

Projekt

A.

Przygotuj w zespole co najwyżej 3 osobowym plik `projekt_si2021_numerzespoluN.pl` zawierający wszystkie definicje predykatów (lub jak najwięcej) z laboratorium 2 – 6. Pamiętaj, aby dodać wewnątrz pliku na samym początku w komentarzu imiona i nazwiska członków zespołu. Opisz także, znaczenie każdego predykatu. Przykładowo dla predykatu `isnumber/1` powinien znaleźć się zapis/opis:

```
% isnumber(X) <=> X jest liczbą (symboliczną)
% s(X) <=> oznacza funkcję następnika, „s(X)=X+1”
isnumber(zero). % zero jest liczbą
isnumber(s(X)):-isnumber(X). %Jeżeli X jest liczbą, to X+1 także jest
liczbą.
```

B.

W pewnej przychodni przed gabinetem szczepień ustawilo się 5 osób w kolejce. Ze względu na długi czas oczekiwania osoby zdążyły porozmawiać ze sobą i wymienić się informacjami na temat własnego życia. Każda z osób ma pewną profesję, jada ulubioną przekąskę w czasie przerwy, chodzi w specyficznym ubraniu, gra w ulubioną grę i przedstawia się swoim imieniem.

- Osoba, która chodzi w garniturach jest w samym środku kolejki
- Jacek jest matematykiem
- Jacek siedzi obok osoby która gra w LoL’a.
- Osoba, która jest pierwsza w kolejce często je focaccie
- Weronika siedzi obok osoby która gra w Valoranta
- Osoba która chodzi w kapeluszu zajada frytki.
- Krzysiek uwielbia grać w Cyberpunka
- Andrzej je często paluszki
- Kierowca siedzi obok osoby która często je focaccie
- Kucharz zwykle chodzi w odzieniu sportowym
- Osoba która grywa w Call of Duty jada chipsy
- Kucharz siedzi tuż za operatorem koparki
- W poczekali siedzi także Zbyszek który ma na sobie kowbojki
- Osoba odziana w kapelusz siedzi obok osoby z szalem.
- Programista jada laguny.

Zdefiniuj odpowiednie predykaty, funktory i stałe. Następnie wykorzystaj SWI-Prolog, aby znaleźć odpowiedź na pytania:

1. Kto gra w Wiedźmina?
2. Jakie informacje są znane na temat osób w poczekalni?

Obrona projektu

Przebieg obrony (15 minut):

1. (10p) Prezentacja rozwiązania B (o ile jest)
2. (30p) Odpowiedź na 3 pytania z laboratorium 2-6. Każde pytanie to 10p.

Maks 40 punktów do zdobycia.

Plik projektu (rozwiązania dla A i B w jednym pliku *.pl) należy przesłać w wyznaczonym miejscu na platformie Moodle w terminie w zależności od wybranego terminu obrony, **do 03.06.2020 23:59 lub 15.06.2021 23:59**. Po tej dacie nie można modyfikować pliku z projektem. Plik przesyłają wszyscy członkowie zespołu. Podczas obrony projektu można korzystać tylko z tego pliku (i z Prologa). Proszę więc zwrócić uwagę na fakt, iż im lepiej będzie przygotowany ten plik, tym łatwiej będzie Państwu korzystać w konsoli z predykatów i uzyskać bardzo dobrą ocenę za projekt.

Obrony projektu odbędą się na zajęciach **04.06.2021** oraz **16.06.2021**. Obowiązkowo musi być obecny cały zespół na obronie oraz należy mieć sprawną kamerę. Prowadzący będzie inicjował spotkania na czacie.

UWAGA: W razie pytań/niejasności proszę pisać na maila michal.horodelski@kul.pl lub na MS Teams.