

**Tutorial**

---

# **CLIPS**

**Set up**

**Lic. Raúl Juárez**

**IC - UBP**

**Abril 2008**

## **CONTENIDO**

---

<b>1. CLIPS .....</b>	<b>3</b>
<b>2. EJECUTANDO CLIPS.....</b>	<b>6</b>
<b>3. CARGA DE CÓDIGO EN CLIPS .....</b>	<b>8</b>
<b>4. CLIPS Y OTROS EDITORES.....</b>	<b>11</b>

## 1. CLIPS

---

Clips, es la herramienta desarrollada para la generación de sistemas basados en reglas. El mismo es un proyecto iniciado por la NASA, y luego continuado por la comunidad del mundo del software Open Source.

Actualmente hay cambios en el sitio Oficial, lo cual nos lleva a una nueva referencia en la Web para poder bajar el aplicativo.

Desde: <http://clipsrules.sourceforge.net/>

Ingresando al Link: "CLIPS 6.3 Beta for Windows Release 3" y luego al link "SourceForge CLIPS Download Page", ingresan al sitio de descargas de SourceForge.NET, donde podrán bajar la herramienta.

Una vez en el sitio de SourceForge.NET, en el listado de abajo deberán elegir la Versión para Windows: **CLIPS\_6.30\_Beta...** (el mismo es un ejecutable en formato .msi)

### 1.1 Instalación

---

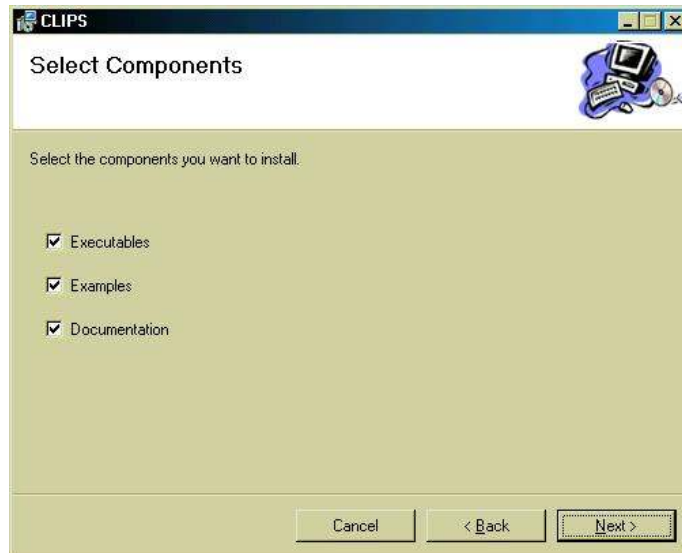
- A. Una vez bajado el CLIPS, deberán ejecutar el archivo .msi. Doble Click sobre el mismo.
- B. El instalador se ejecuta y vemos la siguiente pantalla, click en siguiente:



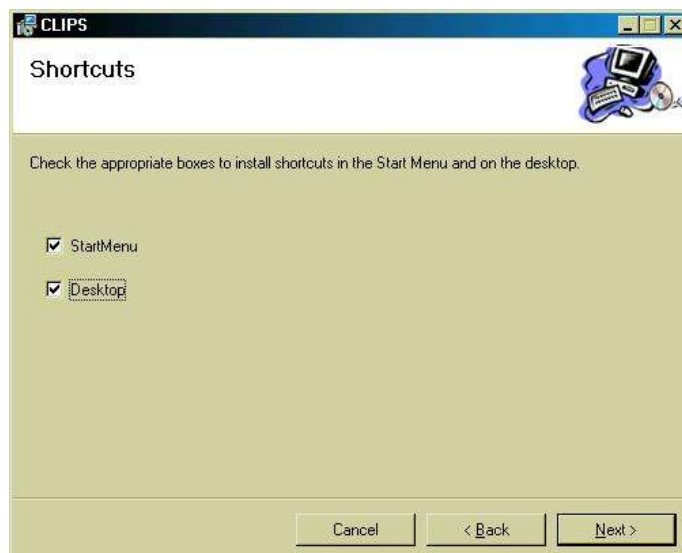
Podemos elegir entre que componentes instalar:

- Ejecutables
- Ejemplos
- Documentación

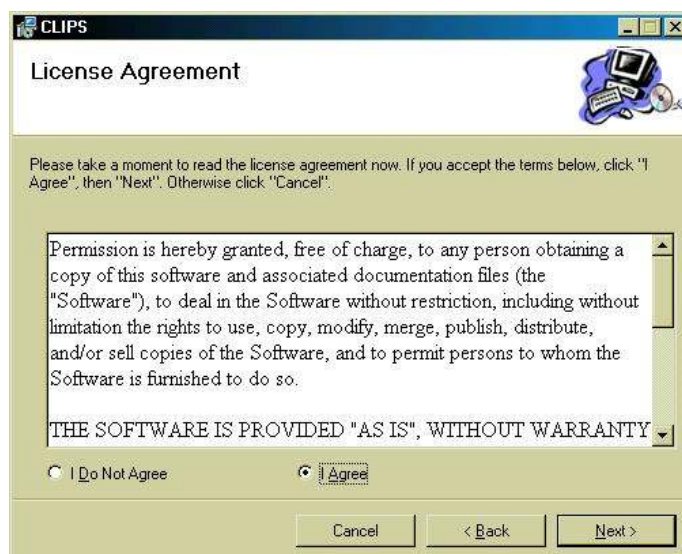
La sugerencia es instalar todo, ya que sirve para todos los casos y es conveniente tener todo a mano siempre.



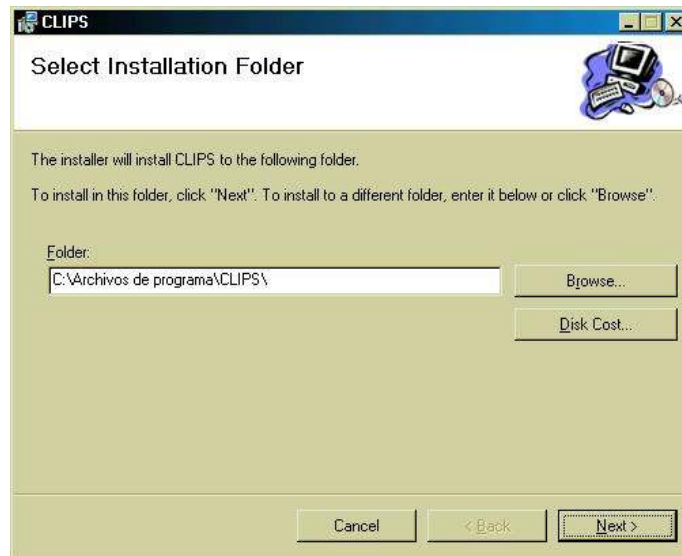
La pantalla siguiente, permite definir si queremos tener accesos directos, esto es a criterio del usuario.



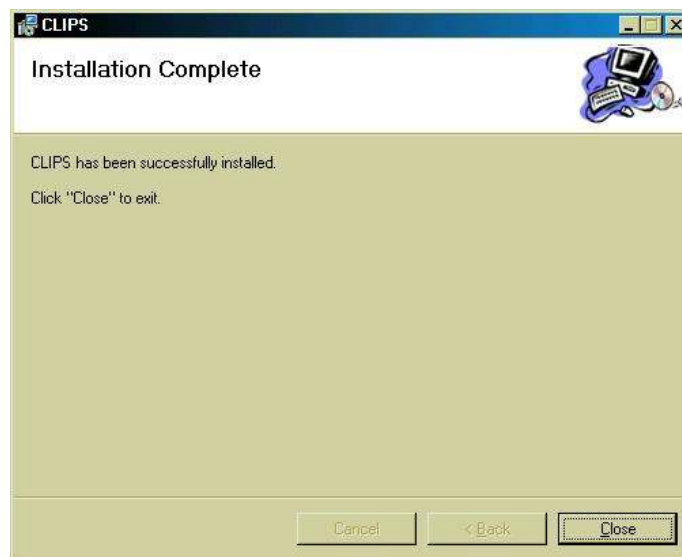
La siguiente es la pantalla de Licencia, solo deben aceptar la misma (I Agree) y dar siguiente:



La siguiente incluye información de la ubicación del Clips en su instalación, esto también es a gusto del usuario.



Confirmamos el setup y pasamos al proceso de instalación propiamente dicho, y luego confirmamos, mediante el Botón Cerrar (Close) del Instalador.

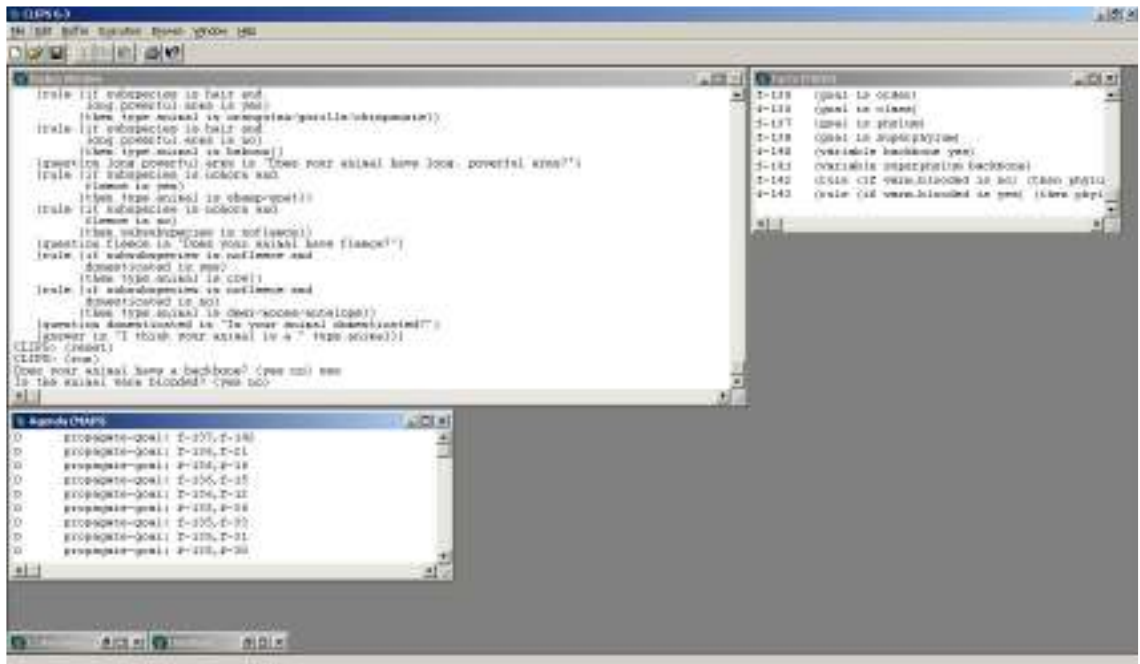


- C. La ejecución del mismo, será mediante los dos iconos que tenemos tanto en el escritorio (Según lo que hayan elegido) o en el grupo de programas del menú de inicio bajo "Clips". En este ultimo, tiene acceso a:
- Clips Windows
  - Clips DOS (MS-DOS)
  - Ejemplos
  - Documentación (las Guías Básicas y Avanzadas de Programación)





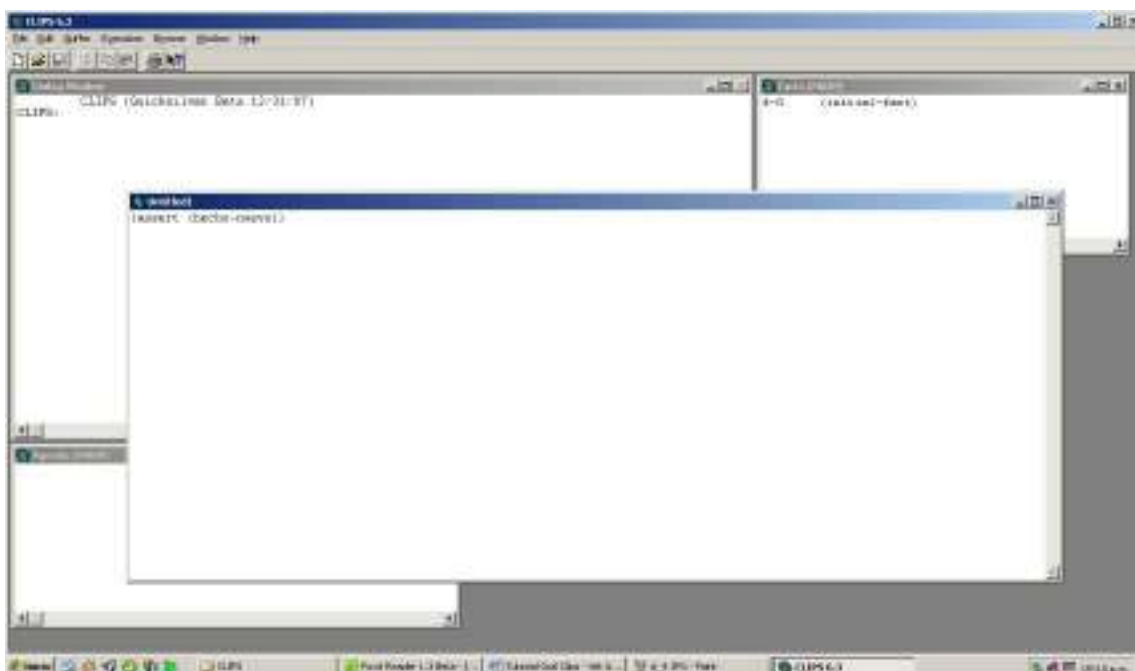
- G. Agenda, permite ir mostrando paso a paso como es la colección de activaciones, cuales son esas reglas que matchean o se igualan con tales patrones, también es mas que útil a nivel de tracing o seguimiento del programa.



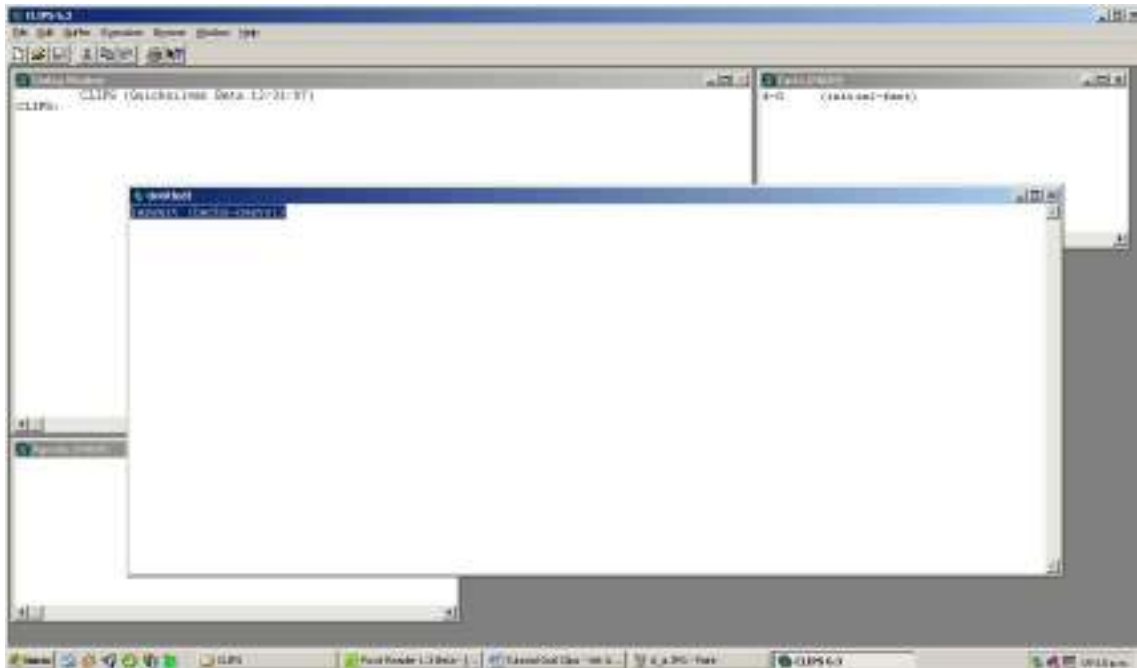
### 3. Carga de Código en Clips

La carga de código de nuestros ejercicios y prácticos en CLIPS es siempre un interrogante. Dado que Clips permite que la carga del mismo sea de diversas formas, la más indicada y practica:

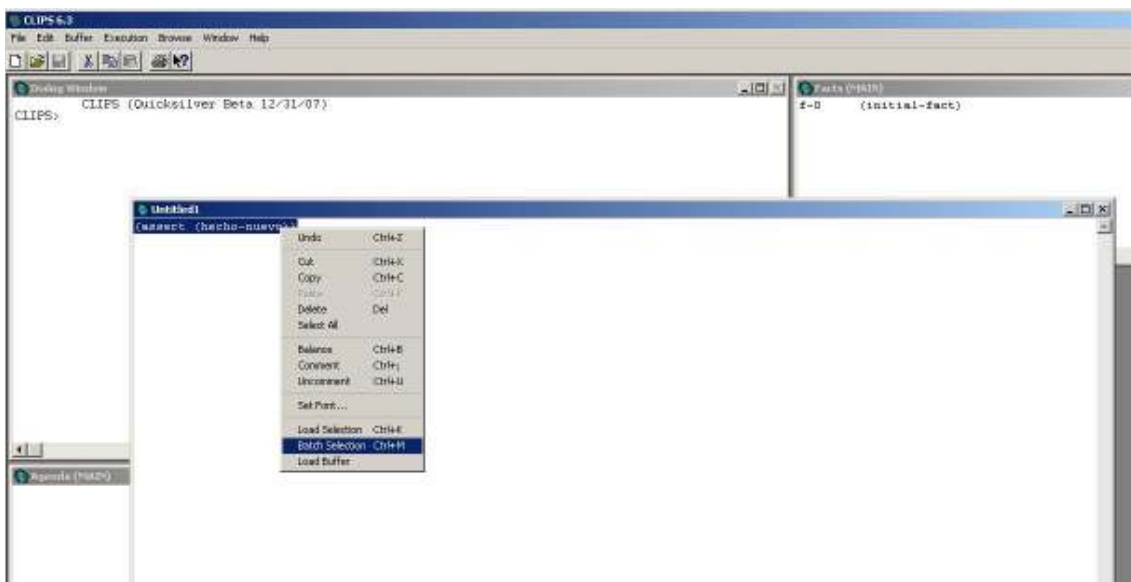
- Generar un archivo Nuevo, desde el Editor o bien con cualquier otro editor de textos o códigos fuentes. Esta acción debe cerrarse con el archivo guardado en formato .clp. Generando Código Clips en su interior, claro esta.



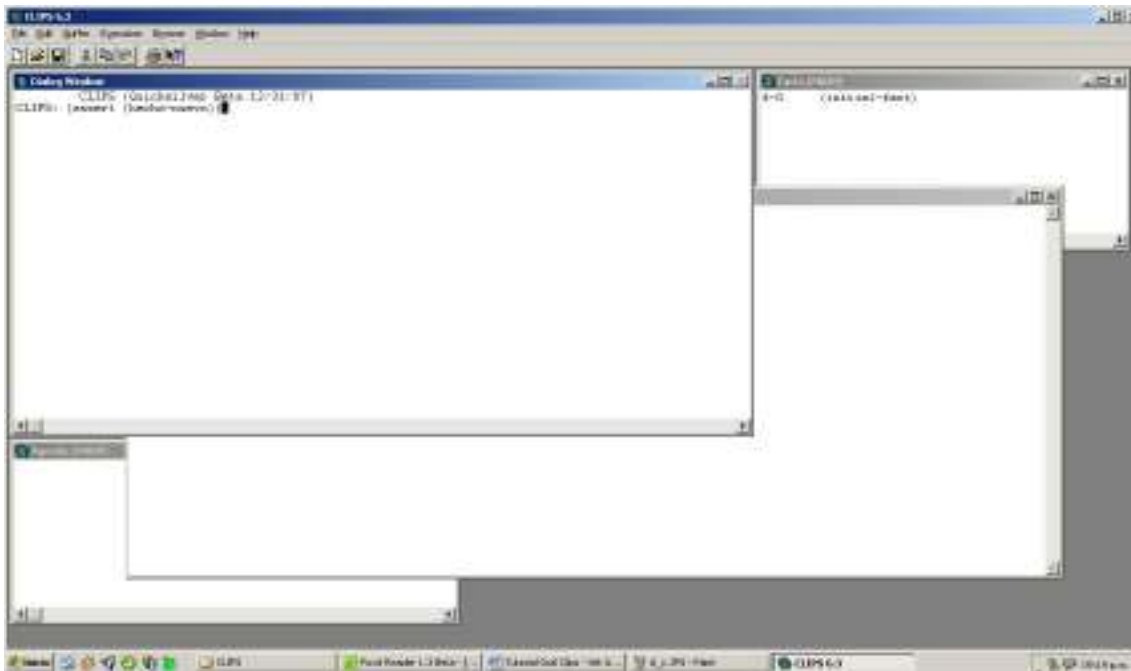
- Seleccionar el código generado.



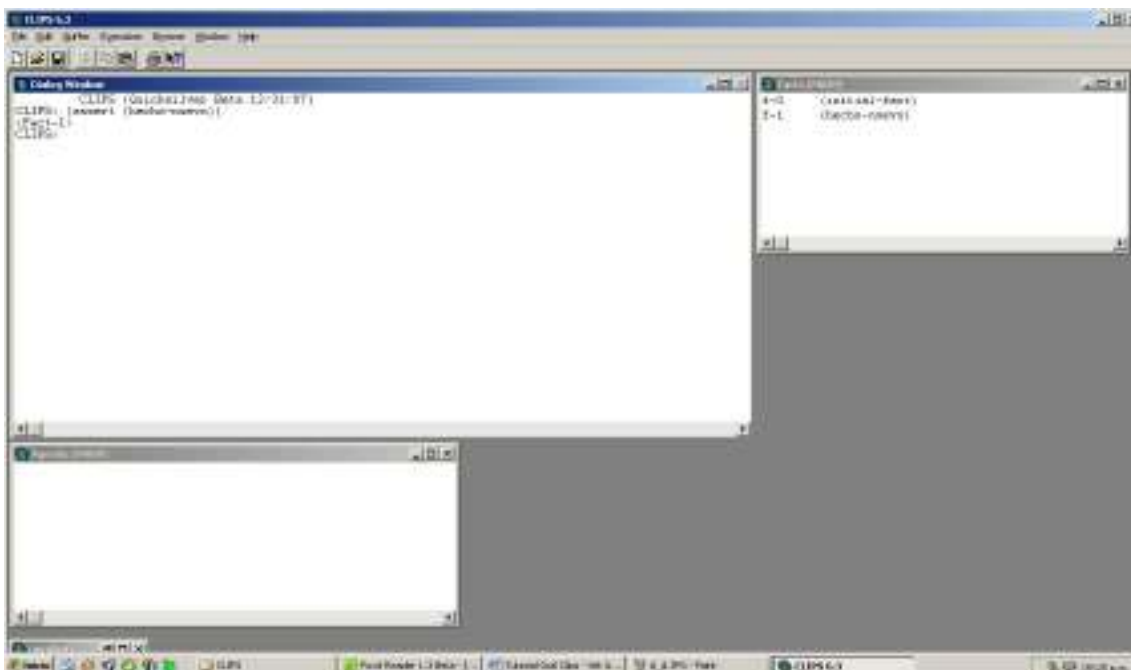
- Clic derecho, elegir la opción "Batch Selection" o bien sobre el código seleccionado tecla CTRL + M. Esta acción desencadena el envío del código al Dialog Windows, para su ejecución. Esto es muy útil cuando tenemos ya más de 5 o más 10 líneas de código generada, y para grandes cantidades de código.



- De esta forma el CLIPS procesa todo el código y ya permite la ejecución del mismo y mostrar sus resultados, tanto visuales como en la ventana de Facts o Agenda. Solo con un ENTER estamos a un paso de ejecutar nuestro código.



- Al ingresar ENTER podremos ver como la ventana de Facts, ya tiene listado el hecho inicial, mas el hecho que se cargo por código. Además de que el Dialog Window me devuelve el resultado de mi ejecución.



#### 4. Clips y otros editores

---

Debido a las limitaciones visuales y de ayuda del editor del mismo Clips, y la facilidad que se tiene al generar un archivo .clp con cualquier herramienta, se recomienda, quizás a temas de ser más rápido, productivo y mas ordenado en la codificación del Clips, optar por otros editores.

El siguiente ejemplo es una sugerencia de uso de una herramienta llamada **Notepad++**. La misma es de código abierto y de múltiples usos, ya que no solo nos sirve para codificar Clips, si no múltiples lenguajes, ya que reconoce la sintaxis de una lista bastante extensa.

El mismo puede ser descargado desde: <http://notepad-plus.sourceforge.net/es/site.htm>

Desde la sección de "Descargar", ingresamos y seleccionamos de la sección "Archivos Binarios", mas abajo del texto explicativo, tenemos el link "Descargar los ejecutables de Notepad++".

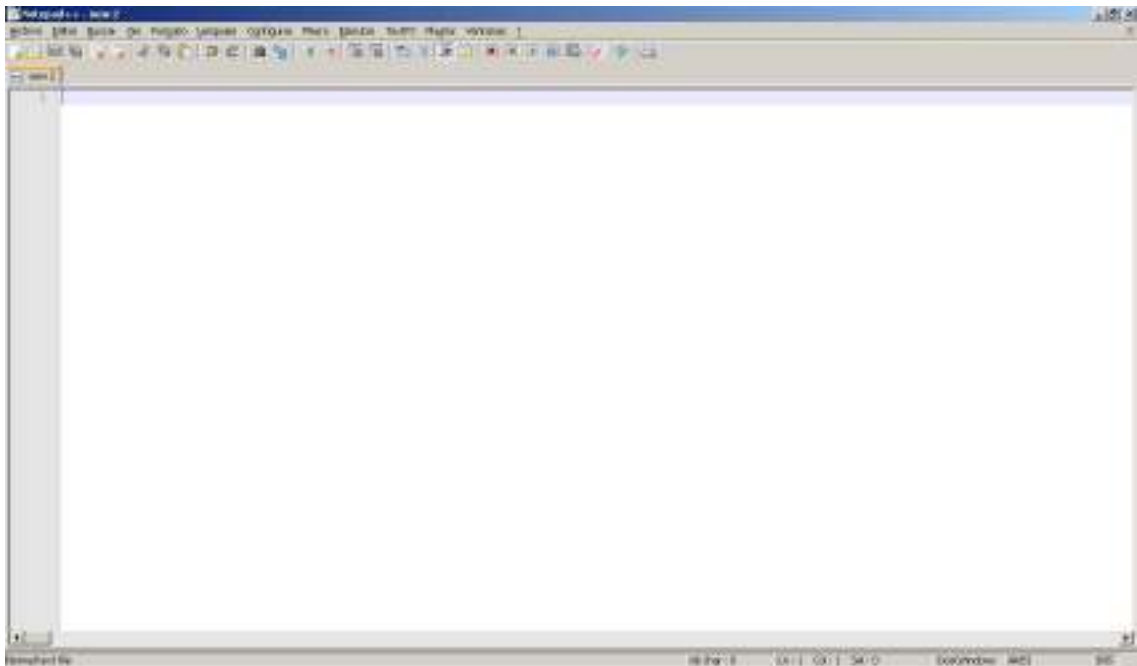
Esto nos llevara a un sitio de descargas de SourceForge.NET, debiendo elegir la versión del archivo **npp.4.8.5.Installer.exe**.

Esto descargara un ejecutable el cual tiene un wizard o asistente ameno, y simple para la instalación. Totalmente en español.

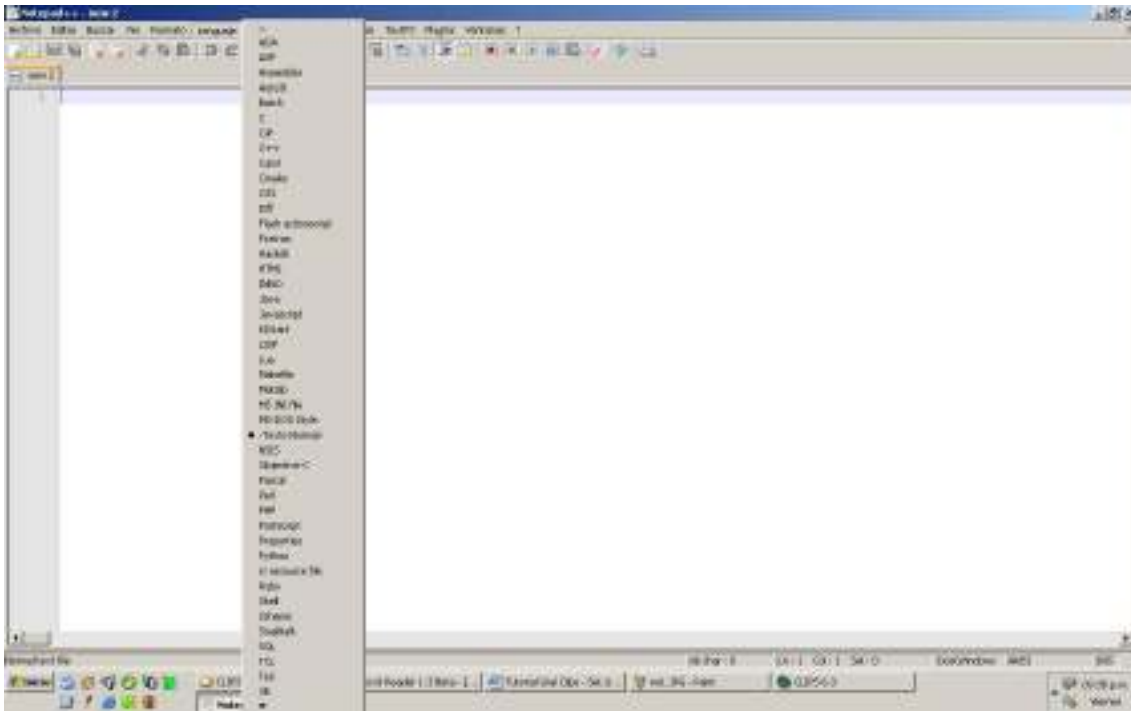
Una vez instalado, para poder codificar código Clips en nuestro Notepad++, deberemos ejecutar las siguientes acciones.

Ejecutar Notepad++

1. Crear un Archivo Nuevo



2. Desde el menú principal, click en la opción de menú "Lenguaje"



3. Desde el Listado selección LISP como lenguaje para trabajar. Esto tiene una razón de ser, dado que Notepad++ no detecta código CLIPS puro, pero si LISP; el mismo CLIPS esta basado en LISP; por lo cual la sintaxis y estructura de código es respetada en un 90%, lo cual nos da tranquilidad a la hora del reconocimiento de caracteres y palabras reservadas y de indentación del código.

