Universidade Federal de São Carlos

Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia

Departamento de Computação

Inteligencia Artificial

Trabalho 2

Professora: Heloisa

Integrantes do Grupo

Jhon Wislin Ribeiro Citron, RA: 776852

Vinícius Melo da Silva, RA: 769722

Transformação das sentenças de lógica para o formato de cláusulas

Sentenças de Lógica:

- Preparo_fisico(Ruim) → Problema(Preparo_fisico)
- Atritos(Constantes) ∧ Situação_psicológica(Ruim) → Problema(Equipe_tecnica)
- Preparo_fisico(Bom) ∧ Atritos(Raros) ∧ Situação_de_gols(Ruim) → Problema(Time)
- Atritos(Constantes) ∧ Salarios(Atrasados) → Problema(Insatisfação_financeira)
- 5) Preparo_fisico(Bom) ∧ Situação_de_gols(Boa) ∧ Salarios(Em_dia) → Problema(Nenhum)
- ∀x, y Jogador(x) ∧ Tecnico(y) ∧ Discute(x, y) → Atritos(Constantes)
- ∀x, y Jogador(x) ∧ Jogador(y) ∧ Discute (x, y) → Atritos(Constantes)
- 8) ∀x Jogador(x) ∧ Suspenso(x) → Situação_psicologica(Ruim)
- ∀x, y Gols_sofridos(x) ∧ Gols_feitos(y) ∧ Maior(x, y) → Situação_de_gols(Ruim)
- 10) $\forall x, y \text{ Gols_sofridos}(x) \land \text{Gols_feitos}(y) \land \neg \text{Maior}(x, y) \rightarrow \text{Situação_de_gols}(\text{Boa})$
- ∀x Cartão_vermelho(x) → Suspenso(x)
- 12) $\forall x \text{ Jogador}(x) \land \text{Faltou_do_treino}(x) \rightarrow \text{Preparo_fisico}(\text{Ruim})$
- 13) $\forall x \operatorname{Jogador}(x) \wedge \operatorname{Lento}(x) \rightarrow \operatorname{Preparo}_{\operatorname{fisico}}(\operatorname{Ruim})$

Formato de Cláusulas:

- 1) problema(preparo físico):- preparo físico(ruim).
- 2) problema(equipe tecnica):- atritos(constantes), situação psicológica(ruim).
- 3) problema(time) :- preparo fisico(bom), atritos(raros), situação de gols(ruim).
- 4) problema(insatisfação financeira) :- atritos(constantes), salarios(atrasados).
- 5) problema(nenhum) :- preparo_fisico(bom), situação_de_gols(boa), salarios(em_dia).
- 6) atritos(constantes):- jogador(X), tecnico(Y), discute(X, Y).
- 7) atritos(constantes):- jogador(X), jogador(Y), discute(X, Y).
- 8) situação psicologica(ruim) :- jogador(X), suspenso(X).
- 9) situação de gols(ruim) :- gols sofridos(X), gols feitos(Y), X > Y.
- 10) situação_de_gols(boa) :- gols_sofridos(X), gols_feitos(Y), $X \le Y$.
- 11) suspenso(X):- cartão vermelho(X).
- 12) preparo físico(ruim) :- jogador(X), faltou do treino(x).
- 13) preparo fisico(ruim) :- jogador(X), lento(X).

Arvore de Prova AND/OR

Abaixo é apresentado a árvore de prova (Figura 2) construída a partir das sentenças da BC (Base de Conhecimento), a partir da seguinte situação inicial (Figura 1) de sentenças pré-estabelecidas no trabalho:

Preparo_fisico(Bom)
Jogador(Jorge)
Cartão_vermelho(Jorge)
∃x (Tecnico(x) ∧ Discute(Jorge, x))
Gols_sofridos(1)
Gols_feitos(2)
Salarios(Atrasados)

Figura 1 - Situação Inicial

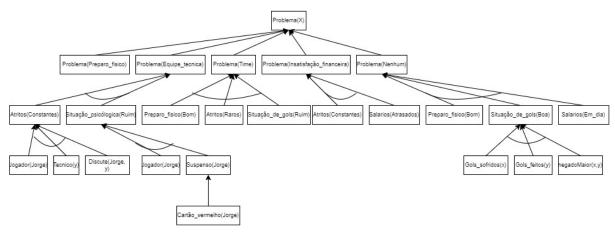


Figura 2 - Arvore de Prova AND/OR

Implementação e execução em prolog

Após serem determinadas as clausulas, foi feito um código (T2 - IA - 776852-769722.pl) em prolog para implementar a BC (Base de conhecimento) e a BD (Base de Dados). Foram utilizadas três situações distintas de forma que em ambas foram testados para todos os problemas possíveis (Preparo Físico, Equipe Técnica, Time, Insatisfação Financeira e Nenhum). Abaixo, Figura 3, é mostrado o código em prolog das cláusulas definidas.

```
problema(preparo_fisico) :- preparo_fisico(ruim).
problema(equipe_tecnica) :- atritos(constantes), situação_psicológica(ruim).
problema(time) :- preparo_fisico(bom), atritos(raros), situação_de_gols(ruim).
problema(insatisfação_financeira) :- atritos(constantes), salarios(atrasados).
problema(nenhum) :- preparo_fisico(bom), situação_de_gols(boa), salarios(em_dia).
atritos(constantes) :- jogador(X), tecnico(Y), discute(X, Y).
atritos(constantes) :- jogador(X), jogador(Y), discute(X, Y).
situação_psicologica(ruim) :- jogador(X), suspenso(X).
situação_de_gols(ruim) :- gols_sofridos(X), gols_feitos(Y), X > Y.
situação_de_gols(boa) :- gols_sofridos(X), gols_feitos(Y), X < Y.
suspenso(X) :- cartão_vermelho(X).
preparo_fisico(ruim) :- jogador(X), faltou_do_treino(X).
preparo_fisico(ruim) :- jogador(X), lento(X).</pre>
```

Figura 3 - Clausulas

Situação 1:

Para a primeira situação, o objetivo era que fosse identificado os problemas de preparo_fisico, equipe_tecnica e insatisfação_financeira. Para isso, foi desenvolvido a BD (Base de Conhecimento) mostrada abaixo (Figura 4), onde, na situação 1 o jogador will faltou do treino, gerando o problema de preparo físico. O problema(equipe_tecnica) é gerado, pois ocorreu discussão entre will e o técnico pedro acarretando atritos, e a situação psicológica estava ruim. O problema(insatisfação_financeira) ocorre devido aos salários estarem atrasados e ter ocorrido atritos.

```
17  %Situação 1
18  tecnico(pedro).
19  jogador(will).
20  faltou_do_treino(will).
21  lento(_):-fail.
22  situação_psicológica(ruim).
23  cartão_vermelho(will).
24  suspenso(will).
25  salarios(atrasados).
26  discute(will, pedro).
27  gols_sofridos(5).
28  gols_feitos(1).
```

Figura 4 - BD Situação 1

A partir da situação 1 (Figura 4), ao ser executado foi obtido os seguintes resultados (Figura 5). Onde é apresentado as consultas para todos os problemas da BC (Base de Conhecimento). Confirmando os problemas de preparo_fisico, equipe_tecnica e insatisfação financeira.

```
?- problema(preparo_fisico).
true .
?- problema(equipe_tecnica).
true .
?- problema(time).
false.
?- problema(insatisfação_financeira).
true .
?- problema(nenhum).
```

Figura 5 - Consulta em relação à situação 1

Situação 2:

Para a segunda situação, o objetivo era que fosse identificado o problema de nenhum. Para isso, foi desenvolvido a BD (Base de Conhecimento) mostrada abaixo (Figura 6), onde, na situação 2 o jogador jhon possui um bom preparo físico, onde o time está com os salários em dia e situação psicológica boa com a situação de gols favorável.

```
30 %Situação 2
31 jogador(jhon).
32 faltou_do_treino(_):-fail.
33 lento(_):-fail.
34 tecnico(_):-fail.
35 discute(_,_):-fail.
36 atritos(raros).
37 preparo_fisico(bom).
38 salarios(em_dia).
39 gols_sofridos(0).
40 gols_feitos(3).
41 cartão_vermelho(_):-fail.
42 situação_psicológica(boa).
```

Figura 6 - BD Situação 2

A partir da situação 2 (Figura 6), ao ser executado foi obtido os seguintes resultados (Figura 7). Onde é apresentado as consultas para todos os problemas da BC (Base de Conhecimento). Confirmando nenhum problema.

```
?- problema(preparo_fisico).
false.
?- problema(equipe_tecnica).
false.
?- problema(time).
false.
?- problema(nenhum).
true.
?- problema(insatisfação_financeira).
false.
```

Figura 7 - Consulta em relação à situação 2

Situação 3:

Para a terceira situação, foi identificado o problema de insatisfação financeira. Ocorrendo devido aos salários estarem atrasados e ter acontecido uma discussão entre o jogador jorge e o técnico andre, criando atritos. A BC (Base de Conhecimento) é mostrada na situação abaixo (Figura 8).

```
44 %Situação 3
45 jogador(jorge).
46 cartão_vermelho(jorge).
47 preparo_fisico(bom).
48 tecnico(andre).
49 discute(jorge, andre).
50 salarios(atrasados).
51 gols_sofridos(1).
52 gols_feitos(2).
53 situação_psicológica(_):-fail.
54 faltou_do_treino(_):-fail.
55 lento(_):-fail.
```

Figura 8 - BD Situação 3

A partir da situação 3 (Figura 8), ao ser executado foi obtido os seguintes resultados (Figura 9). Onde é apresentado as consultas para todos os problemas da BC (Base de Conhecimento). Confirmando o problema de insatisfação_financeira.

```
?- problema(preparo_fisico).
false.
?- problema(equipe_tecnica).
false.
?- problema(time).
false.
?- problema(insatisfação_financeira).
true .
?- problema(nenhum).
```

Figura 9 - Consulta em relação à situação 3