

Relazione esercizi PROLOG e CLINGO

Maurizio Dominici, Alessandro Serra, Andrea Aloï

9 maggio 2014

Indice

I	PROLOG	2
1	Domini	3
1.1	Dominio dei Cammini (10x10)	3
1.2	Dominio dei Cammini (20x20)	3
1.3	Dominio del mondo dei blocchi	4
2	Ricerche in profondità	5
2.1	Dominio dei Cammini (10x10)	5
2.1.1	Ricerca in profondità semplice	5
2.1.2	Ricerca in profondità limitata	5
2.1.3	Ricerca in profondità ad approfondimento iterativo . .	6
2.2	Dominio dei Cammini (20x20)	6
2.2.1	Ricerca in profondità semplice	6
2.2.2	Ricerca in profondità limitata	6
2.2.3	Ricerca in profondità ad approfondimento iterativo . .	7
2.3	Dominio del mondo dei blocchi	7
2.3.1	Ricerca in profondità semplice	7
II	CLINGO	8

Parte I

PROLOG

Capitolo 1

Domini

In questa sezione verranno illustrati i domini presi in esame per gli esercizi. Vediamo subito quali sono:

1.1 Dominio dei Cammini (10x10)

Il dominio dei cammini consiste in un insieme di posizioni (100, disposte con coordinate di un quadrato 10x10), tra cui una iniziale e una finale, che possono essere libere oppure occupate. Alla luce di ciò si deve cercare, mediante una ricerca in profondità, una sequenza di azioni che portino dalla posizione iniziale a quella finale, passando da posizioni definite (entro i confini della mappa insomma) ed evitando le posizioni occupate, precedentemente definite nel dominio.

1.2 Dominio dei Cammini (20x20)

Il dominio dei cammini consiste in un insieme di posizioni (400, disposte con coordinate di un quadrato 20x20), tra cui una iniziale e una finale, che possono essere libere oppure occupate. Alla luce di ciò si deve cercare, mediante una ricerca in profondità, una sequenza di azioni che portino dalla posizione iniziale a quella finale, passando da posizioni definite (entro i confini della mappa insomma) ed evitando le posizioni occupate, precedentemente definite nel dominio.

1.3 Dominio del mondo dei blocchi

La descrizione del dominio del mondo dei blocchi è nota in letteratura. Consiste nell'avere a disposizione dei blocchi che possono essere impilati uno sopra l'altro: l'ordine risultante sarà l'ordine inverso delle operazioni di impilamento effettuate¹. I blocchi possono essere sopra a un altro blocco oppure sul tavolo. Sul tavolo ci possono essere infiniti blocchi, mentre su un blocco può esserci, immediatamente, un solo blocco.

¹ad esempio, se sopra al blocco A si appoggia il blocco B, quindi sopra al blocco B si appoggia il blocco C, l'ordine risultante sarà: il blocco C è sopra al blocco B, il quale è sopra al blocco A, che, come si vedrà, appoggia sul tavolo.

Capitolo 2

Ricerche in profondità

In questa parte verranno illustrati gli esercizi inerenti la ricerca in profondità sui vari domini.

2.1 Dominio dei Cammini (10x10)

2.1.1 Ricerca in profondità semplice

La prima ricerca che prendiamo in esame è la così detta ricerca semplice, ovvero una ricerca senza controlli di cicli. Come ci si aspetterebbe, a causa dell'assenza di controlli sugli stati già esplorati, una volta lanciato l'interprete prolog con la ricerca semplice viene restituito `Out of local stack`. Questo è dovuto, in effetti, a una ricursione infinita in quanto i cammini possibili prevedono cicli. L'interprete espande sempre la chiamata ricorsiva più "profonda" e, la presenza di cicli nei cammini, non garantisce la terminazione.

2.1.2 Ricerca in profondità limitata

Per ovviare a questo problema si è implementata la ricerca in profondità limitata. Essa consiste nel definire un limite di profondità entro il quale la ricerca si deve fermare. Se è possibile dimostrare l'esistenza di un percorso lungo al più quanto il limite fornito viene restituita la sequenza risultato. Viceversa vi sarà un fallimento. L'implementazione usata per questa strategia consiste nel passaggio del limite a ogni chiamata ricorsiva. Esso viene decrementato di uno al passaggio alla successiva chiamata ricorsiva e, ogni volta, viene controllato che questo limite sia maggiore di zero. Risulta chiaro che una volta arrivati alla base della ricorsione si è a un livello di profondità pari a quello inizialmente definito. Come detto: se il goal viene raggiunto

entro il livello stabilito si ha la soluzione, altrimenti, arrivati alla base della ricorsione, si ha un fallimento.

2.1.3 Ricerca in profondità ad approfondimento iterativo

Per questa versione viene riutilizzata la precedente ricerca (2.1.2) impostando il limite inizialmente a 1 (quindi si avrà successo solo nel caso in cui posizione iniziale e finale coincidano). A ogni iterazione viene incrementato il limite di un'unità e nuovamente esplorato il cammino con la ricerca in profondità limitata. Il principale vantaggio di questo approccio è la sicurezza di trovare una soluzione minima, in quanto i passi hanno tutti ugual costo (non ci sono cammini pesati) e in quanto il procedimento può essere visto (seppure il comportamento sia diverso) in maniera simile a una ricerca in ampiezza. Questo non è del tutto vero: infatti ogni volta si esplorerà in profondità il ramo in questione e, solo successivamente, si esploreranno, sempre in profondità, i nodi di un altro ramo. Tuttavia, considerando il fatto che si esplorerà sempre prima un cammino più corto di uno lungo, la prima soluzione trovata, come per la ricerca in ampiezza, avrà la proprietà desiderabile di essere anche la soluzione minima. In effetti questa strategia combina i vantaggi della ricerca in profondità con quelli della ricerca in ampiezza.

2.2 Dominio dei Cammini (20x20)

2.2.1 Ricerca in profondità semplice

Anche in questo caso, come per il dominio illustrato nella sezione 1.1, verrà restituito l'errore `Out of local stack`. I motivi sono i medesimi illustrati nella sezione 2.1.1.

2.2.2 Ricerca in profondità limitata

Sebbene il funzionamento sia del tutto simile a quanto illustrato nella sezione 2.1.2, la maggiore profondità del dominio implica un numero sensibilmente maggiore delle possibilità di esplorazione in profondità. Questo si ripercuote in maniera piuttosto evidente sui tempi di esecuzione, di gran lunga superiori a quelli del dominio di dimensioni più piccole. È un fatto sicuramente atteso, dovuto all'enorme differenza di numero di possibili percorsi di una data lunghezza rispetto al dominio 1.1.

2.2.3 Ricerca in profondità ad approfondimento iterativo

Le maggiori conseguenze enfatizzate nella sezione 2.2.2 si riscontrano con questa strategia. In effetti, assumendo che la soluzione minima sia lunghezza 1, sarà necessario esplorare prima tutti i possibili cammini di tutte le lunghezze che vanno da 1 a $1-1$ e, constatando quanto ci si possa impiegare a trovare tutti i cammini di una data lunghezza a ogni livello, il tempo di attesa è molto lungo. Le stampe inserite a ogni nuova chiamata con lunghezza maggiore sono indizio di ciò (più il numero della profondità massima aumenta e più, ovviamente, queste stampe si fanno rarefatte).

2.3 Dominio del mondo dei blocchi

2.3.1 Ricerca in profondità semplice

Parte II

CLINGO

In questa parte verrà descritto lo svolgimento dell'esercizio delle Cinque Case. Il problema viene così enunciato:

Cinque persone di nazionalità diverse vivono in cinque case allineate lungo una strada, esercitano cinque professioni distinte, e ciascuna persona ha un animale favorito e una bevanda favorita, tutti diversi fra loro. Le cinque case sono dipinte con colori diversi. Sono noti i seguenti fatti:

1. L'inglese vive nella casa rossa.
2. Lo spagnolo possiede un cane.
3. Il giapponese è un pittore.
4. L'italiano beve tè.
5. Il norvegese vive nella prima casa a sinistra.
6. Il proprietario della casa verde beve caffè.
7. La casa verde è immediatamente sulla destra di quella bianca.
8. Lo scultore alleva lumache.
9. Il diplomatico vive nella casa gialla.
10. Nella casa di mezzo si beve latte.
11. La casa del norvegese è adiacente a quella blu.
12. Il violinista beve succo di frutta.
13. La volpe è nella casa adiacente a quella del dottore.
14. Il cavallo è nella casa adiacente a quella del diplomatico.

Trovare chi possiede una zebra.

Il file che formalizza e risolve il problema si chiama `houses.cl` ed è suddiviso in 6 sezioni.

Dominio In questa sezione vengono elencate le entità che figurano nel problema e i valori che queste assumono. L'entità **casa** è stata semplicemente codificata con un numero da 1 a 5 (usando il costrutto *Interval* di `clingo`) poiché le nazionalità dei suoi inquilini, le loro professioni e i loro animali e bevande preferiti sono stati implementati come predicati binari delle istanze di **casa**. Seguono quindi le entità **colore**, **nazionalita**, **animale**, **professione** e **bevanda**. L'uso del carattere `;` è una sintassi abbreviata per non dover enunciare più volte lo stesso *atomo* con valori diversi. Ad es: `a(x;y;z)` equivale a: `a(x).` `a(y).` `a(z).`

```

1 %% Dominio
2
3 % Casa
4 casa(1..5).
5
6 % Colore
7 colore(rossa;verde;bianca;gialla;blu).
8
9 % Nazionalita'
10 nazionalita(inglese;spagnolo;giapponese;italiano;norvegese).
11
12 % Animale
13 animale(cane;lumache;volpe;cavallo;zebra).
14
15 % Professione
16 professione(pittore;scultore;diplomatico;violinista;dottore).
17
18 % Bevanda
19 bevanda(te;caffè;latte;succo_di_frutta;altro).

```

Vincoli impliciti In questa sezione vengono espressi quelli che sono vincoli "naturali", non espressamente descritti nell'enunciato del problema, ma che è più che ragionevole supporre. Vengono inoltre introdotti i predicati binari **coloreDi**, **nazionalitaDi**, **animaleDi**, **professioneDi** e **bevandaDi** precedentemente accennati. Ciascuno associa alla casa (passata come primo argomento) una proprietà (secondo argomento) avente un valore appartenente al relativo dominio.

```

1 %% Vincoli impliciti
2
3 % Ogni casa ha uno ed un solo colore...
4 1 {coloreDi(X,C) : colore(C)} 1 :- casa(X).
5 % ...e due case con lo stesso colore sono la stessa casa
6 :- casa(X), casa(Y), coloreDi(X,C), coloreDi(Y,C), X != Y.
7
8 % In ogni casa abita una persona di una ed una sola nazionalita'...
9 1 {nazionalitaDi(X,N) : nazionalita(N)} 1 :- casa(X).
10 % ...e due case con la persona della stessa nazionalita' sono la stessa casa
11 :- casa(X), casa(Y), nazionalitaDi(X,N), nazionalitaDi(Y,N), X != Y.
12
13 % In ogni casa abita una persona che ama uno ed un solo animale...
14 1 {animaleDi(X,A) : animale(A)} 1 :- casa(X).
15 % ...e due case con la persona che ama lo stesso animale sono la stessa casa
16 :- casa(X), casa(Y), animaleDi(X,A), animaleDi(Y,A), X != Y.
17
18 % In ogni casa abita una persona che svolge una ed una sola professione...
19 1 {professioneDi(X,P) : professione(P)} 1 :- casa(X).
20 % ...e due case con la persona che svolge la stessa professione sono la stessa casa
21 :- casa(X), casa(Y), professioneDi(X,P), professioneDi(Y,P), X != Y.
22
23 % In ogni casa abita una persona che predilige una ed una sola bevanda...
24 1 {bevandaDi(X,B) : bevanda(B)} 1 :- casa(X).
25 % ...e due case con la persona che predilige la stessa bevanda sono la stessa casa
26 :- casa(X), casa(Y), bevandaDi(X,B), bevandaDi(Y,B), X != Y.

```

Convenzioni e funzione di adiacenza Queste due sezioni trattano il posizionamento, assoluto e reciproco, delle case; hanno gli scopi rispettivamente di:

1. esprimere - soltanto attraverso commenti - quello che consideriamo essere ancora una volta una convenzione "a buon senso" circa la disposizione delle case lungo la via
2. definire una funzione di utilità, `adj`, che, dati due inter rappresentanti le case, restituisce un valore di verità se queste sono adiacenti, ossia se il valore assoluto della loro differenza è esattamente uguale a 1; questo predicato tornerà utile nella sezione successiva

```

1  %% Convenzioni
2
3  % casa(1) e' quella posta piu' a sinistra
4  % casa(5) e' quella posta piu' a destra
5  % casa(X) e' a destra di casa(Y) <=> X > Y
6  % casa(X) e' a sinistra di casa(Y) <=> X < Y
7
8  %% Funzione di adiacenza
9
10 adj(X,Y) :- casa(X), casa(Y), |X-Y|==1.
```

Vincoli espliciti Questa sezione costituisce il cuore del problema, poiché codifica i 14 vincoli espressi nell'enunciato che restringono man mano i possibili risultati ($5!^5 = 3125$, inizialmente) fino a giungere alla soluzione desiderata. Viene riportato il codice e i relativi commenti. Ogni vincolo è espresso nella forma

$$:- A_1, \dots, A_n, B$$

dove le regole A_1, \dots, A_n (solitamente $n = 2$) descrivono una o due proprietà di una stessa casa, mentre nella condizione B si *nega* quello che è il vincolo, poiché tutta la riga del vincolo è da considerarsi negata. Ad esempio, il primo vincolo afferma che *non può* esserci una casa in cui abita la persona di nazionalità inglese e che abbia il colore C , e che questo colore C sia diverso dal valore "rosso". Nei vincoli 11, 13 e 14 compare la funzione di adiacenza descritta in precedenza, anch'essa negata.

```

1  %% Vincoli espliciti
2
3  % 1. L'inglese vive nella casa rossa
4  :- nazionalitaDi(X,inglese), coloreDi(X,C), C!=rossa.
5
6  % 2. Lo spagnolo possiede un cane
7  :- nazionalitaDi(X,spagnolo), animaleDi(X,A), A!=cane.
8
9  % 3. Il giapponese e' un pittore
10 :- nazionalitaDi(X,giapponese), professioneDi(X,P), P!=pittore.
11
12 % 4. L'italiano beve te'
13 :- nazionalitaDi(X,italiano), bevandaDi(X,B), B!=te.
14
15 % 5. Il norvegese vive nella prima casa a sinistra
16 :- nazionalitaDi(X,norvegese), X!=1.
17
18 % 6. Il proprietario della casa verde beve caffe'
19 :- bevandaDi(X,caffe), coloreDi(X,C), C!=verde.
20
21 % 7. La casa verde e' immediatamente sulla destra di quella bianca
22 :- coloreDi(X,verde), coloreDi(Y,bianca), X!=Y+1.
23
24 % 8. Lo scultore alleva lumache
25 :- professioneDi(X,scultore), animaleDi(X,A), A!=lumache.
26
27 % 9. Il diplomatico vive nella casa gialla
28 :- professioneDi(X,diplomatico), coloreDi(X,C), C!=gialla.
29
30 % 10. Nella casa di mezzo si beve latte
31 :- bevandaDi(3,B), B!=latte.
32
33 % 11. La casa del norvegese e' adiacente a quella blu
34 :- nazionalitaDi(X,norvegese), coloreDi(Y,blu), not adj(X,Y).
35
36 % 12. Il violinista beve succo di frutta
37 :- professioneDi(X,violinista), bevandaDi(X,B), B!=succo_di_frutta.
38
39 % 13. La volpe e' nella casa adiacente a quella del dottore
40 :- animaleDi(X,volpe), professioneDi(Y,dottore), not adj(X,Y).
41
42 % 14. Il cavallo e' nella casa adiacente a quella del diplomatico
43 :- animaleDi(X,cavallo), professioneDi(Y,diplomatico), not adj(X,Y).

```

Output Infine, mediante i predicati `hide#` e `show#`, nascondiamo inizialmente tutti i predicati per poi selettivamente mostrare `coloreDi`, `nazionalitaDi`, `animaleDi`, `professioneDi` e `bevandaDi`, tutti con *arità* 2. Senza invocare `hide#`, avremmo ottenuto anche i predicati del dominio e la funzione di adiacenza.

```

1  %% Output
2
3  #hide.
4  #show coloreDi/2.
5  #show nazionalitaDi/2.
6  #show animaleDi/2.
7  #show professioneDi/2.
8  #show bevandaDi/2.

```

L'output prodotto dall'esecuzione del nostro codice, invocando da terminale il comando `clingo 0 houses.cl`, è il seguente:

```
Answer: 1
coloreDi(5,verde) coloreDi(4,bianca) coloreDi(3,rossa) coloreDi(2,blu)
coloreDi(1,gialla) nazionalitaDi(5,giapponese) nazionalitaDi(4,spagnolo)
nazionalitaDi(3,inglese) nazionalitaDi(2,italiano) nazionalitaDi(1,norvegese)
animaleDi(5,zebra) animaleDi(4,cane) animaleDi(3,lumache) animaleDi(2,cavallo)
animaleDi(1,volpe) professioneDi(5,pittore) professioneDi(4,violinista)
professioneDi(3,scultore) professioneDi(2,dottore) professioneDi(1,diplomatico)
bevandaDi(5,caffè) bevandaDi(4,succo_di_frutta) bevandaDi(3,latte)
bevandaDi(2,te) bevandaDi(1,altro)
SATISFIABLE
```

```
Models      : 1
Time        : 0.000
  Prepare   : 0.000
  Prepro.   : 0.000
  Solving   : 0.000
```

che ci consente di formulare il risultato finale:

Casa	Colore	Nazionalità	Animale	Professione	Bevanda
1	gialla	norvegese	volpe	diplomatico	altro
2	blu	italiano	cavallo	dottore	te
3	rossa	inglese	lumache	scultore	latte
4	bianca	spagnolo	cane	violinista	succo di frutta
5	verde	giapponese	zebra	pittore	caffè

E scoprire così che il proprietario della zebra è il pittore giapponese che vive nella casa verde (l'ultima) e beve caffè.