

Advanced School in Artificial Intelligence

Programmazione Logica e Prolog

Marco Alberti
marco.alberti@unife.it

Progetto di alta formazione in ambito tecnologico economico e culturale per una regione della conoscenza europea e attrattiva approvato e cofinanziato dalla Regione Emilia-Romagna con deliberazione di Giunta regionale n. 1625/2021



**Università
degli Studi
di Ferrara**



Clausole definite

$$\neg p(x) \vee p(x)$$

$$\neg r(8) \vee p(x) \vee \neg q(y)$$

- **Clausola definita**: disgiunzione di letterali, di cui esattamente uno positivo, con variabili implicitamente quantificate universalmente

Esempio: $\neg \text{King}(x) \vee \neg \text{Greedy}(x) \vee \text{Evil}(x)$

- Per la definizione di implicazione e le leggi di De Morgan, si può riscrivere come

$$\forall x \left(\overbrace{\neg \text{King}(x) \wedge \neg \text{Greedy}(x)}^{\text{ANTECEDENTE}} \rightarrow \overbrace{\text{Evil}(x)}^{\text{CONSEQUENTE}} \right)$$

- che ha una lettura più naturale come regola. Ricordate Mycin?
- I disgiunti negativi diventano antecedenti, quello positivo conseguente.
- Le clausole senza disgiunti negativi sono dette **fatti**.

$$\text{Evil}(\text{John})$$
$$\forall x (\text{Evil}(x))$$

Forward chaining di clausole

Dato un insieme di clausole, si possono inferire nuove clausole tramite forward chaining

Data la clausola

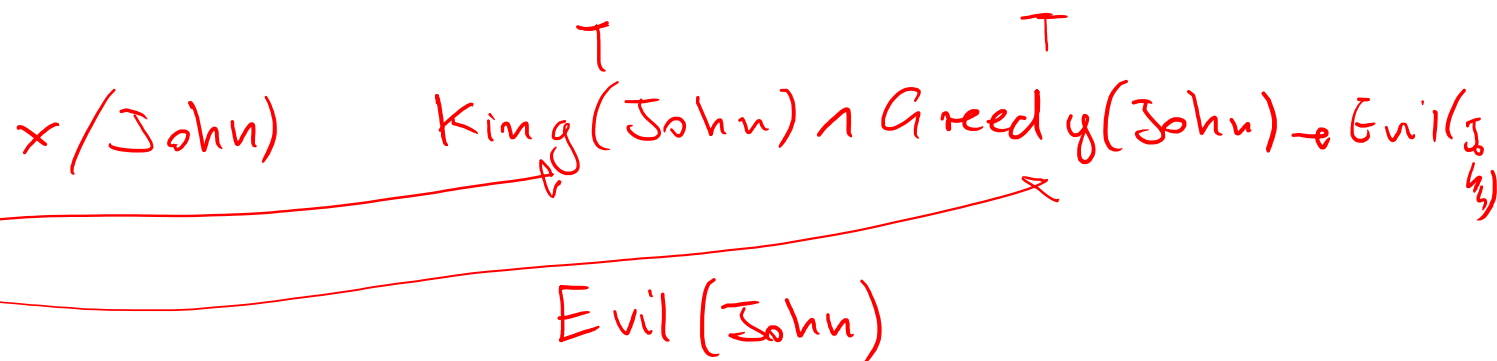
$\text{King}(x) \wedge \text{Greedy}(x) \rightarrow \text{Evil}(x)$

e i fatti

$\text{King}(\text{John}), \text{Greedy}(\text{John})$

con la sostituzione x/John (unificazione) nella clausola il suo antecedente è soddisfatto dai fatti, e si può ricavare il nuovo fatto

$\text{Evil}(\text{John})$



Unificazione

- Date due formule logiche l'unificazione determina, se esiste, una sostituzione delle variabili nelle formule che le rende uguali.
- La sostituzione di una variabile x con un termine t si indica con x/t

Esempi:

- Unify(King(x),King(John)) = x/John
- Unify(King(Father(y)),King(Father(Mary))) = y/Mary
- Unify(Princess(Child(John, x)),Princess(Child(y ,Jane))) = $x/\text{Jane}, y/\text{John}$

$\text{king}(x)$ $\text{King}(\text{John})$
 x / John

Prolog

PROGRAMMAZIONE LOGICA

Linguaggio di programmazione basato su logica a clausole, ma

$$p(x) \vee \neg q(3) \\ q(3) \rightarrow p(x)$$

$p(x)$

$$p(x) :- q(3).$$

- sintassi con convenzioni opposte!

- simboli di predicato e funzione minuscoli, variabili maiuscole
- le clausole si scrivono al contrario e il simbolo di implicazione è :-

RISOLUZIONE SLD

- l'inferenza avviene tramite backward chaining dalla query (goal) ai fatti, costruendo via via delle formule logiche (risolventi) e restituendo

- successo quando il risolvete diventa vuoto, restituendo le sostituzioni effettuate (valori delle variabili)
- insuccesso quando non ci sono clausole applicabili al risolvete

Esempio Prolog

Programma:

1. ^{CONS}evil(X) ^{ANT.}:- king(X), greedy(X).

2. ^{TESTA}king(john). ^{CORPO}

3. greedy(john).

Query: evil(Y). Inferenza:

da query e 1., king(X), greedy(X) con Y/X (4.)

da 2. e 4. greedy(X) con X/john e Y/X (5.)

da 3. e 5. true con X/john e Y/X

Quindi il sistema risponde True mostrando la sostituzione Y/john

[evil(Y)]

Y/X

[king(x), greedy(x)]

x/john

[greedy(john)]

[]

successo

True Y/john

SWI-Prolog

Prolog e ricerca

- La risposta a una query da parte di Prolog si può vedere come un problema di ricerca nello spazio degli stati in cui
 - lo stato è dato da risolvente e unificatori
 - lo stato iniziale ha come risolvente la query
 - lo stato finale ha risolvente vuoto
 - un'azione applicabile è la sostituzione di un atomo del risolvente con il body di una clausola che ha quell'atomo come head, con aggiunta dell'unificatore

Handwritten diagram illustrating the state in Prolog search:

$$\begin{array}{ccc} [enl(y)] & & [] \\ \downarrow & & \downarrow \\ [king(x), greedy(x)] & & [y/x] \\ [] & & [y/x] \times [john] \end{array}$$

Prolog: dimostratore di teoremi?

$evil(x) :- \dots$
 $evil(x) :- \dots$

- Prolog applica una strategia depth first, cioè applica sempre la prima clausola applicabile (e perciò è incompleto come dimostratore di teoremi: può non essere in grado di rispondere positivamente a una query che è conseguenza logica del programma)
- E' anche non corretto (per come gestisce l'unificazione)

Prolog: linguaggio di programmazione

- Tuttavia è un linguaggio di programmazione che può esprimere in modo dichiarativo e conciso problemi e algoritmi dell'intelligenza artificiale simbolica
 - ricerca incorporata (si può facilmente cambiare l'algoritmo di ricerca da depth first tramite metainterpreti)
 - l'unificazione è meccanismo potentissimo di pattern matching bidirezionale
- E' stato usato nell'implementazione di numerosi sistemi basati sulla conoscenza
- Estensioni:
 - Basati su altre regole di inferenza (abduzione, induzione)
 - Integrazione con vincoli (modulo B) (programmazione logica a vincoli)
 - Gestione di incertezza tramite probabilità (programmazione logica probabilistica)

$b \leftarrow a$
 $b \quad \{a\}$