

SOBRE

O PROLOG (PROgramming in LOGic) é uma linguagem interativa criada nos anos 1970, para permitir resolver problemas que envolviam representação simbólica de objetos e seus relacionamentos.

Também evita que o programador descreva procedimentos para obter a solução de um problema, permitindo que expresse declarativamente apenas a estrutura lógica do problema através de termos fórmulas atômicas e cláusulas.

PROBLEMA

O problema foi modelado considerando que cada rainha era formada por um par com as suas coordenadas (X,Y). A solução final é dada por uma lista de N rainhas que não se atacam.

Dado que, para não se atacarem, as rainhas terão de estar colocadas em colunas distintas, podemos fixar as coordenadas X. A solução terá a seguinte forma: [(1,Y1), (2, 2Y), ..., (N, YN)], reduzindo agora o problema é encontrar instâncias deste padrão que não se ataquem.

OBS:

- Função entre define o intervalo;
- Função member gera os valores;
- Função ataca testa os valores.