

Contents

1	Логическое программирование	1
2	I. Введение в PROLOG	2
2.1	Примеры	2
2.1.1	Расширение программы	3
3	II. Рекурсивные определения правил	4
3.1	Переменные и их значение	5
3.2	GNUProlog	6
3.3	Некоторые определения	7
3.4	Операторы	7
3.5	Примеры задач	8
3.5.1	Вычисление факториала	8
3.5.2	Числа Фиббоначи	8
3.5.3	Задача 1	8
3.5.4	Задача 2	9
3.5.5	Задача 3	9
3.5.6	Задача 4	9
4	Списки	9
4.1	Примеры работы со списком	10
4.1.1	Соединение двух списков	10
4.1.2	Получение n-го элемента списка.	10
4.1.3	Последний элемент списка	11
4.1.4	Разделение списка на два подсписка	11
4.1.5	Добавление элемента в список	11
4.1.6	Удаление элемента из списка	12

1 Логическое программирование

Преподаватель - *Сергей Васильевич Родионов*

Адрес: sv-rodion@mail.ru

Облако с материалами

Среда - GNUProlog v 1.4.5

Литература:

- Братко. Программирование для искусственного интеллекта
- Стирлинг, Шапиро. Программирование на языке PROLOG

2 I. Введение в PROLOG

PROLOG - Programming in Logic. Логическое программирование - один из видов программирования.

Большинство задач ИИ - переборные; PROLOG не ориентирован на решение переборных задач, поэтому он не получил широкого распространения.

PROLOG позволяет задать корректное математическое описание задачи; если это получается - задача решается автоматически. Это отличается от **императивных** парадигм программирования, где нужно задать последовательность решения задачи.

Программист задает законы предметной области и **вопрос**. Ответ на вопрос может быть только **да** или **нет**, значения переменных и т.п. - побочные результаты.

2.1 Примеры

Запишем факт, что Том является родителем Боба:

```
parent(tom,bob).
```

Зададим вопрос:

```
?-parent(tom,bob).
```

Получим yes.

Расширим родственные связи:

```
parent(tom,bob).  
parent(ann,bob).  
parent(tom,liza).  
parent(bob,mary).  
parent(bob,luk).  
parent(luk,kate).
```

Вопрос:

```
?-parent(tom,liza).
```

Сначала производится сравнение вопроса с первым фактом. Ответ No, переход к следующему факту. На третьем факте ответ - yes.

Вопрос:

```
?-parent(X,liza).
```

X - переменная. Производится сравнение: 1. X=tom, liza=bob > No 2. X=ann, liza=bob > No 3. X=tom, liza=liza > yes

PROLOG даст ответ:

```
X=tom  
yes
```

Вопрос: ? - parent(tom,X) Будет ответ:

X=bob

Если здесь нажать ;, будет:

X=liza

yes

Если нажать Enter, будет выведен только первый ответ.

Вопрос кто является прародителем luk?:

?-parent(X,Y),parent(Y,luk).

Здесь запятая играет роль **И**.

X=tom

Y=bob;

X=ann

Y=bob

yes

PROLOG выводит все возможные наборы переменных на каждой строке.

Вопрос: кто является правнуками tom?

?-parent(tom,X),parent(X,Y),parent(Y,Z).

Ответ:

X=bob

Y=luk

Z=kate

yes

Вопрос: Верно ли, что bob и liza имеют общего родителя?

?-parent(X,bob),parent(X,liza).

Ответ:

X=tom

yes

Поскольку результат X=tom, можно использовать *анонимную переменную*:

?-parent(_,bob),parent(_,liza).

2.1.1 Расширение программы

Определим пол всех людей. Это можно сделать так:

female(kate).

male(tom).

или так:

```
gender(kate, feminine).  
gender(tom, masculine).
```

Расширим программу понятием “потомок”:

```
offspring(bob, tom).
```

Это можно определить в виде **правила**:

```
offspring(X, Y) :- parent(Y, X).
```

Это все конструкции в PROLOG: * Факты * Правила * Вопросы

Факт описывает условие которое всегда верно. Правило читается справа налево.

Правило вывода:

$$\frac{A, A \rightarrow B}{B}$$

Программа “Мама”:

```
parent(tom, bob).  
parent(ann, bob).  
parent(tom, liza).  
parent(bob, mary).  
parent(bob, luk).  
parent(luk, kate).  
male(tom).  
male(bob).  
female(ann).  
female(liza).  
female(mary).  
male(luk).  
female(kate).  
mother(X, Y) :- parent(X, Y), female(X).
```

3 II. Рекурсивные определения правил

ФАКТЫ:

```
parent(tom, bob).  
parent(ann, bob).  
parent(tom, liza).  
parent(bob, mary).  
parent(bob, luk).  
parent(luk, kate).
```

Напишем программу “Предшественник”:

```
predecessor(X,Y):-parent(X,Y).
predecessor(X,Y):-parent(X,Z),predecessor(Z,Y).
```

Если X - родитель Y или X - родитель Z, который является предшественником Y, то X - предшественник Y.

```
?-predecessor(tom,mary).
yes
```

Рассмотрим, как PROLOG будет доказывать это утверждение. Пронумеруем все правила и факты:

```
1) parent(tom,bob).
2) parent(ann,bob).
3) parent(tom,liza).
4) parent(bob,mary).
5) parent(bob,luk).
6) parent(luk,kate).
7) predecessor(X,Y):-parent(X,Y).
8) predecessor(X,Y):-parent(X,Z),predecessor(Z,Y).
```

PROLOG анализирует первые 6 фактов, в которых имя предиката не совпадает. Ответ будет No.

Выполним условную трассировку: (#шага). #правила., * означает возврат к правилу.

```
% Совпало имя предиката
(1). 7. X=tom,Y=mary -> parent(tom,mary) -> No.
% 7-е правило не выполняется.
(2). 8. X=tom,Y=mary -> parent(tom, Z)
% Снова переход к первому факту.
(3). 1. Z=bob -> yes.
% Первая часть правила 8 доказана. Переход ко второй части
(2*). 8. X=tom,Y=mary -> parent(tom, Z),Z=bob -> predecessor(bob,mary).
(4). 7. X=bob,Y=mary -> parent(bob, mary)
(5). 1. parent(bob,mary) ?= parent(tom,bob) -> No
% Проводится проверка прочих правил. На 8-м шаге будет yes
(8). 4. parent(bob,mary) ?= parent(bob,mary) -> yes.
(4*). 7. X=bob,Y=mary -> parent(bob, mary) -> yes.
(2**). 8. X=tom,Y=mary -> parent(tom, Z),Z=bob -> predecessor(bob,mary) -> yes.
```

3.1 Переменные и их значение

Если переменной присвоено значение, это значение не может быть изменено в той же ветви доказательства. Имя переменной имеет смысл только в рамках одного правила.

Правило 8 в рассмотренном примере - рекурсивное. При программировании на PROLOG чаще всего используются такие правила.

При возврате происходит переход на новую ветвь доказательства, поэтому значения переменных могут измениться.

Правила 7 и 8 можно объединить так:

```
predecessor(X,Y):-parent(X,Y);parent(X,Z),predecessor(Z,Y).
```

3.2 GNUProlog

GNUProlog ищет тексты исходных программ в рабочей директории. Расширение файлов - .pl.

После запуска GNUProlog выведет строку вида ?-. Открыть файл можно так:

- consult(file) - открыть файл
- write - вывод на экран
- listing - для проверки загруженного текста программы.
- reload(file) - не работает

```
?-X=2,write(X).  
2  
X=2  
yes
```

При таком вводе:

```
?-X=2.  
?-write(X).  
16  
yes
```

Значение переменной не определено, выводится то, что лежит в памяти.

Рассмотрим программу:

```
fallible(X):-man(X).  
man(socrates).  
?-fallible(socrates).  
yes
```

Все люди ошибаются. Сократ - человек. Ошибается ли Сократ? Да.

```
?-fallible(plato).  
no
```

Платон не человек:

```
?-man(plato).  
no
```

3.3 Некоторое определения

Атом - последовательность латинских символов в нижнем регистре, цифр и нижнее подчеркиваний. Можно заключить в одинарные кавычки

Переменная: * Последовательность латинских букв, цифр и подчеркиваний, начинающаяся с большой буквы. * Последовательность латинских букв, цифр и подчеркиваний, начинающаяся с подчеркивания. * Подчеркивание (анонимная переменная).

Структуры - составные термы PROLOG. Например, дата может быть представлена в виде дня, месяца и года:

```
date(3, march, 2020).
```

Функтор

```
d(t(334,m),list)
```

Количество параметров функтора - **арность**

3.4 Операторы

Пример - описание геометрических фигур на плоскости.

```
triangle(point(0,0),point(0,4),point(3,0)).
```

Для трехмерного представления можно использовать point(X,Y,Z).

```
?-X=2+2
```

```
X=2+2
```

```
yes
```

2+2 - выражение. сложения не происходит, X равен этой строчке.

+ - функтор, который может быть представлен и так: +(a,b). Следующие записи эквивалентны.

```
(a+b)+(c+d) <=> +(+(a,b),+(c,d))
```

Для вычисления есть специальный оператор is.

```
?- X is 2+2.
```

```
X=4
```

```
yes
```

Такое выражение выведет ошибку:

```
?-X is X + 1.
```

Доступные операторы: * = - присваивание * is * <, >, >=, <= * \= - не равно * == - сравнение * := - сравнение с вычислением левых и правых частей.

```
?-2 == 1+1.
```

```
no
```

```
?-2 == 1+1.
yes
```

3.5 Примеры задач

3.5.1 Вычисление факториала

```
fact(0, 1).
fact(N, V) :- N > 0, N1 is N-1, fact(N1, V1), V is V1 * N.
```

Программирование на PROLOG напоминает доказательство по индукции. Первое правило - база индукции, второе - переход от x_n к x_{n-1} .

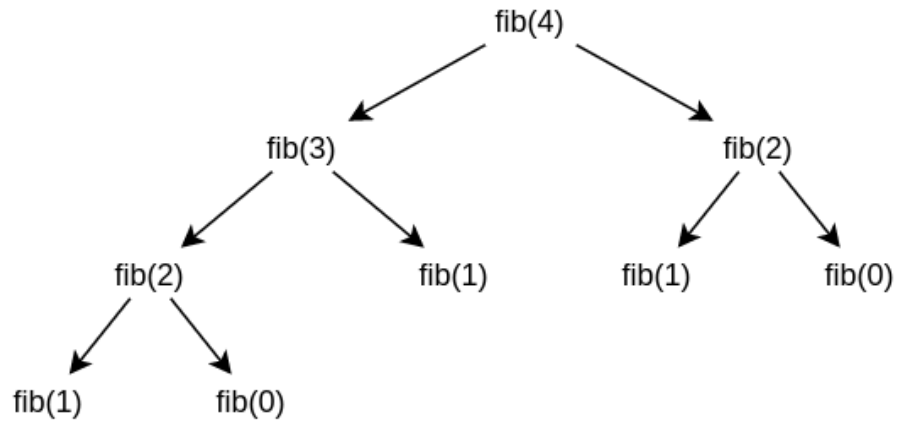
3.5.2 Числа Фибоначчи

$$x_0 = 1; x_1 = 1$$

$$x_{N+2} = x_{N+1} + x_N$$

Программа должна состоять из трех строчек.

```
fib(N, V)
fib(0, 1).
fib(1, 1).
fib(N, V) :- N > 1, N1 is N - 1, fib(N1, V1), N2 is N - 2, fib(N2, V2), V is V1 + V2.
```



Построим граф вычислений:

Такие вычисления неэффективны - fib(2) вычисляется 2 раза.

3.5.3 Задача 1

Создать предикат, вычисляющий неотрицательную степень целого числа.

```
pow(_, 0, 1).
pow(N, P, R) :- N > 0, P1 is P - 1, pow(N, P1, V), R is V * N.
```


3.5.4 Задача 2

Создать предикат, вычисляющий по натуральному числу N сумму чисел от 1 до N .

```
sum(_, 0).  
sum(N, R) :- N1 is N - 1, sum(N1, R1), R is N + R1.
```

3.5.5 Задача 3

Имеется доска размером 5×5 . Обезьяна может двигаться вправо и вверх.

Определить, может ли обезьяна добраться до банана.

```
start(1,1).  
stop(4,4).  
go :- start(X, Y), move(X, Y).  
move(X,Y) :- stop(X, Y).  
move(X,Y) :- X < 5, X1 is X + 1, move(X1, Y).  
move(X, Y):- Y < 5, Y1 is Y + 1, move(X, Y1).
```

3.5.6 Задача 4

Предикат, вычисляющий по натуральному числу N сумму нечетных чисел, не превосходящих N .

4 Списки

Список - последовательность термов, перечисленных через запятую в квадратных скобках. Это основная структура данных Prolog.

Список делится на две части - **голову** и **хвост**. Для отделения головы и хвоста используется вертикальная черта. Хвост - всегда список.

Рассмотрим предикат `member`, который позволяет определить, относится ли элемент к списку. Обычно он уже встроен в Prolog.

```
member(Elem, [Elem|_]).  
member(Elem, [_|Tail]) :- member(Elem, Tail).
```

Если элемент относится к списку `Tail`, то он является элементом списка, к которому добавлена голова. В пустом списке голову и хвост выделить нельзя.

```
| ?- member(a, [b, a, c]).  
true ?  
yes
```

```
| ?- member(a, [b, a, a]).  
true ?  
yes
```

```

| ?- member(a, [b, c, X]).
X = a
yes

| ?- member(X, [a, b, c]).
X = a ? a
X = b
X = c
yes

```

4.1 Примеры работы со списком

4.1.1 Соединение двух списков

```

conc([], Q, Q).
conc([HP|TP], Q, [HP|TR]) :- conc(TP, Q, TR).

```

Пусть есть список:

```
[jack,jim,jim,tim,jim,bob]
```

Надо найти списки слева и справа от jim.

```
| ?- conc(L, [jim|R],[jack,jim,jim,tim,jim,bob]).
```

```

L = [jack]
R = [jim,tim,jim,bob] ? ;

```

```

L = [jack,jim]
R = [tim,jim,bob] ?

```

yes

4.1.2 Получение n-го элемента списка.

```

get(0, [H|_], H).
get(N, [_|T], L) :- N1 is N - 1, get(N1, T, L).

```

```
| ?- get(0, [a,b,c],X).
```

```
X = a ?
```

yes

```
| ?- get(1, [a,b,c],X).
```

```
X = b ?
```

yes

```
| ?- get(2, [a,b,c],X).
```

```
X = c ?
```

```
yes
```

4.1.3 Последний элемент списка

```
fin([T], T).  
fin([_|T], R) :- fin(T, R).  
| ?- fin([a, b, c, d, e], X).
```

```
X = e ?
```

```
yes
```

4.1.4 Разделение списка на два подсписка

В первый список должны войти числа, меньшие N, во второй - оставшиеся элементы.

```
split(N, [T], [T], []) :- T < N.  
split(N, [T], [], [T]) :- T >= N.  
split(N, [H|T], [H|L1], L2) :- H < N, split(N, T, L1, L2).  
split(N, [H|T], L1, [H|L2]) :- H >= N, split(N, T, L1, L2).
```

Более простое решение:

```
split(_, [], [], []) :- !.  
split(N, [H|T], [H|L1], L2) :- H < N, split(N, T, L1, L2).  
split(N, [H|T], L1, [H|L2]) :- split(N, T, L1, L2).  
| ?- split(3, [1,2,3,4,5],X,Y).
```

```
X = [1,2]
```

```
Y = [3,4,5] ?
```

```
yes
```

4.1.5 Добавление элемента в список

```
add(I,L,[I|L]).  
| ?- add(1, [], X).
```

```
X = [1]
```

```
yes
```

```
| ?- add(1, [1,2,3,4], X).
```

```
X = [1,1,2,3,4]
```

```
yes
```

4.1.6 Удаление элемента из списка

```
del(_, [], []) :- !.  
del(I, [I|T], T) :- !.  
del(I, [H|T], [H|R]) :- del(I, T, R).  
  
| ?- del(1, [1,2,3],X).
```

```
X = [2,3] ?
```

```
yes  
| ?- del(2, [1,2,3],X).
```

```
X = [1,3] ?
```

```
yes  
| ?- del(2, [1,2,3,2,1,2,3],X).
```

```
X = [1,3,2,1,2,3] ? a
```

```
X = [1,2,3,1,2,3]
```

```
X = [1,2,3,2,1,3]
```