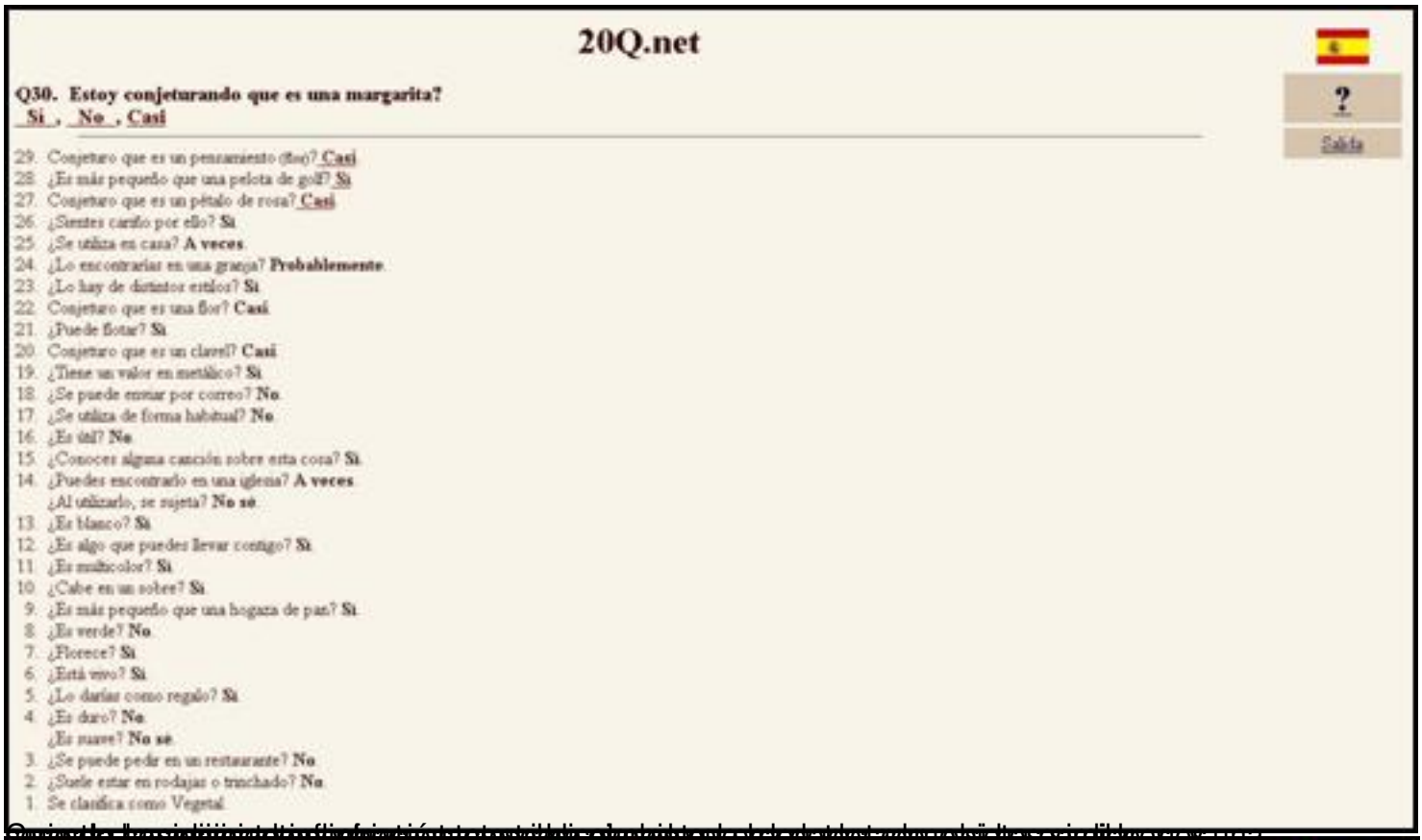
Sandra Miranda Esteban-k idatzia
Astelehena, 2005(e)ko urria(r)en 10-(e)an 15:05etan





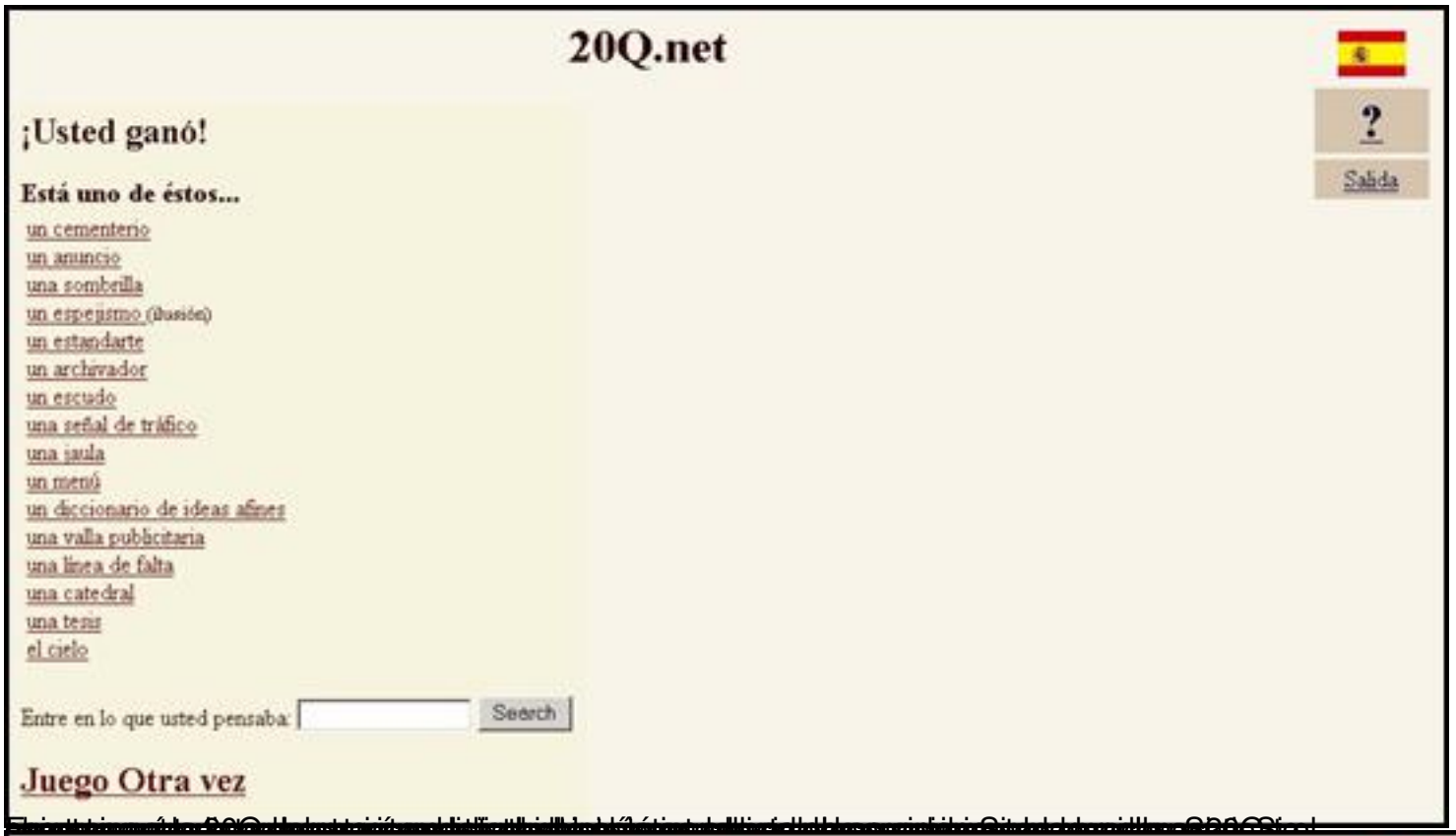
Si el ordenador necesita más de 20 preguntas para adivinar el objeto, entonces habrás vencido al ordenador

Sandra Miranda Esteban-k idatzia
Astelehena, 2005(e)ko urria(r)en 10-(e)an 15:05etan





Sandra Miranda Esteban-k idatzia
Astelehena, 2005(e)ko urria(r)en 10-(e)an 15:05etan





Sandra Miranda Esteban-k idatzia
Astelehena, 2005(e)ko urria(r)en 10-(e)an 15:05etan

