# Inteligência Artificial Aula 4 - vídeo 2 - Negação por Falha

1 de setembro de 2020

```
Jogadores : \{a, b, c, d\}
```

**Categorias**: {vencedor, lutador, perdedor}

Fatos:

vencer(a,b). vencer(c,a). vencer(d,b).

#### Fatos:

```
vencer(a,b).
vencer(c,a).
vencer(d,b).
```

```
Se X venceu alguém e alguém venceu de X então X é um lutador c.c. se X venceu alguém então X é um vencedor c.c. X é um perdedor
```

Fatos:

```
vencer(a,b).
vencer(c,a).
vencer(d,b).
```

Fatos:

```
vencer(a,b).
vencer(c,a).
vencer(d,b).
```

Perguntas: Quem são vencedores, lutadores e perdedores ?

 $categ(X, lutador) :- vencer(X, \_), vencer(\_, X), !.$ 

#### Fatos:

```
vencer(a,b).
vencer(c,a).
vencer(d,b).
```

```
categ(X, lutador) :- vencer(X, \_), vencer(\_, X), !.

categ(X, vencedor) :- vencer(X, \_), !.
```

#### Fatos:

```
vencer(a,b).
vencer(c,a).
vencer(d,b).
```

```
categ(X, lutador) :- vencer(X, \_), vencer(\_, X), !.

categ(X, vencedor) :- vencer(X, \_), !.

categ(X, perdedor) :- vencer(\_, X).
```

### Programa:

```
\label{eq:vencer} \begin{split} & \mathsf{vencer}(\mathsf{a},\mathsf{b}). \\ & \mathsf{vencer}(\mathsf{c},\mathsf{a}). \\ & \mathsf{vencer}(\mathsf{d},\mathsf{b}). \\ & \mathsf{categ}(\mathsf{X},\mathsf{lutador}) :- \mathsf{vencer}(\mathsf{X},\_), \, \mathsf{vencer}(\_,\mathsf{X}), \, !. \\ & \mathsf{categ}(\mathsf{X},\mathsf{vencedor}) :- \, \mathsf{vencer}(\mathsf{X},\_), \, !. \\ & \mathsf{categ}(\mathsf{X},\mathsf{perdedor}) :- \, \mathsf{vencer}(\_,\mathsf{X}). \end{split}
```

### Programa:

```
vencer(a,b).
            vencer(c,a).
            vencer(d,b).
            categ(X,Iutador) :- vencer(X,\_), vencer(\_,X), !.
            categ(X, vencedor) :- vencer(X, \_), !.
            categ(X, perdedor) :- vencer(\underline{\ \ \ }, X).
Como são respondidas as consultas?
?- categ(a,lutador).
?- categ(a,vencedor).
?- categ(a,perdedor).
```

### Programa:

```
vencer(a,b).
            vencer(c,a).
            vencer(d,b).
            categ(X,lutador) :- vencer(X, \_), vencer(\_, X), !.
            categ(X, vencedor) :- vencer(X, \_), !.
            categ(X, perdedor) :- vencer(\underline{\ \ \ }, X).
Como são respondidas as consultas?
?- categ(a,lutador).
?- categ(a,vencedor).
?- categ(a,perdedor).
```

Todas tem resposta true

not(P) ou  $\backslash +(P)$ 

```
not(P) ou \backslash +(P)
```

Se P é bem sucedido então not(P) falha ; c.c. not(P) é bem sucedido.

```
not(P) ou \+(P)

Se P é bem sucedido
então not(P) falha;
c.c. not(P) é bem sucedido.
```

#### Traduzindo para Prolog:

```
not(P) := P, !, fail.
not(P).
```

### Exemplo

```
1 not(P):- P, !,fail.
2 not(P).
3 q(a).
```

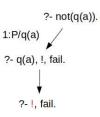
?- not(q(a)).

```
1 not(P):- P, !,fail.
2 not(P).
3 q(a).
```

```
?- not(q(a)).
1:P/q(a)
```

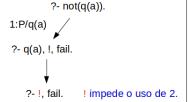
```
1 not(P):- P, !,fail.
2 not(P).
3 q(a).
```

```
?- not(q(a)).
1:P/q(a)
?- q(a), !, fail.
```



```
1 not(P):- P, !,fail.
2 not(P).
3 q(a).
```

```
1 not(P):- P, !,fail.
2 not(P).
3 q(a).
```



#### Exemplo

```
2 not(P).
                               3 q(a).
         ?- not(q(a)).
1:P/q(a)
?- q(a), !, fail.
   ?-!, fail.
                ! impede o uso de 2.
     ?- fail.
```

1 not(P) :- P, !,fail.

#### Exemplo

```
3 q(a).

?- not(q(a)).

1:P/q(a)

?- q(a), !, fail.

?-!, fail. ! impede o uso de 2.
```

?- fail.

1 not(P) :- P, !,fail. 2 not(P).

#### Exemplo

```
2 not(P).
                                3 q(a).
         ?- not(q(a)).
1:P/q(a)
?- q(a), !, fail.
   ?-!, fail.
                 ! impede o uso de 2.
     ?- fail.
     false
```

?- not(q(b)).

1 not(P) :- P, !,fail.

```
1 not(P) :- P, !, fail.
                               2 not(P).
                               3 q(a).
         ?- not(q(a)).
                                                            ?- not(q(b)).
                                                  1:P/q(b)
1:P/q(a)
?- q(a), !, fail.
   ?-!, fail.
                ! impede o uso de 2.
     ?- fail.
     false
```

```
1 not(P) :- P, !,fail.
                                2 not(P).
                                3 q(a).
         ?- not(q(a)).
                                                             ?- not(q(b)).
1:P/q(a)
                                                   1:P/q(b)
?- q(a), !, fail.
                                                    ?- q(b), !, fail.
   ?-!, fail.
                  ! impede o uso de 2.
     ?- fail.
     false
```

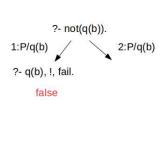
#### Exemplo

```
1 not(P) :- P, !,fail.
                                2 not(P).
                                3 q(a).
          ?- not(q(a)).
1:P/q(a)
                                                   1:P/q(b)
?- q(a), !, fail.
                                                    ?- q(b), !, fail.
                                                         false
    ?-!, fail.
                 ! impede o uso de 2.
     ?- fail.
     false
```

?- not(q(b)).

#### Exemplo

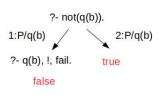
```
3 q(a).
         ?- not(q(a)).
1:P/q(a)
?- q(a), !, fail.
                ! impede o uso de 2.
   ?-!, fail.
     ?- fail.
     false
```



1 not(P):- P,!,fail. 2 not(P).

#### Exemplo

```
3 q(a).
         ?- not(q(a)).
1:P/q(a)
?- q(a), !, fail.
                 ! impede o uso de 2.
   ?-!, fail.
     ?- fail.
     false
```



1 not(P) :- P, !,fail. 2 not(P).

```
not(P) ou \backslash +(P)
                    Se P é bem sucedido
                    então not(P) falha;
                    c.c. not(P) é bem sucedido.
                           not(P) :- P, !, fail.
                           not(P).
                                        vencer(a,b).
                                         vencer(c,a).
                                        vencer(d,b).
              categ(X, lutador) := vencer(X, \_), vencer(\_, X).
```

```
not(P) ou \backslash +(P)
                    Se P é bem sucedido
                    então not(P) falha;
                    c.c. not(P) é bem sucedido.
                           not(P) :- P, !, fail.
                           not(P).
                                        vencer(a,b).
                                        vencer(c,a).
                                        vencer(d,b).
              categ(X, lutador) := vencer(X, \_), vencer(\_, X).
              categ(X, vencedor) := vencer(X, \_), not(vencer(\_, X)).
```

```
not(P) ou \backslash +(P)
                    Se P é bem sucedido
                    então not(P) falha;
                    c.c. not(P) é bem sucedido.
                           not(P) :- P, !, fail.
                           not(P).
                                        vencer(a,b).
                                        vencer(c,a).
                                        vencer(d,b).
              categ(X, lutador) := vencer(X, \_), vencer(\_, X).
              categ(X, vencedor) := vencer(X, \_), not(vencer(\_, X)).
              categ(X, perdedor) := vencer(\_, X), not(vencer(X, \_)).
```

# Inteligência Artificial Aula 4 - vídeo 2 - Negação por Falha

1 de setembro de 2020