Programare Logică – A Doua Temă pentru Laborator

Claudia MURESAN

Universitatea din București, Facultatea de Matematică și Informatică c.muresan@yahoo.com, cmuresan@fmi.unibuc.ro 2019–2020, Semestrul II

Fiecare semigrupă sau fiecare grupă să îmi trimită pe ambele adrese de email un singur fișier .pl conținând rezolvarea fiecărui exercițiu. TERMENE LIMITĂ pentru trimiterea acestei teme:

- (i) pentru Exercițiul 1:
 - cerința (i): 5 aprilie;
 - cerința (ii): 12 aprilie;
 - cerința (iii): 19 aprilie;
- (ii) pentru Exercițiul 2: 26 aprilie.

Exercițiul 1. Citiți fișierul labirintgrafic.pl.

Observați că predicatele pentru desenarea labirintului au printre argumente și numărul de linii și numărul de coloane ale labirintului.

Observați separatorii dintre celulele labirintului, pe orizontală și pe verticală, în cazul în care celulele sunt conectate, ceea ce permite deplasarea între cele două celule vecine, și în cazul în care celulele nu sunt conectate, ceea ce înseamnă că nu se poate trece din una dintre cele două celule în cealaltă.

Observaţi predicatul **path**, care determină drumuri între câte două celule; atenţie la argumentul al treilea din predicatul auxiliar **mazepath**, reprezentând lista celulelor vizitate; labirintul este, practic, un graf neorientat, aşadar, chiar dacă acest graf nu conţine cicluri, dacă, în determinarea unui drum, trecem dintr—o celulă (Row, Column) într—o celulă vecină (Linie, Coloana), la pasul următor ne putem întoarce în celula (Row, Column). Lista celulelor vizitate este construită în sens invers faţă de drum; nu putem folosi drumul în locul listei celulelor vizitate, pentru că nu este instanţiat în momentul în care trebuie să testăm apartenenţa unui nod nou la această listă.

Tema voastră constă în modificarea predicatului drawpath în următoarele moduri:

- (i) în locul desenării întregului drum cu steluțe, ca în varianta din fișierul labirintgrafic.pl (care are, de exemplu, neajunsul că steluțele "acoperă" mai mulți separatori verticali, o alternativă fiind dublarea numărului de rânduri, pentru a scrie și steluțele, și underscorurile de sub ele unde este cazul, ceea ce ar deforma labirintul), acest predicat să afișeze drumul pas cu pas, adică, pentru fiecare deplasare între celule, să deseneze din nou labirintul, cu o steluță plasată numai în celula curentă din cadrul drumului;
- (ii) ca mai sus, să se deseneze labirintul la fiecare pas, cu o singură steluță plasată în celula curentă, dar, în plus, paşii anteriori ai drumului să fie reprezentați prin "o" în fiecare căsuță prin care s-a trecut deja (chiar dacă, la fel ca în cazul definiției predicatului **drawpath** din labirintgrafic.pl, pentru aceste căsuțe nu vor mai fi reprezentați eventualii separatori verticali, față de celulele de pe rândul următor);
- (iii) să se modifice predicatele de la (i) şi (ii) astfel încât să realizeze afişarea în câte un fişier text, cu câte o linie separatoare între configurațiile de la fiecare pas; a se vedea predicatele:
 - drawpathfile din fişierul labirintgrafic.pl;
 - arbsortfis din fișierul arbbin.pl;
 - nrarb și arbfis din fișierul arbori.pl.

Exercițiul 2. Completați fișierul generatii.pl cu un predicat arbgen(Persoana, ArboreGenealogic) care să fie satisfăcut ddacă ArboreGenealogic este arborele genealogic al lui Persoana, dat sub forma unui arbore binar definit ca în fișierul arbbin.pl, cu proprietatea că, pentru orice nod etichetat cu Nume, fiul stâng este etichetat cu numele tatălui, iar fiul drept cu numele mamei lui Nume, și să poată fi folosit pentru interogări de tipul:

?-arbgen(carmen, A).

Pentru baza de cunoștințe din fișierul *generatii.pl*, completată doar cu definiția predicatului **arbgen**, răspunsul Prologului această interogare trebuie să fie:

A = arb(carmen, arb(victor, arb(constantin, arb(iosif, nil, nil), arb(elena, nil, nil)), arb(maria, nil, nil)), arb(valentina, arb(ion, nil, nil), arb(sara, arb(adam, nil, nil), arb(eva, nil, nil)))).

1