

## Explicación del dominio del problema

---

Hoy en día en el mundo de la tecnología actual tiene gran importancia el uso de videoconsolas como elemento de ocio en el Hogar.

El principal fin de estas videoconsolas es el disfrute lúdico a través de sus juegos o uso de propósito general con cualquier tipo de aplicaciones.

El problema de los juegos es que el precio es elevado y el material que se proveen (un dvd) se deteriora con facilidad. Por ello la ley contempla la posibilidad de una copia privada de este software con fin de continuar su uso.

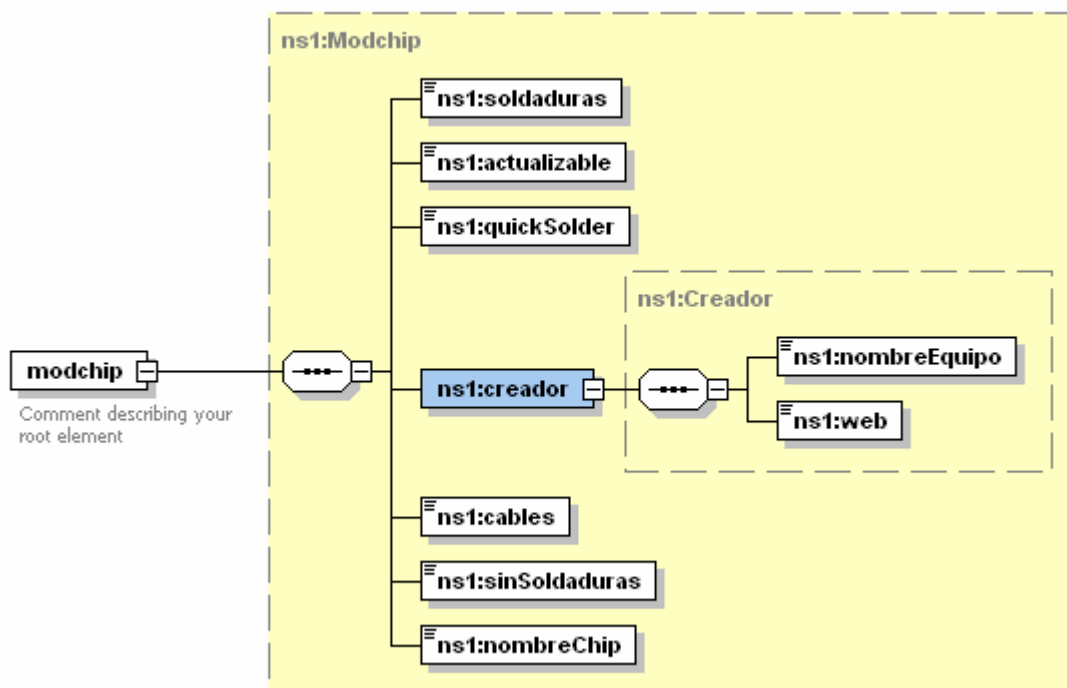
El problema es que las videoconsolas requieren de una modificación de su hardware de fábrica para poder utilizar dichas copias, así como si deseas utilizar software desarrollado por ti también hace falta dicha modificación.

Por desgracia existen multitud diferentes de posibles modificaciones, y como es común en la sociedad de la información en la que vivimos, encontrar una posible solución requiere una tarea compleja de conocimiento.

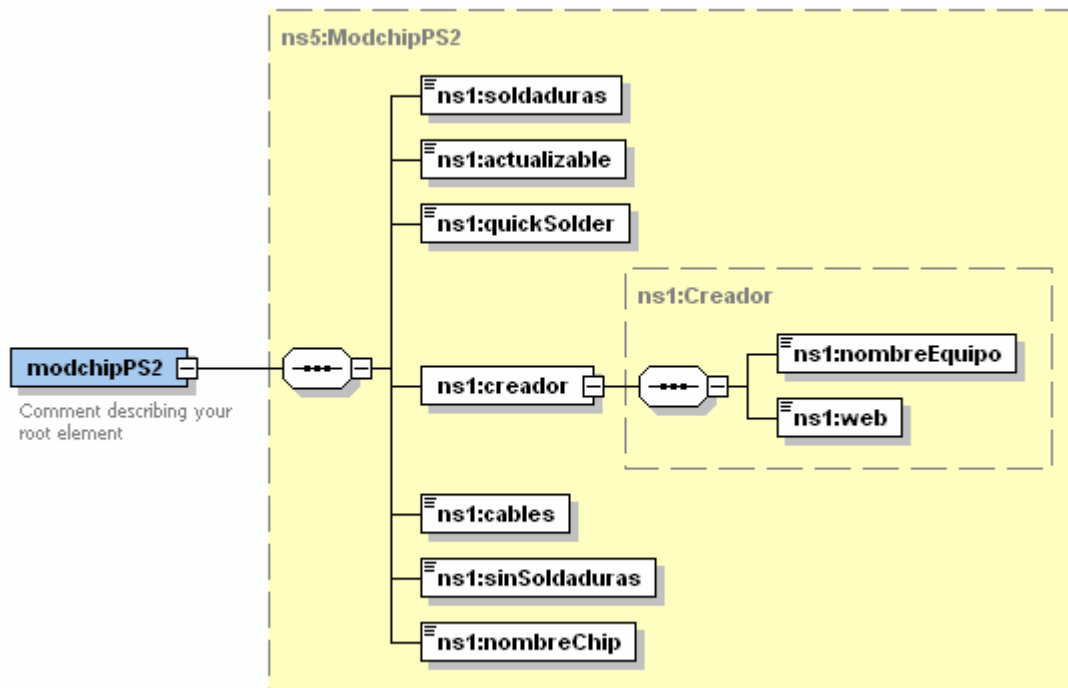
Por ello quisiera modelar el conocimiento acerca de las diferentes opciones en cuatro plataformas diferentes con fin de tener organizada la información para consultas.

Las videoconsolas escogidas son : Playstation 2, GameCube, Xbox y Wii.

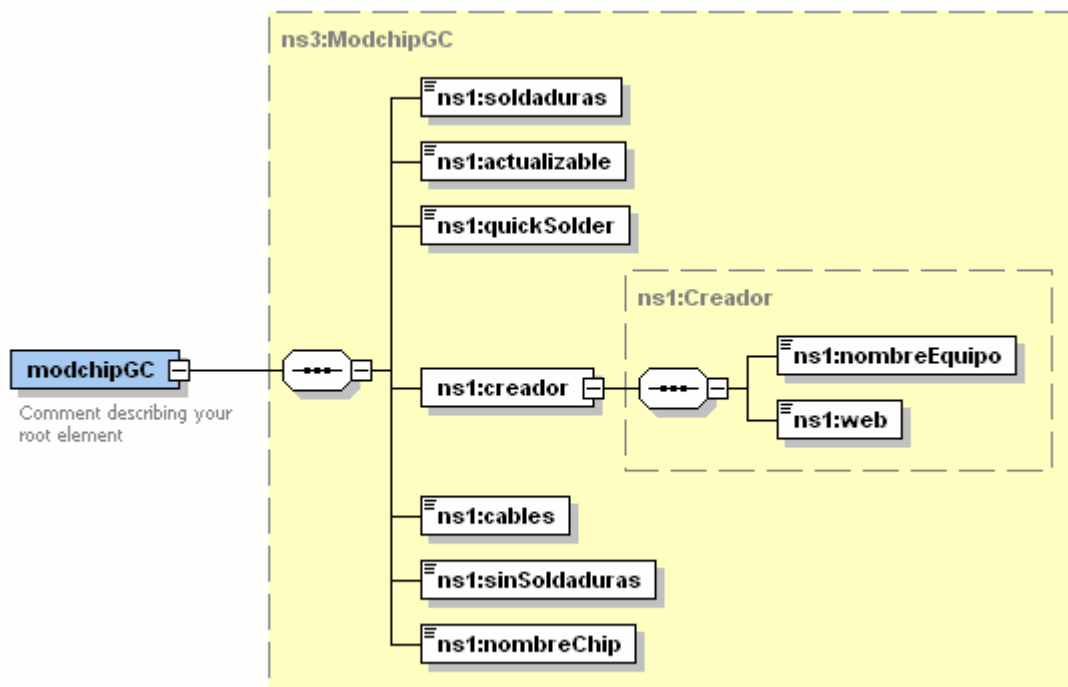
Todas las modificaciones en general tienen unas características comunes, estos detalles son los siguientes:



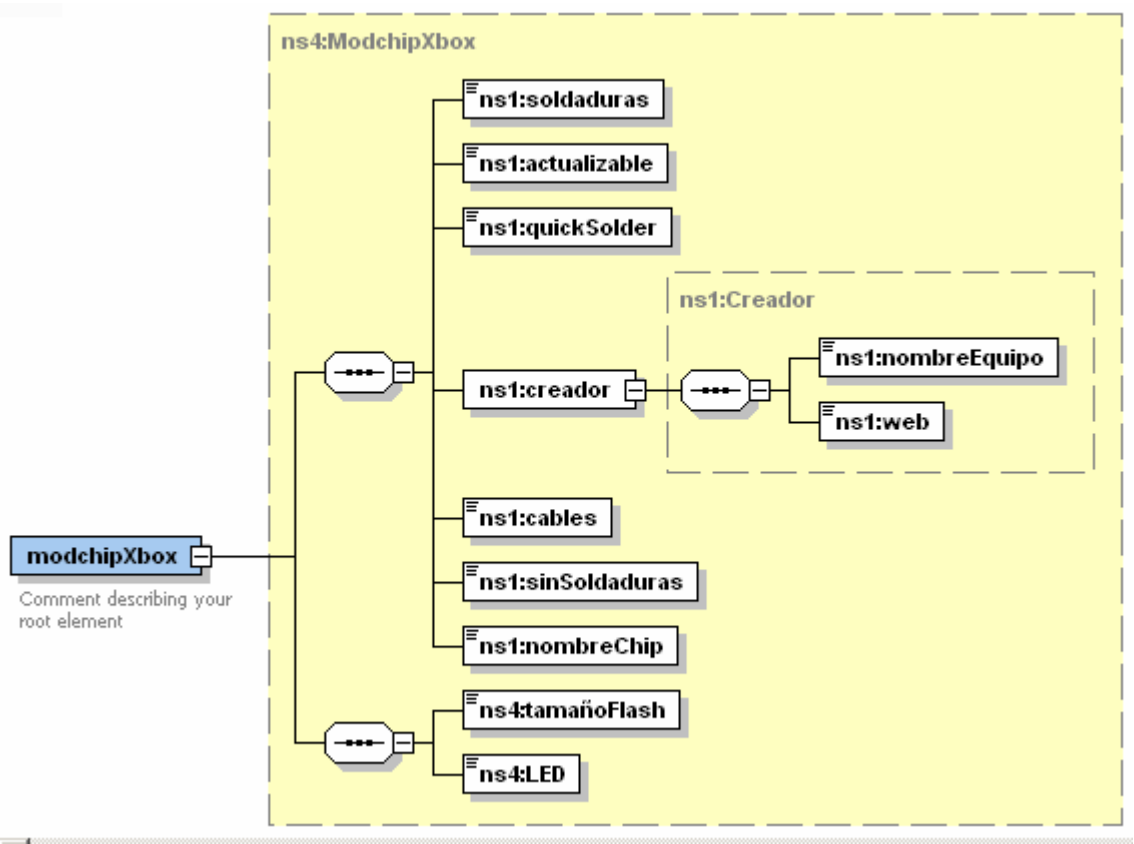
Considero que los detalles que se desean saber para la Playstation 2, a parte de los mencionados como generales son:



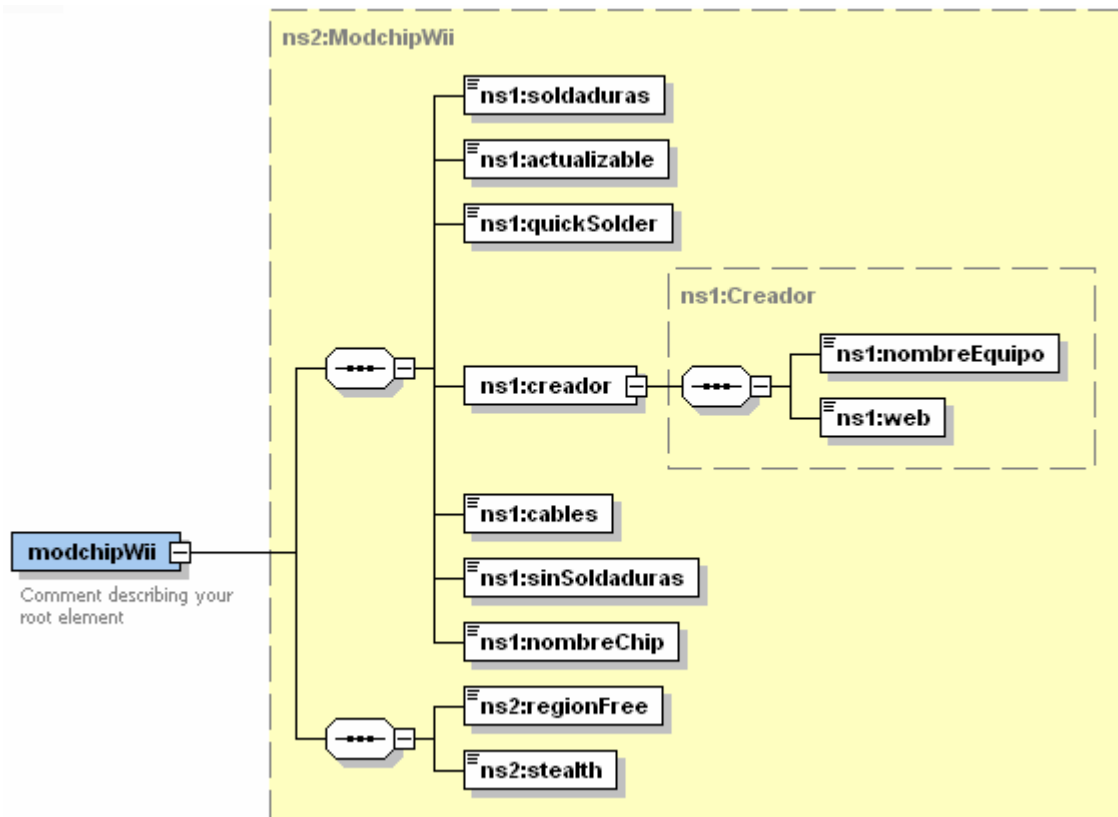
Considero que los detalles que se desean saber para la GameCube, a parte de los mencionados como generales son:



Considero que los detalles que se desean saber para la Xbox, a parte de los mencionados como generales son:

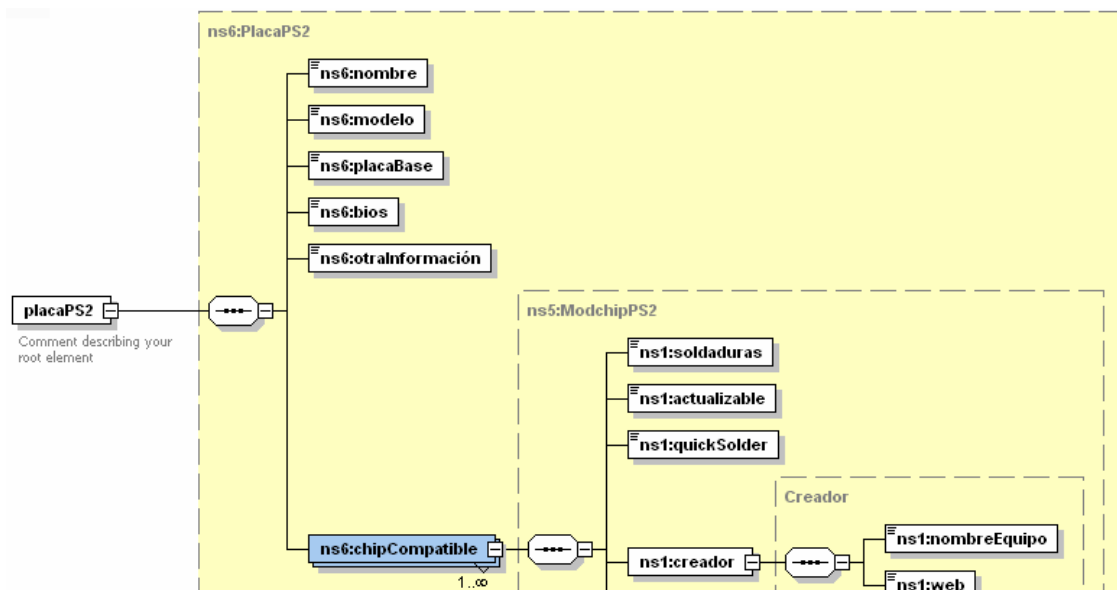


Considero que los detalles que se desean saber para la Wii, a parte de los mencionados como generales son:

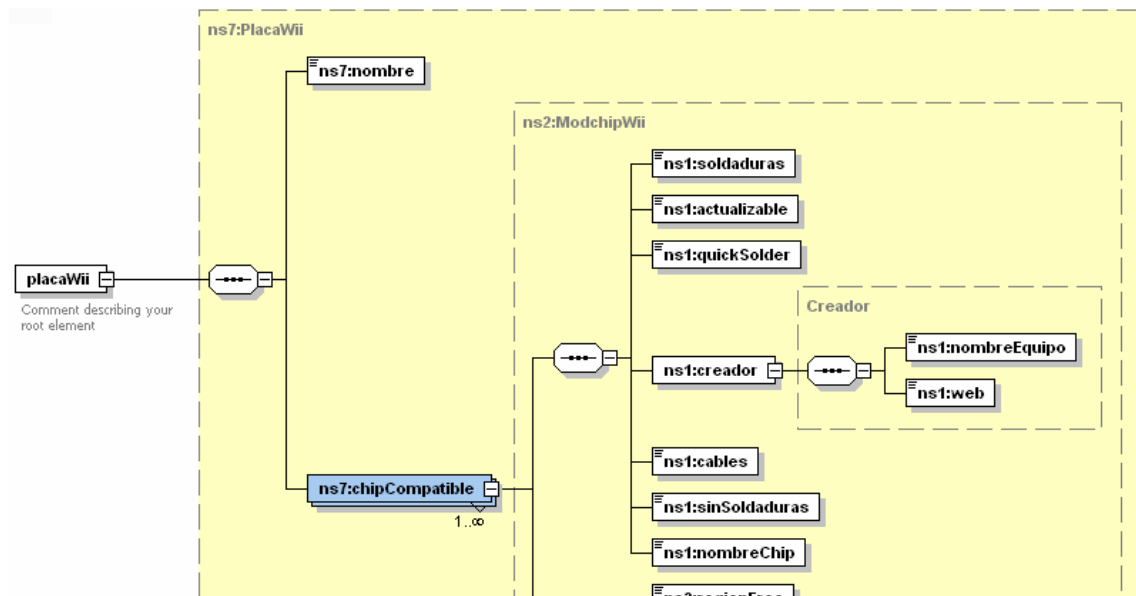


Por último, un detalle a tener en cuenta, es que existen diferentes modelos de placas de PS2 y de Wii, y es necesario conocer qué características tienen dichas placas, y qué chips son compatibles con ellas.

Sobre las placas de PS2 nos interesará saber entonces:



Y de las placas de Wii nos interesará saber:



Por último, siguiendo los esquemas de los diferentes modchips, crearemos los ficheros XML con el conocimiento.

Por ejemplo, de Wii tendríamos algo como lo siguiente:

The screenshot shows the Projecto IDE interface. On the left, the 'projecto' tree shows 'XML Files' with files like 'chipsGC.xml', 'chipsPS2.xml', 'chipsWii.xml', and 'chipsXbox.xml'. The main editor displays a table with columns: 'ns1:quickSolder', 'ns1:creator', 'ns1:cables', 'ns1:sinSoldadur...', and 'ns1:nombreChip'. The table contains 6 rows of data. At the bottom, the 'Validation' status bar shows a green checkmark and the message: 'File C:\Documents and Settings\lani\Mis documentos\leng marcado\esquema\chipsWii.xml is valid.'