

# Laboratorio de Conocimiento y Razonamiento Automatizado

Francisco Javier Bueno Guillén  
José Enrique Morais San Miguel

## 0.- Introducción al Prolog

### 1.- Sudoku

### 2.- Procesamiento Lenguaje Natural en Prolog

### 3.- Scheme ( $\lambda$ -Cálculo)

- La mayor parte debe realizarse en las propias sesiones.
- Antes de la defensa hay que entregar un **CD-ROM** con los programas.
- Se tendrá en cuenta el trabajo realizado en el laboratorio.
- A la hora de evaluar las prácticas, se tendrá en cuenta aspectos como: calidad del código, estilo de programación, limpieza del código, comentarios,...
- La defensa de las prácticas se realizará, salvo causas de fuerza mayor, los siguientes días: Práctica 1 el 13 de Marzo, Práctica 2 el 3 de Abril y Práctica 3 en una fecha por determinar posterior al final de las clases.

## Clásicos de la programación en Prolog:

- W. Clocksin, C. Mellish, “Programming in PROLOG”, Springer–Verlag.

*Libro que describe, de facto, el estándar de Prolog.*

- W. Clocksin, “Clauses and Effects”, Springer–Verlag.

*Otro buen libro de Prolog.*

- L. Sterling, E. Shapiro, “The Art of Prolog”, 3th Ed, MIT Press, 1999.

*Otro clásico.*

Pueden ser útiles los siguientes enlaces:

- P. Brna, “Prolog programming”

[http://comp.mq.edu.au/units/comp248/resources  
/brna-prolog-book.pdf](http://comp.mq.edu.au/units/comp248/resources/brna-prolog-book.pdf)

- U. Nilsson, J. Maluszynski, “Logic Programming and Prolog”, 2nd Ed, Wiley, 1995.

<http://www.ida.liu.se/~ulfni/lpp/>

- Algunas notas y transparencias sobre Prolog en

<http://staff.science.uva.nl/~ulle/teaching/prolog/>

## SWI-Prolog

- Ejecutables, código fuente y manuales en

<http://www.swi-prolog.org/>

- Versiones para Windows, Unix y Mac OS.
- Entorno de desarrollo: Eclipse

<http://www.eclipse.org>

con el plugin:

<http://prodevtools.sourceforge.net/>

- El `Prolog` está basado en la lógica y es **interpretado** (típicamente).
- Los programas tienen **hechos** y **reglas**.
- Los **hechos** son informaciones y premisas sobre el problema a resolver.
- Las **reglas** indican cómo inferir información de los hechos.
- Los programas se ejecutan mediante **preguntas** al sistema.
- Las **preguntas** indican la información que queremos obtener.

Los **hechos** codifican información sobre el problema.

## Ejemplo

```
padre(juan,pedro).% Juan es el padre de Pedro  
padre(fernando,pedro).% ...  
madre(alonso,maria).% ...
```

- Los hechos, las preguntas y las reglas terminan siempre en '.'
- Los comentarios se indican con %



# Preguntas

Las **preguntas** sirven para **ejecutar** el programa.

## Ejemplo

```
?-padre(fernando,pedro) .  
    True.  
?-padre(fernando,paco) .  
    False.  
?-padre(fernando,X) .  
    X=pedro.  
    True.
```

Las variables comienzan **siempre** con **mayúscula**.

Las **reglas** indican cómo extraer información sobre el problema.

## Ejemplo

```
hermanos(X,Y):-padre(X,Z),padre(Y,Z).  
hermanos(X,Y):-madre(X,Z),madre(Y,Z).  
% Son hermanos si tienen el mismo padre o  
% la misma madre.
```

La ',' indica la conjunción lógica, el ';' la disyunción y '\+' la negación.

## Ejemplo

```
?-hermanos(juan,fernando).  
True.  
?-hermanos(juan,X).  
X=juan  
X=fernando
```

# ¿Cómo contesta a las preguntas el Prolog (1)?

- Lee el programa de manera descendente (**¡el orden importa!**).
- Busca hechos o reglas que se correspondan con la pregunta.
- Intenta averiguar el valor de las variables para que la pregunta se correspondan con hechos o reglas.

## Ejemplo

```
padre (juan, pedro) .  
padre (fernando, pedro) .  
madre (alonso, maria) .  
?-padre (juan, X) .  
    X=pedro  
    True.
```

Si la pregunta es compuesta, se contestan las subpreguntas de izquierda a derecha (**¡el orden sigue importando!**).

# ¿Cómo contesta a las preguntas el Prolog (2)?

## Ejemplo

```
padre(juan,pedro) .  
padre(fernando,pedro) .  
madre(alonso,maria) .
```

```
?-padre(fernando,X),padre(Y,X) .
```

*Primero considera la primera subpregunta*

```
--> padre(fernando,X)
```

*Obtiene como respuesta*

```
--> X=pedro
```

*Substituye X por pedro en lo que resta y considera la subpregunta*

```
--> padre(Y,pedro)
```

*Da como **primera** respuesta a la pregunta global*

```
Y=juan
```

```
...
```

# Representación de listas

- Una lista es una colección de objetos entre corchetes.
- Se usa el operador `|` para acceder al primer elemento y a la lista de los restantes.
- El operador `|` también sirve para construir listas.

## Ejemplo

```
?-[X|Y]=[0,1,2,3,4,a,b,5,6].
```

```
X=0
```

```
Y=[1,2,3,4,a,b,5,6]
```

```
True.
```

```
?-X=[0|[1,2]].
```

```
X=[0,1,2]
```

```
True.
```

## Ejemplo

```
?-[X,Y|Z]=[0,1,2,3,4,a,b,5,6].
```

```
  X=0
```

```
  Y=1
```

```
  Y=[2,3,4,a,b,5,6]
```

```
  True.
```

```
?-[X,0|Z]=[0,Y,2,3,4,a,b,5,6].
```

```
  X=0
```

```
  Y=0
```

```
  Y=[2,3,4,a,b,5,6]
```

```
  True.
```

# Operaciones con listas

- **append/3**: concatena dos listas.
- **union/3**: une dos listas (elimina duplicados).
- **member/2**: verifica si un término está en la lista.
- **length/2**: da la longitud de la lista.
- **reverse/2**: invierte la lista.

## Ejemplo

```
?-append([1,2],[3,4],X) .  
    X=[1,2,3,4] ...  
?-append([1,2],X,[1,2,3,4]) .  
    X=[3,4] ...  
?-union([1,2],X,[1,2,5,6]) .  
    X=[1,2,5,6] ...  
?-member(X,[1,2,3]) .  
    X=1  
    X=2 ...
```

# Recorrido de Listas

- Para recorrer listas hay que construir reglas recursivas.
- Estas reglas indican qué es lo que hay que hacer con los primeros elementos y cuándo hay que parar.

## Ejemplo

```
list_longitud([_ |Y],N):- list_longitud(Y,N1),  
                           N is N1 + 1.  
list_longitud([],N):- N is 0.
```

La variable `_` se usa cuando no nos interesa el resultado.

## Ejemplo

```
write_list(X):- member(Y,X),write(Y),fail.
```

`fail` es siempre falso (**¡no encuentra respuesta!**).



- Los términos compuestos o estructuras reúnen varios átomos de forma ordenada. Tienen **funtor** y **argumentos**.
- Se puede acceder a sus elementos empleando el operador '='.. que *devuelve* una lista.
- ¡Un átomo es una estructura sin argumentos.!
- ¡Las listas son estructuras!

## Ejemplo

```
?-padre(juan,pedro) =.. X.  
   X=[padre,juan,pedro]  
?-X =.. [hombre,juan].  
   X=hombre(juan) ...  
?-paco=.. X.  
   X=[paco] ...  
?-[1,2,3]=.. .(1,. (2,. (3,[]))).  
   True
```

## I/O

- Para escribir en pantalla se usa el predicado `write`. Se evalúa siempre a `True` pero tiene el efecto secundario de producir salida por pantalla.
- Para leer de teclado se utiliza el predicado `read`
- Se puede acceder a sus elementos empleando el operador `'=..'` que *devuelve* una lista.

```
:-read(X),write('Has dicho...'),write(X).
```

Para consultar (cargar en memoria) programas se utiliza `consult`:

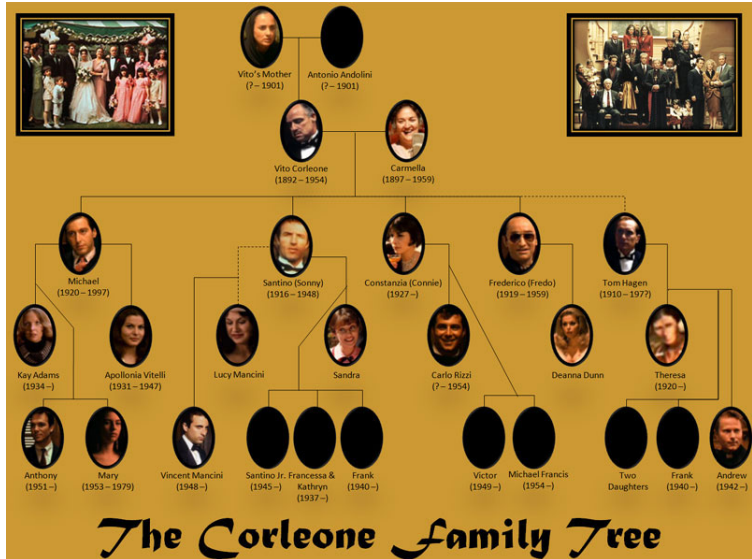
```
:-consult('c:/temp/test.pl').
```

# Práctica 0: Introducción

En esta práctica se deben modelizar las relaciones familiares que se dan entre varios individuos. Para ello se debe considerar el árbol genealógico de la familia Corleone de la siguiente transparencia y que puede encontrarse en

[http://www.destinationhollywood.com/movies/godfather/feature\\_familytree.shtml](http://www.destinationhollywood.com/movies/godfather/feature_familytree.shtml)

I'm gonna make him an offer he cannot refuse



## Práctica 0: Objetivos

Escribir los siguientes predicados (teniendo en cuenta el árbol anterior):

- `ancestro(X, Y)` : X es ancestro de Y si es progenitor de Y o progenitor de un ancestro de Y.
- `descendientes(X, Y)` devuelve la lista de los descendientes de X de los más lejanos a los más cercanos.
- Para las relaciones hermano, abuelo, nieto, tío, sobrino, suegro, cuñado, yerno y nuera, escribir un predicado `relacion(X, Y)` que se verifique como cierto si X está conectado con Y mediante la correspondiente relación. Por ejemplo, `tio(X, Y)` es cierto si X es tío de Y.
- `relacion(X, Y, Relacion)` cierta si `Relacion(X, Y)` es cierta y `Relacion` es una de las relaciones anteriores. Para esto, se necesita el predicado unario `call` que “lanza” otro predicado. Así, `call(p)` ejecutaría el predicado `p`. Ejemplo:  
`call(write('Hello World!', nl)).`

Podemos identificar el tipo de término vía:

- `var(X)` : cierto si `X` es una variable
- `nonvar(X)` : cierto si `X` no es una variable
- `atom(X)` : cierto si `X` es un átomo
- `integer(X)` : cierto si `X` es un entero
- `atomic(X)` : cierto si `X` es un átomo o un entero

# Operaciones con listas (y2)

Además de las operaciones vistas hasta el momento, también están disponibles:

- `select (Elem, List1, List2)`: es cierto cuando `List2` es el resultado de eliminar `Elem` del `List1`.
- `nth1 (N, List, Elem)`: es cierto cuando el elemento en la posición `N` de `List` es `Elem`.
- `sort (L, L1)`: es cierto si `L1` es la lista `L` ordenada según el orden usual.
- `random_select (X, L, L1)` elige “aleatoriamente” un elemento `X` de la lista `L`, siendo `L1` la lista que resulta de eliminar ese elemento de `L`. Está basado en `random (N1, N2, X)` que elige “aleatoriamente” un número entero `X`, si `N1` y `N2` son enteros, tal que  $N1 \leq X < N2$ .

Podemos obtener información de la estructuras mediante:

- `functor(T, F, N)` : cierto si `T` es un predicado con functor `F` y número de argumentos `N`
- `arg(N, T, A)` : cierto si `A` es el argumento número `N` de `T`
- `X = . . L` : cierto si `L` es la lista formada por el functor de `tt X` y sus argumentos (manteniendo el orden)
- `name(A, L)` : es cierto si `L` es la lista de códigos ASCII del átomo `A`



## Ejemplo

```
padre(juan,pedro) .  
padre(paco,pedro) .  
padre(maria,pedro) .  
primogenito(X,Y):-padre(Y,X) .
```

Tal y como está definido `primogenito`, a la pregunta `?-primogenito(pedro,X)` no sólo devuelve `X=juan`, si no que también puede devolver `X=paco`,... Se necesita cortar la búsqueda de soluciones de Prolog.

# La cortadura (y2)

La cortadura permita controlar las búsquedas de `Prolog`, cortando las mismas. Las variables unificadas hasta el momento no vuelven a reunificarse en caso de fallo posterior.

## Ejemplo (correcto)

```
padre(juan,pedro) .  
padre(paco,pedro) .  
padre(maria,pedro) .  
primogenito(X,Y):-padre(Y,X), !.
```

# Repeticiones

En Prolog, el predicado `repeat` permite obtener múltiples soluciones vía *backtraking*. Aún siendo un predicado *built-in*, se puede definir como

```
repeat.  
repeat:-repeat.
```

Ejemplo (correcto)

```
?- repeat,padre(X,Y).
```

# Práctica 1: Sudoku

Un Sudoku está formado por una cuadrícula de 9x9 casillas, dividida en nueve cuadros 3x3. A partir de algunos números (del 1 al 9) ya colocados, hay que completar las casillas vacías con dígitos del 1 al 9 de tal forma que estos no deben repetirse en una misma fila, columna o cuadro 3x3. No discutiremos cómo se puede garantizar que exista solución única a un sudoku. Por otro lado, el objetivo de la práctica no es resolver sudokus: en el manual de SWI-Prolog (<http://www.swi-prolog.org/man/clpfd.html>) se dice cómo hacerlo usando la librería clpfd (Constraint Logic Programming over Finite Domains) que trabaja sobre problemas de programación con restricciones. Esta es una práctica sobre el manejo de listas en Prolog tomando como excusa los sudokus.

# Práctica 1: Sudoku

Un Sudoku será una lista de longitud 81. Cada lugar en la lista se corresponde con una casilla del tablero 9x9. Se inicia con un tablero con números entre uno y nueve donde haya un número y con un punto en el resto. Por ejemplo,

```
[.,.,3,.,2,.,7,.,.,  
5,.,.,.,.,4,.,3,  
.,.,.,3,.,.,2,5,  
.,.,5,.,1,.,6,.,.,  
.,.,4,8,.,7,.,.,.,  
2,3,7,6,.,4,8,.,.,  
.,8,.,.,.,2,.,7,.,  
3,.,.,4,.,.,2,.,8,  
.,.,9,.,.,.,6,.]
```

## Objetivo 1. Posibilidades

Dado un sudoku, que recordemos, es una lista de longitud 81, se debe generar la lista de posibilidades para cada uno de los lugares del sudoku. Es decir, cada uno de los lugares ocupados por un punto debe sustituirse por una lista con todos los posibles números que pueden ir en ese lugar, mientras que los lugares ocupados inicialmente por dígitos no se tocan. La lista de posibilidades, por lo tanto, es una lista de la forma

$[[2, 3, \dots], 1, [3, 4, \dots], \dots, [7, 9]]$  también de longitud 81.

## Objetivo 2. Simplificación

Una vez generada la lista de posibilidades, se trata de simplificarla siguiendo una serie de reglas. Esta simplificación en algunos casos llevará a resolver el Sudoku, pero debe quedar claro que no siempre es el caso. Las cuatro reglas que hay que implementar son las siguientes:

- Regla 0: Si hay un lugar donde solo cabe un número, lo escribimos en el lugar correspondiente y lo eliminamos de los lugares en los que aparezca de los que son conflictivos.
- Regla 1: Si hay un número que aparece en una sola de las listas que aparecen en una fila, columna o cuadro, cambiamos la lista por el número y borramos el número del resto de listas de la fila, columna o cuadro.

## Objetivo 2. Simplificación (y 2)

- Regla 2: Si dos números aparecen solos en dos lugares distintos de una fila, columna o cuadro, los borramos del resto de lugares de la fila, columna o cuadro correspondiente.
- Regla 3: Si en tres lugares de una fila, columna o cuadro sólo aparecen tres números distintos, borramos los números de las restantes listas de la fila, columna o cuadro.

**Nota:** Estas reglas no se aplican de manera independiente unas de otras sino que están relacionadas. Si en una fila se aplica la regla 2, por ejemplo, esto puede dar lugar a que se puedan reaplicar alguna de las reglas anteriores.