## SE3 Logik Zusammenfassung

Arne Beer, MN 6489196

30. Oktober 2013

## Rueckblick Funktionen, Relationen

```
\begin{aligned} & \text{Funktion(en)} & & - \text{ Injektiv} \\ & & - \text{ Surjektiv} \\ & & - \text{ Bijektiv} \\ & & - R \leq AxB \\ & \text{Relation(en)} & & - \text{ Transitiv } r(x,y), \, r(y,z) \Longrightarrow r(x,z) \\ & & - \text{ Reflexiv } r(x,x) \\ & & - \text{ Symmetrisch } r(y,x) \; ; \, r(y,x) \\ & & - \text{ Aequivalenz relation, Ordnung s relation} \end{aligned}
```

## Eigenschaften von Prolog

- . Wird benutzt um einen Befehl zu beenden (equivalent zu ;)
- = als Vergleichsoperator
- a Kleinbuchstaben sind Konstanten
- A Grossbuchstaben sind Variablen
- Bei Prolog kann man den Scope einer Variable nicht einschraenken
- Sobald eine Variable nicht mehr benoetigt wird, wird sie gekillt.

  Dementsprechend gibt es kein globalen Variablen, welche ueber die komplette Programmlaufzeit vorhanden seien koennen.
- 'A' von einem ' eingeschlosse Begriffe werden als konstanten interpretiert.
- $\bullet$  + werden als Strukturen interpretiert. Also wird aus 4/2 der Ausdruck (4,2), also die Relation auf 4 und 2.

Dementsprechend ist /(A,2) = /(5,B) wahr, falls A = 5 und B = 2.

- =:= Dieser Operator beruecksichtigt arithmetische Operationen. Hierdurch koennen normale Rechenoperationen durchgefuehrt werden.
- , als logischer UND Operator.
- i i werden weiterhin als groesser, kleiner Operator interpretiert. Also liefert 2 < 3 ein true.
- @; oder @; ueberpruefen die Ordnungrelation zwischen Strukturen. Es gilt Variablen ; Zahlen ; Konstanten.

Dementsprechend gilt A @; a true.

## Syntaktische Eigenschaften von Prolog

- Klausel = Fakt Ziel —
- $\bullet$  Fakt = Struktur
- $\bullet$  Fakt = Struktur
- Struktur = Name [ '(' Term ', ' Term ')' ]
- $\bullet$  Konstante = Zahl Name quoted Name
- Name = Kleinbuchstabe gefolgt von beliebig vielen alpha-nums
- $\bullet$  Quoted Name = beliebiger Name in "einfachem Apostroph eingeschlossen
- Variable = Benannte oder unbenannte Variable sein.
- unbenannte Variable = \_name ist eine anonyme Variable
- $\bullet$  benannte Variable = Name