

Disciplina: Paradigmas de Linguagens de Programação

Professor: Dr. Ausberto S. Castro V.

e-Mail: ascv@uenf.br

Data: 26 de setembro de 2022

Prática Prolog

Nome Completo: Ricardo Willian Pontes da Silva

Data: 26 / 09 /2022

Arquivo 01-sistespacial.pl

1. Explicar o significado dos fatos relacionados com estrela e orbita. Qual é significado das duas primeiras regras?

Ao definir os fatos, estrela(objeto) e orbita(objeto,objeto), definimos um tipo de relação unilateral. Desta forma, lê-se (objeto) é uma estrala e (objeto) está na orbita de (objeto)

- Antes de começar, execute no Editor: Iniciar → Consultar (ou F9).
 Execute os comandos abaixo listados (capture as telas com os resultados!!!. Observe as letras maiúsculas ou minúsculas!!!
 - ?- estrela(sol).
 - ?- estrela(sirius).
 - ?- estrela(jupiter).
 - ?- orbita(lua, sol).
 - ?- orbita(marte,sol).
 - ?- planeta(marte).
 - ?- planeta(X).
 - ?- satelite(phobos).
 - ?- satelite(Y).
 - ?- ssolar(sol).
 - ?- ssolar(lua).
 - ?- ssolar(sirius).
 - ?- ssolar(R).

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lingu Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda м м % 🖺 🖺 🙌 👫 🧖 × 01-sistemaEspacial.pl × 01-SistemaEspacial.pl 1 % programa Я 3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera () 4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 6 % Date: sembro 2022 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva + + Linha: 6 Coluna: 64 Inserir ANSI/Windows ■ 66' mm 48 4m [3 9m | X 1 mm] C≥ H↑ ?- estrela(sol). ?- estrela(sirius). ?- estrela(jupter). false. ?- orbita(lua, sol). false. ?- orbita(marte, sol). ?- planeta(marte). ?- planeta(X). X = mercurio ;X = venus ;X = terra; X = marte ;X = jupiter; X = saturno ;X = urano ;X = netuno; false.

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lingu: Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda м м % 🖺 🖺 🙌 👫 🧖 666^ × 01-sistemaEspacial.pl × 01-SistemaEspacial.pl 1 % programa Я 3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera () 4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 6 % Date: sembro 2022 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva + + Linha: 6 Coluna: 64 Inserir ANSI/Windows 🖟 🛮 66 🐽 🦀 😉 📮 91 💥 🖺 🖟 🕨 C≥ H↑ ?- satelite(phobos). ?- satelite(Y). Y = lua ;Y = phobos;Y = deimos ;Y = ganimedes ;Y = callisto ;Y = europa; Y = titan ;false. ?- ssolar(sol). ?- ssolar(lua). ?- ssolar(sirius). false. ?- ssolar(R). R = sol ;R = mercurio ; R = venus ; R = terra ;

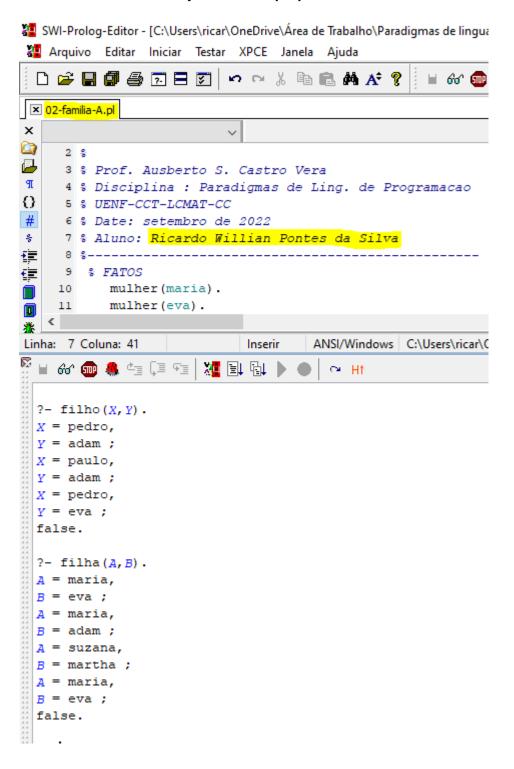
R = marte ;

```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lingu:
🌠 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
  ы ы ү 🖺 📳 🙀 🗲 🥉
                                                        660
× 01-sistemaEspacial.pl
×
                    01-SistemaEspacial.pl
     1 % programa
Я
     3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
()
     4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
     5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
     6 % Date: sembro 2022
     7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva
+=
+=
Linha: 6 Coluna: 64
                             Inserir
                                      ANSI/Windows
  🗎 66° 🐽 🧸 🔄 📜 🖼
                        C≥ H↑
  ?- ssolar(lua).
  ?- ssolar(sirius).
  false.
  ?- ssolar(R).
  R = sol ;
  R = mercurio ;
  R = venus ;
  R = terra ;
  R = marte ;
  R = jupiter ;
  R = saturno;
  R = urano ;
  R = netuno ;
  R = lua;
  R = phobos ;
  R = deimos ;
  R = ganimedes ;
  R = callisto ;
  R = europa ;
  R = titan ;
 false.
# ?-
```

Arquivo 02-familia-A.pl

3. Explicar o significado do fato mulher(eva).? Qual é o significado das regras filho(X,Y) e filha (A,B) definidas no programa?

O criar um fato, é também criado um relacionamento entre objetos, desta forma, ao expressar mulher(eva) está se designando a eva o fato de ser mulher. Já para as consultas do tipo filho(X,Y) e filha (A,B) é solicitado uma busca nos fatos, para que se retorne todos os relacionamentos de pais/filhos(as) cadastrados.



- 4. Execute os comandos (capture as telas!)
 - filho(Filho,De).
 - filho(paulo,X).
 - pai(adam,X).
 - filho(Y,eva).

Y = pedro ;
false.

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lingua 🚰 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda м с X 🖺 🖺 🙌 👫 🦞 × 02-familia-A.pl х 1 % programa 02-familia-A.pl Я 3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera () 4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 6 % Date: setembro de 2022 ş 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva += += Linha: 1 Coluna: 1 Inserir ANSI/Windows 🖿 🔐 🐽 👢 🔩 💷 🖼 ■ 帰 ■ 瓢 CM HT ?- filho(Filho, De). Filho = pedro, De = adam ;Filho = paulo, De = adam ;Filho = pedro, De = eva ; false. ?- filho(paulo, X). X = adam ;false. ?- pai(adam, X). X = pedro ;X = paulo ;false. ?- filho(Y, eva).

5. Arquivo **02-familia-B.pl**. Incluir no programa alguns fatos e regras para o relacionamento irmão, irmã, prima e tia. Faça os testes respectivos para os novos relacionamentos.

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda m m % m m A A ? ㅂ 66 📵 🧶 속을 📮 9일 💥 🖺 🖺 🕨 202-familia-B.pl × 1 % programa 02-familia-B.pl 2 8 3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera () 4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 6 % Date: setembro 2022 += 7 % Aluno: Ricardo William Pontes da Silva ŧ. 9 % FATOS 10 mulher(luisa). U 11 mulher(eva). 淼 12 mulher (martha) . mulher(maria). 13 mulher(suzana). 14 homem (adam). 15 homem (pedro) . 16 17 homem(paulo). 18 progenitor (adam, pedro). 19 progenitor (adam, paulo). 20 progenitor(adam, luisa). 21 progenitor(eva,luisa). progenitor (eva, pedro). progenitor(eva, maria). progenitor (martha, suzana). irmao(pedro,luisa). 26 irmao (paulo, pedro). 27 irmao(pedro,paulo). 28 irma(luisa, pedro). 29 irma(eva, martha).

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguagens

```
м м ¼ 🖺 🖺 👫 💦 🤻
                                                     ₩ 66° mm 48. 4m (I Fm |
11 02-familia-B.pl
×
progenitor (martha, suzana).
    25
           irmao (pedro, luisa).
Я
    26
           irmao(paulo, pedro).
()
    27
           irmao (pedro, paulo).
    28
           irma(luisa, pedro).
    29
           irma (eva, martha).
•
   30
          irma (martha, eva).
    31
          irma (maria, pedro).
ŧ
    32
          irma(luisa, paulo).
          marido(adam, eva).
    33
34
           esposa (eva, adam).
淼
    35
           filha (maria, eva).
    36
           filha (luisa, adam).
    37
           filha (suzana, martha).
    38
    39 % REGRAS
    40
    41
           filho(F, F):-homem(F), pai(F, F).
    42
           filho(F, M):-homem(F), mae(M, F).
    43
           filha(F, F):-mulher(F), pai(F, F).
     44
     45
           filha(F,M):-mulher(F), mae(M,F).
     46
     47 % Completar as regras:
           irma(X, Y) := progenitor(A, X), progenitor(A, Y), not(X=Y), mulher(X).
           irmao(X, Y) :-progenitor(A, X), progenitor(A, Y), not(X=Y), homem (X).
    51
           prima(A, B) := progenitor(X, A), progenitor(Y, B), mulher(A).
           tia(A,B) := progenitor(K,T), progenitor(K,A), progenitor(T,B), mulher (A).
```

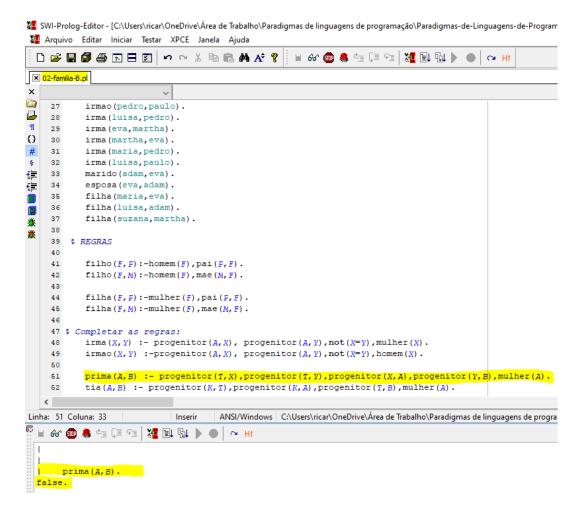
Irmão:

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-c 🌠 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda 🗎 66° 🐽 🦺 🔄 🗐 雅 即 卧 ∽ ~ ¼ 🖺 🖺 🙌 A[‡] 🤻 20 02-familia-B.pl х marido (adam, eva). 33 34 esposa (eva, adam). filha (maria, eva). 0 filha (luisa, adam). 36 37 filha (suzana, martha). ÷ 38 += 39 % REGRAS ŧ 40 41 filho(F, F):-homem(F), pai(F, F). 42 filho(F, M):-homem(F), mae(M, F). 43 淼 44 filha(F,F):-mulher(F),pai(F,F). 45 filha(F, M):-mulher(F), mae(M, F). 46 47 % Completar as regras: irma(X, Y) := progenitor(A, X), progenitor(A, Y), not(X=Y), mulher(X).49 irmao(X, Y) : -progenitor(A, X), progenitor(A, Y), not(X=Y), homem (X).50 51 prima(A, B) :- progenitor(X, A), progenitor(Y, B), mulher(A). tia(A, B) := progenitor(K, T), progenitor(K, A), progenitor(T, B), mulher(A).< Linha: 38 Coluna: 1 Modificado Inserir ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigm **■ 66' 📾 🧸 🔄 💷** 🗎 羅 園 園 ▶ CHIT irmao(X, Y). ш X = pedro,Y = luisa ; X = paulo,Y = pedro ; X = pedro,Y = paulo ; false.

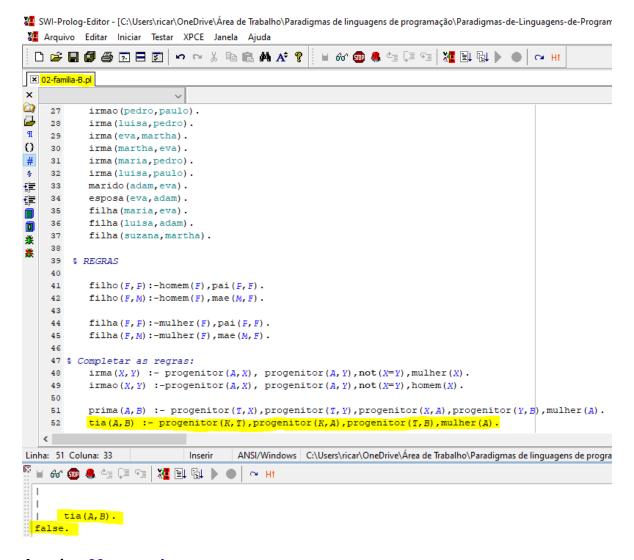
Irmã:

```
🌉 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradig
🌠 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
  м м ж 🖺 🖺 🙌 🛧 🤻
                                                     🗎 66' 🐽 🐣 ≒ 💷 🖼
                                                                          📜 🗐 🖟
35 02-familia-B.pl
×
46
47 % Completar as regras:
Я
           irma(X, Y) :- progenitor(A, X), progenitor(A, Y), not(X=Y), mulher(X).
    48
()
           irmao(X, Y) : -progenitor(A, X), progenitor(A, Y), not(X=Y), homem (X).
    49
#
    50
ş
    51
           prima(A,B) :- progenitor(X,A),progenitor(Y,B),mulher(A).
+
   <
Linha: 38 Coluna: 1
                 Modificado Inserir
                                   ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Para
🖟 🗏 66° 🐽 🦀 🚈 📭 🖅
                       irma(X, Y).
 X = luisa,
 Y = pedro ;
 X = eva,
 Y = martha ;
 X = martha,
 Y = eva;
 X = maria,
 Y = pedro ;
 X = luisa,
 Y = paulo ;
 X = luisa,
 Y = pedro ;
 X = luisa,
 Y = paulo ;
 X = luisa,
  Y = pedro ;
 X = luisa,
Y = maria ;
 X = maria,
  Y = luisa ;
 X = maria,
 Y = pedro ;
 false.
```

Prima:



Tia:



Arquivo 03-casa.pl

- 6. Execute o programa: F9 ou no menu: Start → Consult . Faça as seguintes consultas (na janela onde aparece o prompt ?-):
 - lugar(sala).
 - lugar(quadra).
 - lugar(X). % dar <Enter> até aparecer a resposta 'No'
 - localizacao(lanterna, Y).
 - localizacao(Objetos, cozinha).
 - localizacao(Objeto, Onde).
 - conectar(cozinha, escritorio).
 - conectar(escritorio, celeiro).
 - conectar(X,Y).
 - lista_coisas(cozinha).
 - lista_coisas(escritorio).
 - lista_portas(cozinha).
 - observar.

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda

```
33-casa.pl
×
1 % Programa casa.pl
    2 %
Я
    3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
()
    4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
#
    5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
    6 % Date: setembro de 2022
÷
    7 % Aluno: Ricardo William Pontes da Silva
•
    8 %-----
+
        Ver mapa da casa
    9 8
   10 %
11 %----- FATOS -----
淼
   12 lugar (sala).
   13 lugar (cozinha).
   14 lugar (escritorio).
   15 lugar (corredor) .
   16 lugar ('sala de jantar').
   17 lugar (celeiro) .
   18 lugar (jardim) .
   20 porta (escritorio, corredor).
   21 porta (cozinha, escritorio).
   22 porta(corredor, 'sala de jantar').
   23 porta (cozinha, celeiro).
   24 porta ('sala de jantar', cozinha).
   25
   26 localizacao (escrivaninha, escritorio).
   27 localizacao(laranja, cozinha).
   28 localizacao(lanterna, escrivaninha).
```

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda

```
11 03-casa.pl
×
29 localizacao ('maq de lavar', celeiro).
   30 localizacao(sabao, 'maq de lavar').
Я
   31 localizacao (verdura, cozinha).
()
   32 localizacao(faca, cozinha).
   33 localizacao (panela, cozinha).
   34 localizacao (arroz, cozinha).
35 localizacao (uva, cozinha).
  36 localizacao (biscoitos, cozinha).
+=
   37 localizacao (computador, escritorio).
   38 localizacao (mesa, 'sala de jantar').
淼
   40 comestivel(laranja).
   41 comestivel(biscoitos).
    42 comestivel (arroz).
    43 comestivel (uva).
    45 gosto_amargo(verdura).
    47 estamos em (cozinha).
    49 %%----- REGRAS -----
    50 conectar (X, Y): - porta (X, Y).
    51 conectar (X, Y): - porta (Y, X).
    53 lista_coisas(Lugar) :-
    54
               localizacao(X, Lugar),
               tab(2),
    55
    56
               write(X),
```

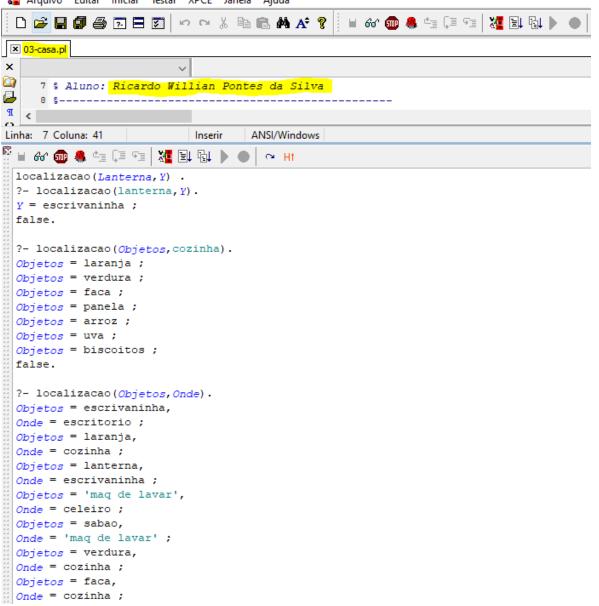
```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguaç
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
 11 03-casa.pl
х
write(X),
    57
                 nl,
Я
    58
                 fail.
()
                 lista coisas (Nestelugar) .
    59
ş
    61 lista portas(Lugar) :-
+=
   62
                conectar (Lugar, X),
ŧ
    63
                 tab(2),
    64
                 write(X),
    65
                 nl,
66
                 fail.
*
                 lista_portas().
    67
    68
    69 observar :- estamos_em(Lugar),
                  write('Voce esta na '), write(Lugar), nl,
    70
                  write('Voce pode ver:'), nl,
    71
    72
                  lista coisas (Lugar),
                  write('Voce pode ir para:'), nl,
    73
                  lista_portas(Lugar).
    74
    75
    77 mover(Lugar):- retract(estamos_em(X)), asserta(estamos_em(Lugar)).
    79 posso_ir(Lugar):- estamos_em(X), conectar(X, Lugar).
    80 posso_ir(Lugar):- write('Voce nao pode ir de aqui para '), write(Lugar), nl, fail.
    82 goto(Lugar):- posso_ir(Lugar), mover(Lugar), observar.
```

Consultas:

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda ■ 60° mm
4 12 12 12 12 13 13 14 14 14 × 03-casa.pl × 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva ¶ < Linha: 7 Coluna: 41 Inserir ANSI/Windows 🏿 H 667 🐽 🚇 스플 📜 S를 💥 🗐 👰 🕨 🔵 🗪 Ht Welcome to SWI-Prolog (threaded, 64 bits, version 8.4.3) 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). ?- lugar(sala). ?- lugar (quadra). false. ?- lugar (X) . X = sala; X = cozinha; X = escritorio ;X = corredor; X ='sala de jantar'; X = celeiro ;X = jardim;

false.

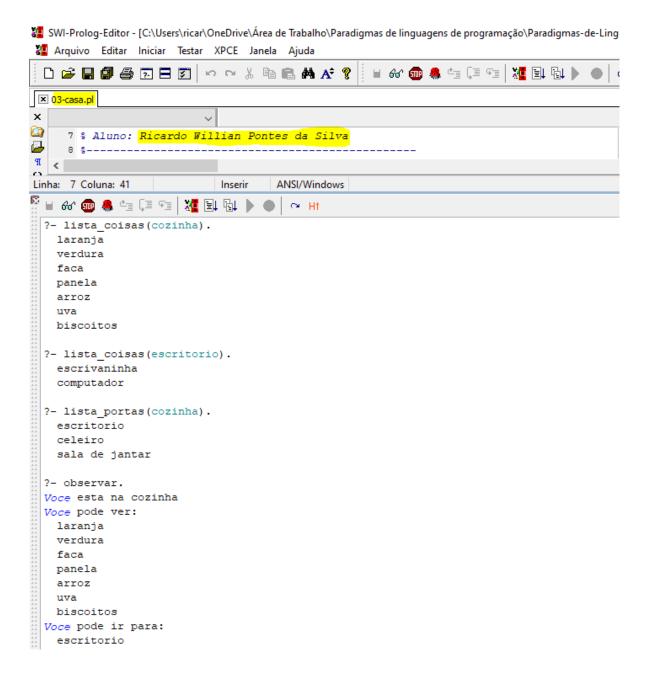
SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lin Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda



🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 03-casa.pl × 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva ¶ < Linha: 7 Coluna: 41 Inserir ANSI/Windows 🎖 H 66 📵 🥞 🖆 📜 🖅 🛐 🗐 🕨 🕨 🔿 H1 ?- localizacao (Objetos, Onde) . Objetos = escrivaninha, Onde = escritorio ; Objetos = laranja, Onde = cozinha ; Objetos = lanterna, Onde = escrivaninha ; Objetos = 'maq de lavar', Onde = celeiro ; Objetos = sabao, Onde = 'maq de lavar' ; Objetos = verdura, Onde = cozinha ; Objetos = faca, Onde = cozinha ; Objetos = panela, Onde = cozinha ; Objetos = arroz, Onde = cozinha ; Objetos = uva, Onde = cozinha ; Objetos = biscoitos, Onde = cozinha ; Objetos = computador, Onde = escritorio ; Objetos = mesa, Onde = 'sala de jantar' ;

false.

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingı Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 03-casa.pl х 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva 8 %-----¶ < Linha: 7 Coluna: 41 Inserir ANSI/Windows 🏿 🛮 &ơ 🐽 🥾 😉 📜 🖼 🖺 🖺 🕨 🔘 🔈 🚻 ?- conectar (cozinha, escritorio) . ?- conectar(X, Y). X = escritorio,Y = corredor ; X = cozinha,Y = escritorio ; X = corredor,Y = 'sala de jantar';X = cozinha,Y = celeiro ;X ='sala de jantar', Y = cozinha ; X = corredor,Y = escritorio ; X = escritorio,Y = cozinha ; X = 'sala de jantar',Y = corredor ; X = celeiro,Y = cozinha ; X = cozinha,Y = 'sala de jantar' ; false.



7. Qual é significado da regra conectar(A,B)?

A regra conectar(A,B) irá retornar a consulta, somente os lugares onde houverem portar conectando os cômodos.

- 8. Adicionar ao programa 03-casa.pl pelo menos três lugares com quatro (04) objetos cada um e fazer os respectivos testes positivos (resposta verdadeira, Yes) e negativos (resposta falsa, No), listando:
 - Lugares que tenham conexão entre si
 - Objetos de um determinado lugar

Altere o comando aqui(X) para outro lugar e execute o comando observar

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingu. 🏭 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 03-casa.pl × 1 % Programa casa.pl 2 % 3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera () 4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao # 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 6 % Date: setembro de 2022 + 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva 8 %-----€ 9 % Ver mapa da casa 10 % Ü 11 %----- FATOS -----蹇 12 lugar (sala). 13 lugar (cozinha). 14 lugar (escritorio) . 15 lugar (corredor) . 16 lugar ('sala de jantar'). 17 lugar (celeiro). 18 lugar (jardim) . 19 lugar (banheiro) . 20 lugar (quarto) . 21 lugar (varanda) . 23 porta (escritorio, corredor). 24 porta (cozinha, escritorio). 25 porta (escritorio, cozinha) . 26 porta (corredor, 'sala de jantar'). 27 porta (cozinha, celeiro). 28 porta (celeiro, cozinha). 29 porta ('sala de jantar', cozinha).

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingu. Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda ㅂ 66 📵 🧸 약 💷 宛 | 💥 🗐 🖓 ▶ м м ¼ 🖺 🖺 👫 A[‡] 🤻 × 03-casa.pl × 30 porta (banheiro, quarto) . 31 porta (quarto, corredor) . Я 32 porta (cozinha, varanda) . () 33 # 34 localizacao (escrivaninha, escritorio). ę, 35 localizacao (laranja, cozinha). += 36 localizacao (lanterna, escrivaninha). 37 localizacao ('maq de lavar', celeiro). 38 localizacao(sabao, 'maq de lavar'). 39 localizacao (verdura, cozinha). 40 localizacao (faca, cozinha). 41 localizacao (panela, cozinha). 42 localizacao (arroz, cozinha). 43 localizacao (uva, cozinha). 44 localizacao (biscoitos, cozinha). 45 localizacao (computador, escritorio). 46 localizacao (mesa, 'sala de jantar'). 47 localizacao (escova, banheiro). 48 localizacao (shampoo, banheiro). 49 localizacao (espelho, banheiro). 50 localizacao (toalha, banheiro). 51 localizacao (cama, quarto). 52 localizacao (camisa, quarto). 53 localizacao (calca, quarto). 54 localizacao (perfume, quarto) . 55 localizacao (cadeira, varanda). 56 localizacao (churrasqueira, varanda). 57 localizacao (rede, varanda). 58 localizacao (mesa, varanda). 🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingu. Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda 瀬 剛 剛 ▶ м м ¼ 🖺 🖺 🙌 👫 🧖 🗎 66° 🐽 🦺 🔄 📮 🖼 × 03-casa.pl × 60 comestivel(laranja). Я 61 comestivel (biscoitos) . () 62 comestivel (arroz) . 63 comestivel (uva) . 64 comestivel (verdura) . 4 65 gosto_amargo(verdura). += 66 € 67 estamos em (sala). 68 estamos em (cozinha). 69 estamos em (escritorio). 蹇 70 estamos em (corredor). 叢 71 estamos em ('sala de jantar'). 72 estamos em (celeiro). 73 estamos em (jardim).

Consultas:

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguagens de Programação\Paradigmas-de-Linguagens

```
× 03-casa.pl
х
6 % Date: setembro de 2022
      7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva
Я
0 <
Linha: 110 Coluna: 12
                                     ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linc
                              Inserir
🖟 🛮 66 📵 🧸 😉 📮 冠 💥 🖺 🖺 🕨 💿 🖼 Hi
 ?- localizacao(X, banheiro).
 X = escova;
 X = shampoo;
 X = espelho;
 X = toalha;
 false.
 ?- localizacao(X, varanda).
  X = cadeira ;
  X = \text{churrasqueira};
 X = \text{rede};
 X = mesa;
 false.
  ?- localizacao (escova, varanda).
 false.
 ?- localizacao (mesa, quarto).
 false.
 ?- localizacao (perfume, banheiro) .
 false.
 ?- porta(X, Y).
  X = escritorio,
  Y = corredor;
X = cozinha,
Y = escritorio;
```

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingu Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 03-casa.pl × 6 % Date: setembro de 2022 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva Я 0 < Linha: 110 Coluna: 12 ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lin Inserir S H 60 📵 🧸 43 [I F3 | 💥 E1 F1 🕨 🕨 C≥ H↑ Y = escritorio ; X = escritorio,Y = cozinha; X = corredor,Y = 'sala de jantar' ; X = cozinha,Y = celeiro ;X = celeiro,Y = cozinha; X = 'sala de jantar',Y = cozinha; X = banheiro,Y = quarto ;X = quarto,Y = corredor; X = cozinha,Y = varanda;false. ?- porta(banheiro, varanda). false. ?- porta (varanda, quarto). false. ?- porta(quarto,cozinha). false.

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingu Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 03-casa.pl × 6 % Date: setembro de 2022 7 % Aluno: Ricardo William Pontes da Silva TP. 0 < Linha: 110 Coluna: 12 Inserir ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lin 🖁 🛘 66' 🐽 🧸 🔄 📮 🖫 🚺 🕽 🕒 ○ H↑ ?- conectar(X, Y). X = escritorio,Y = corredor; X = cozinha,Y = escritorio; X = escritorio,Y = cozinha; X = corredor,Y = 'sala de jantar' ; X = cozinha,Y = celeiro ;X = celeiro,Y = cozinha; X ='sala de jantar', Y = cozinha ; X = banheiro,Y = quarto ; X = quarto,Y = corredor ; X = cozinha,Y = varanda; X = corredor,Y = escritorio ;X = escritorio,Y = cozinha; X = cozinha,Y = escritorio ;X = 'sala de j
Y = corredor; X = 'sala de jantar',

```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingu.
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
 D 😅 🖪 🗐 🚭 🖸 🗷 🖸 🔯 🗠 🖙 ¼ 📭 🖺 🚧 🛧 🤻 🖟 🗎 ₩ 🐠 🥌 🖆 📜 🖅 💥 🗐 🖟 🕨
× 03-casa.pl
×
6 % Date: setembro de 2022
      7 % Aluno: Ricardo William Pontes da Silva
Яľ
      8 %-----
0 <
Linha: 110 Coluna: 12
                            Inserir
                                  ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de ling
🖁 🛮 66 📾 🧸 늘 📮 死 | 💥 📵 🕼 🕨 🖜 |
                                       Call H1
 X = banheiro,
 Y = quarto ;
 X = quarto,
 Y = corredor;
 X = cozinha,
 Y = varanda;
 X = corredor,
  Y = escritorio;
 X = escritorio,
 Y = cozinha;
 X = cozinha,
 Y = escritorio ;
 X = 'sala de jantar',
 Y = corredor ;
 X = celeiro,
 Y = cozinha ;
 X = cozinha,
 Y = celeiro ;
 X = cozinha,
 Y = 'sala de jantar';
 X = quarto,
 Y = banheiro ;
 X = corredor,
 Y = quarto ;
 x = varanda.
 Y = cozinha;
 false.
```

9. Construir:

- uma regra estou(Lugar) que permita fazer a consulta: onde você está, quais são as coisas que você esta observando, e aonde você pode ir desde este lugar.
- Uma única regra que permita saber os objetos que estão na cozinha e são comestíveis?
- Uma regra: "Encontrar o objeto T e o lugar R tal que existe uma porta da cozinha para R e o objeto T esta em R

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingua Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 03-casa.pl × 1 % Programa casa.pl 2 % 3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera () 4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 용 6 % Date: setembro de 2022 + 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva 8 %-----€ 9 % Ver mapa da casa 10 % 11 \$----- FATOS -----滥 12 lugar (sala). 13 lugar (cozinha) . 14 lugar (escritorio). 15 lugar (corredor) . 16 lugar ('sala de jantar'). 17 lugar (celeiro) . 18 lugar (jardim) . 19 20 porta (escritorio, corredor). 21 porta (cozinha, escritorio).

22 porta (escritorio, cozinha).

24 porta(cozinha, celeiro).
25 porta(celeiro,cozinha).

23 porta(corredor, 'sala de jantar').

```
м м ¼ 🖺 🖺 👫 🖍 🤻
                                                                                                                                         ■ 60' mm 
4 to [3 to ] 
3 to [3 to ]
4 to [3 to ]
5 to [3 to ]
6 to [3 to ]
6 to [3 to ]
7 to [3 to ]
8 to [3 to ]
9 to [3 to ]
10 to
    × 03-casa.pl
×
26 porta ('sala de jantar', cozinha).
Я
              28 localizacao (escrivaninha, escritorio).
0
              29 localizacao (laranja, cozinha).
#
              30 localizacao (lanterna, escrivaninha).
 ÷
              31 localizacao ('maq de lavar', celeiro).
•
              32 localizacao(sabao, 'maq de lavar').
              33 localizacao(verdura, cozinha).
+
              34 localizacao (faca, cozinha).
              35 localizacao (panela, cozinha).
 0
              36 localizacao (arroz, cozinha).
              37 localizacao (uva, cozinha).
              38 localizacao(biscoitos, cozinha).
              39 localizacao(computador, escritorio).
              40 localizacao (mesa, 'sala de jantar').
              41
              42 comestivel(laranja).
              43 comestivel(biscoitos).
              44 comestivel (arroz).
              45 comestivel(uva).
              46 comestivel (verdura).
              47 gosto_amargo(verdura).
              48
              49 estamos_em(sala).
              50 estamos_em(cozinha).
```

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguaria Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda

```
× 03-casa.pl
×
51 estamos_em(escritorio).
    52 estamos_em(corredor).
Я
    53 estamos_em('sala de jantar').
()
    54 estamos_em(celeiro).
#
    55 estamos_em(jardim).
    56
ş
+
    57 %%----- REGRAS -----
    58 conectar (X, Y) := porta(X, Y).
+=
    59 conectar(X, Y) :- porta(Y, X).
    60
    61 lista_coisas(Lugar) :-
    62
              localizacao(X, Lugar),
    63
               tab(2),
    64
               write(X),
    65
               nl,
               fail.
    66
               lista_coisas(Nestelugar).
    67
    68
    69 lista_portas(Lugar) :-
    70
              conectar (Lugar, X),
    71
               tab(2),
    72
               write(X),
    73
               nl,
    74
               fail.
               lista_portas().
```

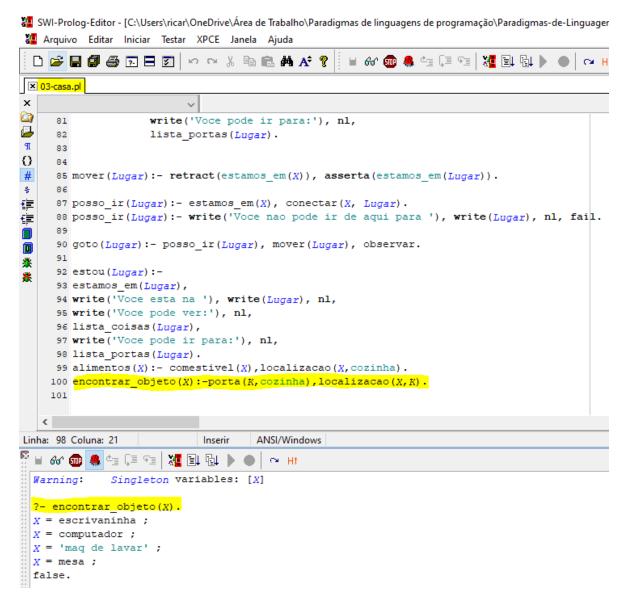
```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguagı
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
 11 03-casa.pl
×
77 observar :- estamos em(Lugar),
                   write('Voce esta na '), write(Lugar), nl,
                   write('Voce pode ver:'), nl,
     79
()
     80
                   lista coisas(Lugar),
                   write('Voce pode ir para:'), nl,
     81
÷
                   lista_portas(Lugar).
     82
+
     83
     84
+
     85 mover(Lugar):- retract(estamos em(X)), asserta(estamos em(Lugar)).
87 posso ir(Lugar):- estamos em(X), conectar(X, Lugar).
淼
     88 posso ir(Lugar): - write('Voce nao pode ir de aqui para '), write(Lugar), nl, fail.
     90 goto(Lugar):- posso ir(Lugar), mover(Lugar), observar.
     92 estou(Lugar):-
     93 estamos_em(Lugar),
     94 write('Voce esta na '), write(Lugar), nl,
     95 write('Voce pode ver:'), nl,
     96 lista_coisas(Lugar),
     97 write('Voce pode ir para:'), nl,
     98 lista_portas(Lugar).
    99 alimentos(X):- comestivel(X), localizacao(X, cozinha).
    100 encontrar objeto(X):-porta(K,cozinha),localizacao(X,K).
```

Consultas:

```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingua
 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
                                                                                                                        ■ 60' mm 
4 to [3 to ] 
3 to [3 to ]
4 to [3 to ]
5 to [3 to ]
6 to [3 to ]
7 to [3 to ]
8 to [3 to ]
9 to [3 to ]
10 t
    × 03-casa.pl
х
91
            92 estou(Lugar):-
 TP.
            93 estamos em (Lugar),
0
            94 write('Voce esta na '), write(Lugar), nl,
 #
            95 write('Voce pode ver:'), nl,
            96 lista coisas (Lugar),
 ş
+=
           97 write('Voce pode ir para:'), nl,
            98 lista_portas(Lugar).
€
            99 alimentos(X):- comestivel(X), localizacao(X, cozinha).
       100 encontrar objeto(X):-porta(K.cozinha).localizacao(X.K).
 Linha: 98 Coluna: 21
                                                                                      ANSI/Windows
                                                                  Inserir
🏿 🛮 && 🐽 🧸 🕾 📜 🖫 📳 🖟 🕨 🗢 🗎
    Warning:
                                Singleton variables: [Nestelugar]
    Warning: c:/users/ricar/onedrive/área de trabalho/paradigmas de linguagens de programac
    Warning:
                               Singleton variables: [X]
    ?- estou(cozinha).
    Voce esta na cozinha
    Voce pode ver:
        laranja
        verdura
       faca
       panela
       arroz
        uva
       biscoitos
    Voce pode ir para:
       escritorio
        celeiro
       escritorio
        celeiro
       sala de jantar
```

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguage Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 03-casa.pl х write('Voce pode ir para:'), nl, Ō lista_portas(Lugar). 82 Яľ 83 () 84 # 85 mover(Lugar):- retract(estamos_em(X)), asserta(estamos_em(Lugar)). ş 87 posso ir(Lugar):- estamos em(X), conectar(X, Lugar). **+** 88 posso ir(Lugar):- write('Voce nao pode ir de aqui para '), write(Lugar), nl, fail. + 90 goto(Lugar):- posso_ir(Lugar), mover(Lugar), observar. 0 * 92 estou(Lugar):-93 estamos em (Lugar), 94 write('Voce esta na '), write(Lugar), nl, 95 write('Voce pode ver:'), nl, 96 lista_coisas(Lugar), 97 write('Voce pode ir para:'), nl, 98 lista_portas(Lugar). 99 alimentos(X):- comestivel(X), localizacao(X, cozinha). 100 encontrar objeto(X):-porta(K,cozinha),localizacao(X,K). 101 Linha: 98 Coluna: 21 ANSI/Windows Inserir 🖁 H &/ 🕮 💣 🗗 🗗 🗗 🗗 🕨 🕨 C≥ HT ?- alimentos(X). X = laranja; X = biscoitos ;X = arroz; X = uva ;X = verdura ;

false.



Arquivo **genealogia.pl** (Criar o programa!)

10. Construir um programa PROLOG novo genealogia.pl que mostre os relacionamentos de SUA família incluindo: pai, mãe, filho, filha, irmãos, tios, primos e avós. Mostre pelo menos cinco testes (telas capturadas para cada teste).

Consultas:

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling 🌠 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda x genealogia.pl × 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 6 % Date: 25 setembro de 2022 Я 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva {} # < Linha: 11 Coluna: 46 ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lis 🎖 H 64 🕮 😭 🗗 🛅 🗗 🔰 🕨 🖜 🗷 Ht Earlier definition at c:/users/ricar/onedrive/área de trabalho/paradigmas Warning: Current predicate: primo/2 Warning: Use :- discontiguous prima/2. to suppress this message Warning: ?- pai(X, Y). X = geraldo,Y = luiz ;X = marcelo,Y = pedro ; X = aroldo,Y = geraldo; X = aroldo,Y = tereza ; false. 2mae(X, Y). X = maria,Y = luiz ;X = maria,Y = ana; X = ana,Y = leticia;

X = ana,

Y = beatriz ;

y = bea

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda H 66' 📾 🧸 🔄 💷 📗 ■ genealogia.pl × 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva **₽** < Linha: 41 Coluna: 31 Inserir ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lis S = 60 🐽 🧸 = 💷 9 💥 🗐 🖟 🕨 🖜 Call H1 ?- filha(X, Y). X = leticia,Y = ana;X = beatriz,Y = ana; X = ana,Y = geralo ; X = ana,Y = maria ;X = tereza,Y = aroldo;false. ?-irmao(X,Y). X = geraldo,Y = tereza ; X = luiz,Y = ana ;false. ?-irma(X,Y). X = leticia,Y = beatriz; X = beatriz,Y = leticia;X = ana,Y = luiz ;X = tereza,Y = ge: false. Y = geraldo ;

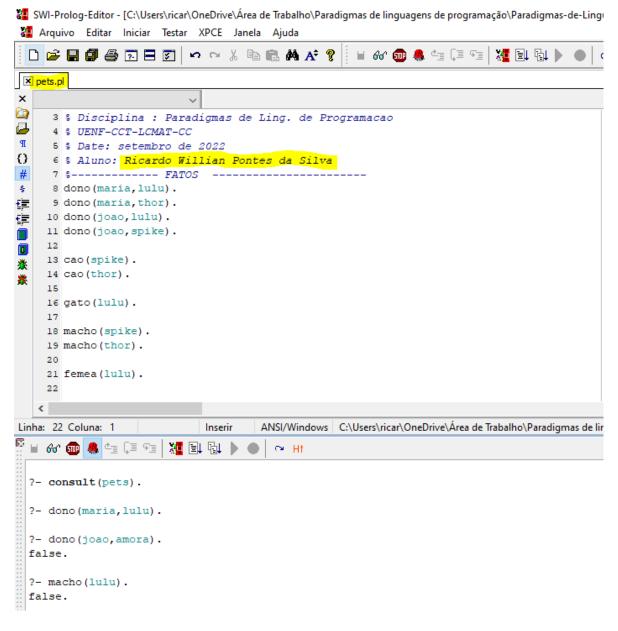
```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling
🌠 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
 x genealogia.pl
×
2 %
    3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
Я
    4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
()
    5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
     6 % Date: 25 setembro de 2022
    7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva
+=
   9 %
         Ver mapa da casa
€
   10 %
   11 %----- FATOS -----
12 progenitor (geraldo, luiz).
*
Linha: 41 Coluna: 31
                               ANSI/Windows C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de lir
                          Inserir
S H 60 📵 🧸 = [I FI 💥 E1 F1 🕨 🖜
                                    Call H1
 ?- primo(X, Y).
 false.
 | primo(X, Y).
 false.
 ?- avô(X, Y).
 X = aroldo,
 Y = luiz ;
 false.
 ?-avó(X,Y).
 X = maria,
 Y = leticia ;
 X = maria,
 Y = beatriz ;
 false.
```

Arquivo pets.pl

11. Construir um programa PROLOG pets.pl para mostrar os relacionamentos entre proprietários, gatos, cães, periquitos etc.

```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingı
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
 11 pets.pl
×
1 % Programa pets.pl
    2 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
Я
    3 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
()
    4 % UENF-CCT-LCMAT-CC
    5 % Date: setembro de 2022
    6 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva
+=
    7 %----- FATOS ------
   8 dono (maria, lulu).
ŧ
    9 dono (maria, thor) .
   10 dono (joao, lulu).
   11 dono (joao, spike).
涨
   13 cao(spike).
   14 cao (thor) .
   16 gato(lulu).
   17
   18 macho(spike).
   19 macho (thor) .
    21 femea(lulu).
    22
```

Consultas:



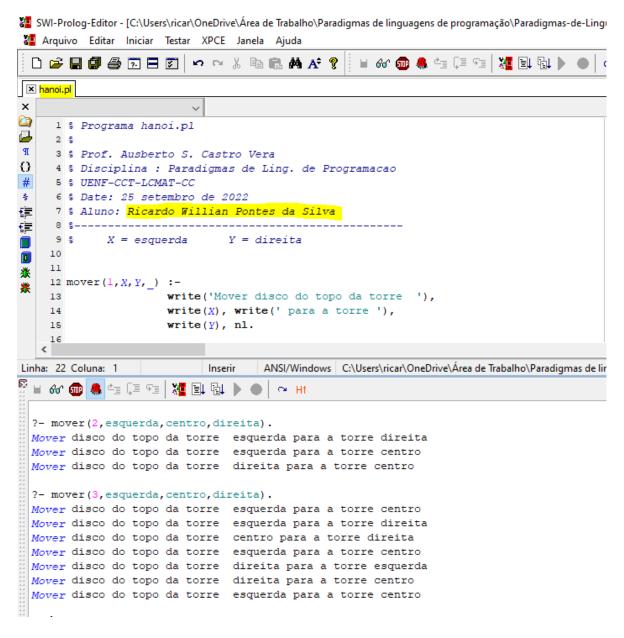
Arquivo **04-hanói.pl**

- 12. Executar os comandos
 - mover(2,esquerda,centro,direita).
 - mover(3,esquerda,centro,direita).

Verifique "manualmente" os resultados (mostre graficamente sequência de resultados)

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda

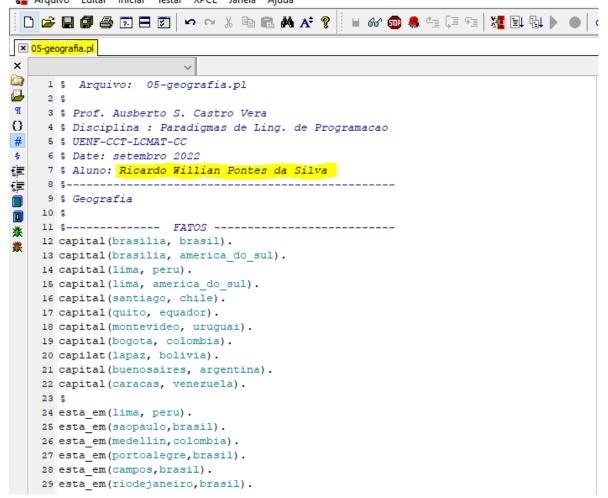
```
11 hanoi.pl
х
1 % Programa hanoi.pl
    2 %
Я
    3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
()
    4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
#
    5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
    6 % Date: 25 setembro de 2022
ş
    7 % Aluno: Ricardo William Pontes da Silva
•
    8 %-----
+
    9 %
         X = esquerda
                         Y = direita
   10
11
淼
   12 mover(1, X, Y, _) :-
*
                  write('Mover disco do topo da torre '),
   13
                  write(X), write(' para a torre '),
   14
                  write(Y), nl.
   15
   17 mover (Ndiscos, Esquerda, Direita, Centro) :-
                  Ndiscos > 1, M is Ndiscos - 1,
   19
                  mover (M, Esquerda, Centro, Direita),
   20
                  mover (1, Esquerda, Direita, ),
   21
                  mover (M, Centro, Direita, Esquerda) .
   22
```



Arquivo Geografia.pl

- 13. Completar o arquivo com fatos e regras de modo que ao consultar
 - Viagem_nacional(X,Y) me indique a rota entre o estado X e o estado Y
 - Viagem_internacional(A,B), me indique a rota entre o pais A e o pais B

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguagens



🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingı Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × 05-geografia.pl х 27 esta_em(portoalegre,brasil). 28 esta_em(campos,brasil). 29 esta_em(riodejaneiro,brasil). 0 30 esta_em(niteroi,brasil). 31 esta_em(macae,brasil). 32 esta_em(petropolis,brasil). 33 esta_em(volta_redonda,brasil). 34 esta_em(brasilia,brasil). 35 esta em(recife,brasil). 36 esta em(fortaleza, brasil). 37 esta em (campinas, brasil). 38 esta em(curitiba, brasil). 39 esta em(arica,chile). 40 esta em(guayaquil, equador). 43 limita_com(peru,brasil). 44 limita_com(bolivia,brasil). 45 limita_com(chile,peru). 46 limita_com(peru,chile). 47 limita_com(equador,peru). 48 limita_com(peru,equador) 50 % REGRAS 52 viagem nacional(X,Y):- esta em(X,K),esta em(Y,K). 53 viagem_internacional(X,Y) :- esta_em(X,K),esta_em(Y,Z),not(K=Z)

14.Em cada arquivo, inserir outros FATOS. Analisar, Testar e comentar os arquivos rota2.pl e veste.pl.

rota2.pl:

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingua

```
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
 C
× rota2.pl
х
1 % Arquivo: rota2.pl
2 %
Я
    3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
()
    4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
    5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
    6 % Date: setembro 2022
+=
    7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva
+
   10 % Fonte: http://silveiraneto.net/2007/08/29/exemplos-de-prolog/
*
   12 edge (1,2).
   13 edge (1,4).
   14 edge (1,3).
   15 edge (2,3).
   16 edge (2,5).
   17 edge (3,4).
   18 edge (3,5).
   19 edge (4,5).
   20 edge (4,6).
   21 edge (6,5).
    23 connected (X, Y) := edge(X, Y); edge (Y, X).
    25 path (A, B, Path) :-
```

```
🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingı
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
                                                  × rota2.pl
х
12 edge (1,2).
   13 edge (1,4).
Я
   14 edge (1,3).
()
   15 edge (2,3).
   16 edge (2,5).
   17 edge (3,4).
   18 edge (3,5).
+=
   19 edge (4,5).
+
   20 edge (4,6).
   21 edge (6,5).
淼
   23 connected (X, Y) := edge(X, Y); edge (Y, X).
    25 path (A, B, Path) :-
    26 travel(A, B, [A], Q),
            reverse (Q, Path).
    28
                                                        I
    29 travel (A, B, F, [B|F]) :-
           connected (A, B).
    31 travel (A, B, Visited, Path) :-
            connected(A, C),
             C \== B,
             \+member(C, Visited),
    35
             travel(C, B, [C|Visited], Path).
```

Inicialmente foi definido as trilhas para se concluir uma chegada de um ponto a outro com os fatos denominados "edge". Após isso, com as regras "connected" é verificado e retornado rotas que se ligam diretamente. A regra "path" retornará as possíveis rotas que poderão ser tomadas para ir de um ponto a outro já pré definidos.

```
💶 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingu.
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
 × rota2.pl
×
4
   15 edge (2,3).
   16 edge (2,5).
   17 edge (3, 4).
()
   18 edge (3,5).
   19 edge (4,5).
   20 edge (4,6).
   21 edge (6,5).
   23 connected (X, Y) := edge(X, Y); edge (Y, X).
  24
<
Linha: 35 Coluna: 37
                           Inserir
                                   ANSI/Windows
🎖 🛘 60 🐽 🧸 😉 📜 🖘 🔯 🕨 🕒
                                    CH H1
 Action (h for help) ? abort
 % Execution Aborted
 ?- consult('rota2').
 ?- path(1,5,W).
 w = [1, 2, 5];
 w = [1, 2, 3, 5];
 w = [1, 2, 3, 4, 5];
 w = [1, 2, 3, 4, 6, 5];
     [1, 4, 5];
 w = [1, 4, 6, 5];
 w = [1, 4, 3, 5];
 W = [1, 4, 3, 2, 5];
 w = [1, 3, 5];
 w = [1, 3, 4, 5];
 W = [1, 3, 4, 6, 5];
 w = [1, 3, 2, 5];
 false.
```

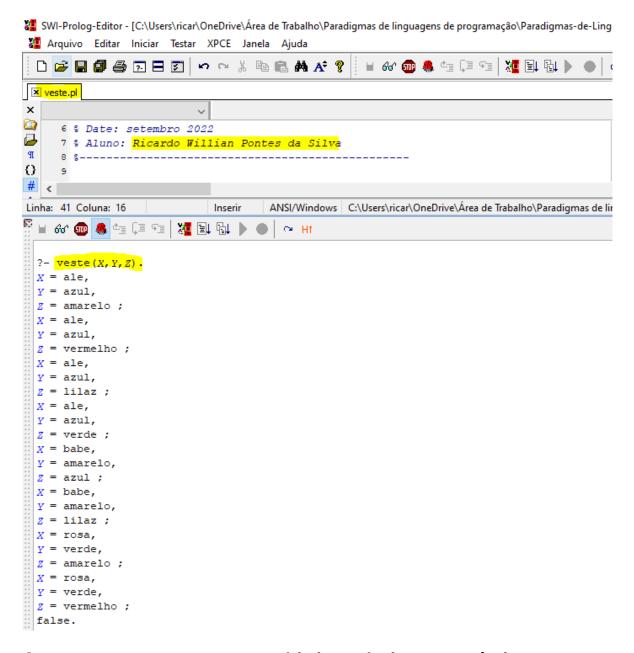
veste.pl:

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda

```
× veste.pl
х
1 %
           Arquivo: veste.pl
    2 %
Я
    3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
()
    4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
#
    5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
    6 % Date: setembro 2022
÷
    7 % Aluno: Ricardo William Pontes da Silva
•
€
   10 % Fonte: http://www.facom.ufu.br/~marcelo/PL/tutorial%20de%20prolog.pdf
U
淼
   12 % Aqui começa o programa
*
   13 pessoa(ale). §
                                Alexandra
                                Barbara
                      8
   14 pessoa (babe) .
   15 pessoa (rosa).
   16 cor (azul) .
   17 cor (amarelo).
   18 cor (vermelho) .
   19 cor (lilaz).
   20 cor (verde) .
   22 % este pedaço é importante...pois....está
   23 % dito no problema e defineuma cor paracada menina
   24
   25
   26 tem_uma_cor(babe,amarelo).
   27 tem_uma_cor(rosa, verde).
   28 tem_uma_cor(ale,azul).
```

```
🝇 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Linguagens-de-Programacao\Laboratorio-Prol]
  Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
    x veste.pl
×
         31 nao pode vestir(babe, verde).
32 nao pode vestir(rosa, azul).
33 nao pode vestir(rosa, lilaz).
T
()
         35 veste(X, Cor1, Cor2):- pessoa(X), cor(Cor1), cor(Cor2), tem_uma_cor(X, Cor1),
                            ŧ
                                 /* não pode ter amarelo e vermelho com C1 e C2 e vice-versa
€
         38
\+(
          39
                                    ((Cor1 = vermelho), /*C1 tem que ser diferente de Vermelho
(Cor2 = amarelo))
         40
          41
                                                                                                                                                                                                                                /* idem para amarelo.... */
         42 ;
*
                                    ((Cor1 = amarelo),
(Cor2 = vermelho))
           43
                                                                                                                                             /*,e ... ocontrário */
           45 ).
           46 ache_tudo :-
           47 veste (X, C1, C2),
           48 write(X),
          49 write(' veste as cores '), write(C1),
           50 write('.... e ....'), write(C2),
           51 nl,
           54 coresVestimentas :- veste(X, C1, C2), write(X), write(Y), write(
                                   fail.
           56
                                          ache_tudo.
           57
           58 %% Consulta:
      59 ache_tudo.
```

Consultas:



O programa veste.pl tem como objetivo selecionar possíveis cores para cada pessoa já definida nos fatos, de como que seja levado em consideração a restrição de cores de cada pessoa.

15.CONSTRUIR uma base de conhecimento qualquer (um programa PROLOG), contendo:

- Pelo menos 10 fatos
- Pelo menos 5 regras
- Pelo menos 5 consultas (sugestão de testes)
- Sugestão:
 - Profissões

Ambientes acadêmicos

SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Ling
Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda

```
× exercicio 15.pl
×
% programa exercicio.pl
     2 %
Я
    3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera
()
     4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao
#
    5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
ş
     6 % Date: setembro 2022
     7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva
+=
+=
    9 % FATOS
   10
11 genitor (pam, bob) .
봝
   12 genitor (tom, bob) .
   13 genitor(tom, liz).
   14 genitor (bob, ann).
    15 genitor (bob, pat) .
    16 genitor (pat, jim).
    17 mulher (pam) .
    18 mulher(liz).
   19 mulher (ann) .
    20 mulher (pat) .
   21 homem (tom).
   22 homem (bob) .
   23 homem (jim).
   25 % REGRAS
    27 prole (X, Y):-genitor (X, Y).
    28 mae(X, Y) := genitor(X, Y), mulher(X).
    29 pai(X, Y) := genitor(X, Y), homem(X).
```

```
🏭 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingi
 Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda
     ■ 60 mm 4 tm [1 tm ] 
■ 60 mm 4 tm [1 tm ]
■ 60 mm 4 tm [1 tm ]
■ 60 mm 4 tm [1 tm ]
■ 60 mm 4 tm [1 tm ]
■ 60 mm 4 tm [1 tm ]
■ 60 mm 4 tm ]
■ 6
× exercicio 15.pl
×
5 % UENF-CCT-LCMAT-CC
             6 % Date: setembro 2022
 Я
             7 % Aluno: Ricardo William Pontes da Silva
()
#
            9 % FATOS
          10
+=
         11 genitor (pam, bob) .
         12 genitor (tom, bob) .
€
         13 genitor(tom, liz).
         14 genitor (bob, ann).
          15 genitor (bob, pat).
          16 genitor (pat, jim).
          17 mulher (pam).
          18 mulher (liz).
          19 mulher (ann).
           20 mulher (pat) .
           21 homem (tom) .
           22 homem (bob) .
           23 homem(jim).
           25 % REGRAS
           27 prole (X, Y):-genitor (X, Y).
           28 mae(X, Y):-genitor(X, Y), mulher(X).
            29 pai(X, Y) := genitor(X, Y), homem(X).
           30 avos (X, Z):-genitor (X, Y), genitor (Y, Z).
           31 irma (X, Y):-genitor (Z, X), genitor (Z, Y), mulher (X), not (X=Y).
           32 descendente (X, Z):-genitor (X, Z).
           33 descendente (X, Z):-genitor (X, Y), descendente (Y, Z).
```

Consultas:

🌠 SWI-Prolog-Editor - [C:\Users\ricar\OneDrive\Área de Trabalho\Paradigmas de linguagens de programação\Paradigmas-de-Lingı Arquivo Editar Iniciar Testar XPCE Janela Ajuda × exercicio 15.pl х 1 exercicio.pl % programa 2 % Я 3 % Prof. Ausberto S. Castro Vera () 4 % Disciplina : Paradigmas de Ling. de Programacao 5 % UENF-CCT-LCMAT-CC 6 % Date: setembro 2022 **•** 7 % Aluno: Ricardo Willian Pontes da Silva ∰ < Linha: 1 Coluna: 38 Inserir ANSI/Windows 🎖 🛮 60 🎟 🧸 🔄 📜 열 📜 🗎 🖜 🕨 genitor(X,bob). ш X = pam; X = tom ;false. ?- homem (pam) . false. ?- homem (bob) . ?- prole(X, Y). X = pam,Y = bob ;X = tom,Y = bob ;X = tom,Y = liz;X = bob,Y = ann ;X = bob,Y = pat ;X = pat,Y = jim ;

false.