Banco de dados Prolog:

```
🌠 trabalho-prolog.pl [modified]
                                                                                                     44
File Edit Browse Compile Prolog Pce Help
trabalho-prolog.pl [modified]
come (urso, peixe).
come (peixe, peixinho).
come (peixinho, alga).
come (guaxinim, peixe).
come(urso, guaxinim).
come(urso, raposa).
come (raposa, coelho).
come(coelho, grama).
come (urso, veado).
come (veado, grama).
come (lince, veado).
animal (urso).
animal (peixe) .
animal (peixinho).
animal (guaxinim) .
animal (raposa).
animal (coelho) .
animal (veado).
animal(lince).
planta (grama).
planta (alga).
presa(X) :- come(Y, X), animal(X).
                                                                                                  Line: 23
Colourising buffer ... done, 0,00 seconds, 29 fragments
```

- A Por que o Prolog é considerada uma definição recorrente ou recursiva? R: O Prolog é considerada uma linguagem de programação recorrente ou recursiva porque permite que os programadores definam funções recursivas. A recursão é uma técnica de programação que permite que uma função se chame a si mesma. Isso pode ser usado para resolver problemas que seriam difíceis ou impossíveis de resolver sem recursão.
- B- Explique porque são denominados como fatos (fato 1 e fato 3) os itens acima. R: São denominados como fatos pois representam declarações verdadeiras sobre o mundo. Os fatos são declarações que não podem ser provadas e refutadas, apenas aceitas ou rejeitadas

C - Formule uma regra de <u>Prolog</u> que define o predicado *predador*.

```
🌃 trabalho-prolog.pl
File Edit Browse Compile Prolog Pce Help
                                                                                                44
trabalho-prolog.pl
come (urso, peixe).
come (peixe, peixinho).
come (peixinho, alga).
come (guaxinim, peixe).
come (urso, guaxinim).
come (urso, raposa).
come (raposa, coelho).
come (coelho, grama).
come (urso, veado).
come (veado, grama).
come (lince, veado).
animal (urso).
animal (peixe) .
animal (peixinho) .
animal(guaxinim).
animal (raposa).
animal (coelho).
animal (veado).
animal(lince).
planta (grama) .
planta (alga).
presa(X) :- come(Y, X), animal(X).
predador(X) :- come(X, Y), animal(Y).
c:/users/usuario/documents/prolog/trabalho-prolog.pl compiled
                                                                                             Line: 23
```

D -Adicione essa regra ao banco de dados do Exemplo acima e diga qual seria a resposta à consulta.? predador(X)

```
File Edit Settings Run Debug Help

Welcome to SWI-Prolog (threaded, 64 bits, version 9.0.4)

SWI-Prolog comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY This is free software.

Please run ?- license, for legal details.

For online help and background, visit https://www.swi-prolog.org
For built-in help, use ?- help(Topic). or ?- apropos(Word).

2- predador(X).

Prox: Unknown procedure: predador/1 (DVIM could not correct goal)

?--

Warning: C:/users/usuario/documents/prolog/trabalho-prolog.pl:22:

Warning: Singleton variables: [Y]

% c:/Users/Usuario/Documents/Prolog/Trabalho-Prolog.pl compiled 0.02 sec, 24 clauses

?- predador(X).

X = urso;

X = poixe;

X = guaxinim;

X = urso;

X = urso;

X = urso;

X = urso;

X = lince:

?-
```

E - Encontre os resultados da consulta em cada caso no Problema

```
?animal(lince)
?planta(guaxinim)
?come(urso, peixinho)
?come(raposa, coelho)
?come(guaxinim, X)
?come(X, grama)
?come(urso, X) e come(X, coelho)
```

```
SWI-Prolog (AMD64, Multi-threaded, version 9.0.4)

File Edit Settings Run Debug Help

X = peixe;
X = guaxinim;
X = urso;
X = urso;
X = urso;
X = urso;
X = lince.

-- animal(lince).

true.

-- planta(guaxinim).
false.

-- come(urso, peixinho).
false.

-- come(guaxinim, X).
X = peixe.

-- come(X, grama).
X = cocelho.

-- come(X, grama).
X = peixe.

-- come(Suxinim, X).
X = peixe.

-- come(Suxinim, X).
X = peixe.

-- come(Suxinim, X).
X = cocelho.

-- come(Suxinim, X).
X = peixe.

-- come(Suxinim, X).
X = cocelho;
X = raposa;
false.

-- come(Suxinim, X).
X = peixe.

-- come(Suxinim, X).
X = cocelho;
X = cocelho;
X = cocelho;
X = veado.
```

F- Escreva, usando conceitos de Prolog, o significado de um **busca em profundidade**.

- R: Em Prolog, uma busca em profundidade é um algoritmo que explora um grafo de acordo com uma ordem de profundidade. Isso significa que o algoritmo começa no nó raiz do grafo e explora todos os nós filhos do nó raiz antes de explorar qualquer outro nó.
- G- Responda: Por que os conceitos de Prolog estão relacionados com a **lógica de predicados**? Faça uma sistematização com o conceito da regra de *Modus Ponens*
- R: Os conceitos de Prolog estão relacionados com a lógica de predicados porque ambos são baseados no raciocínio dedutivo. A lógica de predicados é um sistema formal que permite a representação e manipulação de conhecimento sobre o mundo. O Prolog é uma linguagem de programação que implementa a lógica de predicados.
- H- Por fim, faça uma conclusão do seu trabalho, procure na literatura (atenção para buscas científicas como, por exemplo, o *Google Scholar*) estudos sobre a lógica de predicados e a linguagem Prolog em que vocês entendam como interessantes no referido trabalho. Lembre que esse é o momento de finalizar o que foi desenvolvido pelos autores do trabalho.

R: Ao considerar estudos relevantes na literatura sobre lógica de predicados e PROLOG, é possível notar um vasto campo de aplicação para essas ferramentas. Pesquisas abordam desde sistemas de raciocínio automatizado e representação do conhecimento até a resolução de problemas complexos em domínios como inteligência artificial, processamento de linguagem natural e engenharia do conhecimento. A contínua evolução dessas áreas demonstra a relevância e o potencial dessas abordagens lógicas no mundo da computação e da pesquisa.