

# Programowanie logiczne w Prologu

matma6 (tech. Michał Gabor)

22 grudnia 2012

## 1 Co to jest Prolog

- Fakty
- Implementacje i instalacja
- Paradygmat logiczny

## 2 Podstawy

- Składnia
- Zmienne
- Liczby i wyrażenia
- Listy i reguły

## 3 Ciekawe przykłady

- Listy różnicowe
- Programy „samouczące się”
- Zagadki
- Więzy
- Funkcje anonimowe

# Fakty

- Francja, rok 1972
- Alain Colmerauer i Philippe Roussel
- Programowanie w logice (PROgrammation en LOGique)

# Implementacje

Istnieje wiele implementacji Prologu.

- SWI Prolog
- YAP
- GNU Prolog
- SICStus Prolog
- Visual Prolog
- ...

# SWI Prolog

Używam SWI Prolog.

Cechy:

- LGPL/GPL
- CLP
- XPCE
- Serwer WWW
- Doskonała dokumentacja
- ...

# Instalacja

**Arch Linux** posiada SWI Prolog w AURze (np. yaourt -S swi-prolog)

**Debian** ma SWI Prolog w repozytorium (np. sudo apt-get install swi-prolog)

**MacOS X** paczka jest do pobrania ze strony  
<http://swi-prolog.org/>

**Windows** paczka jest do pobrania ze strony  
<http://swi-prolog.org/>

W GNU/Linuksie pojawia się wtedy polecenie swipl.

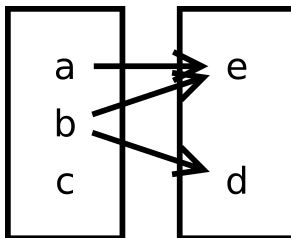
# Paradygmat logiczny

Imperatywnie wykonujemy instrukcje

Funkcyjnie obliczamy wartość funkcji

Logicznie pytamy o relacje

## Funkcja a relacja



Relacja  $\rho$  to nie funkcja:

$\rho(a) = e$  ok...

$\rho(b) = ?$  dwie wartości

$\rho(c) = ?$  brak wartości



# W Prologu

```
ro(a, e).  
ro(b, e).  
ro(b, d).
```

## Czas na przykład z życia - sinus :)

```
lubi(kasia , koty ).  
lubi(kasia , psy ).  
lubi(jan , slodyczne ).  
lubi(jan , koty ).
```

# Komentarze, atomy i zmienne

**Komentarz** zaczyna się od %.

**Atom** zaczyna się z małej litery.

**Zmienna** zaczyna się z dużej litery.

*%atomy*

jan

kot

pies

*%Zmienne*

Lista

X

N1

ODP

# Źródło to nie REPL

Źródło to baza faktów!

```
lubi(kasia, koty).  
lubi(kasia, psy).  
lubi(jan, slodyczne).  
lubi(jan, koty).
```

REPL służy do zadawania pytań!

```
lubi(jan, koty).  
lubi(jan, Co).  
lubi(X, Y).
```

Zarówno fakty, jak i pytania kończymy kropką.

# Zmienne

Prolog ma zmienne jednokrotnego przypisania:

$?- X = a.$

$X = a.$

$?- X = a, X = b.$

$false.$

$?- X = Y, X = 2.$

$X = Y, Y = 2.$

## Zmienne związane i wolne

Jeśli zmienna ma wartość to jest związana (ang. grounded).  
Zmienne mogące przyjąć różne wartości to zmienne wolne.

```
?- X = 2, ground(X).  
X = 2.
```

```
?- X = 2, ground(Y).  
false.
```

## Dopasowanie do wzorca

Prolog wszędzie automatycznie dopasowuje się do wzorca.

$?- X = (a, b).$

$X = (a, b).$

$?- (X, Y) = (a, b).$

$X = a,$

$Y = b.$

$?- [_|T] = [a, b, c].$

$T = [b, c].$

$_$  to wieloznacznik

$[X|Y]$  to podział listy na głowę i ogon (OCamlowe  $H::T$ )

## Zmienne a dane

W Prologu zmienna może być częścią danej.

?- (a, X) = (Y, b).

X = b,

Y = a.

?- **length**(X, 3).

X = [\_G1106, \_G1109, \_G1112].

?- **append**([a, b, c], X, Y).

Y = [a, b, c | X].



## 2+2 to nie 4

Prolog nie dokonuje ewaluacji automatycznie.

2+2 to wyrażenie

4 to liczba

Wyrażenie nie jest liczbą.

Żeby coś policzyć, używamy `is`.

?- `X = 2+2`.

`X = 2+2`.

?- `X is 2+2`.

`X = 4`.

## Długość listy

Myśl logicznie!

Długość listy pustej to 0.

Długość listy niepustej to  
długość ogona + 1.

inaczej

Długość niepustej listy to  $N + 1$   
wtedy, gdy długość ogona to  $N$ .

```
dl ([], 0).
```

```
dl ([_ | T], N1) :-  
    dl (T, N),  
    N1 is N+1.
```

## Składnia reguły

$a :- b.$

Warunki oddzielamy przecinkiem  
(i)

$dl([], 0).$

$dl([_ | T], N1) :-$   
     $dl(T, N),$   
     $N1 \text{ is } N+1.$

## Wersja optymalna z rekursją ogonową

*%dlugosc listy z rekursja ogonowa*

*dl(L, W) :-  
    dl(L, 0, W).*

*%        V — tu jest akumulator*

*dl([], X, X).  
dl([\_ | T], X, W) :-  
    X1 is X + 1,  
    dl(T, X1, W).*

## Czas na coś ciekawego

```
polacz([], X, X).  
polacz([H|T], X, [H|W]) :-  
    polacz(T, X, W).
```

Pytamy o relacje  
A co Prolog na to?

```
?- polacz(X, Y, [a,b,c]).
```

# Rozwidlanie

W programach imperatywnych i funkcyjnych program „idzie” jedną ścieżką.

W Prologu tworzone są równoległe ścieżki.

Na przykład polacz/3.

# Definicja

Lista różnicowa to lista z odjętym ogonem.

$$[a, b, c, d] - [d]$$
$$[a, b, c \mid X] - X$$

- 1 Prolog nie ewaluuje, więc nie muszę definiować tego odejmowania
- 2 Mam daną listę  $[a, b, c]$ , ale nie wiem, jaki ogon odejmę - zmienna częścią danej(!)
- 3 Te listy daje się (zwykle) łączyć w czasie stałym(!)

## Łączenie w czasie stałym

Lista różnicowa to lista z odjętym ogonem.

`polacz(X-Y, Y-Z, X-Z).`

Oto CAŁA implementacja.

Prolog cechuje bardzo zwięzły zapis.



## Ciąg Fibonacciego - z definicji

```
fib1(0, 0).  
fib1(1, 1).  
fib1(N, X) :-  
    N > 1,  
    N1 is N-1,  
    N2 is N-2,  
    fib1(N1, X1),  
    fib1(N2, X2),  
    X is X1+X2.
```

Nieefektywne :(

## Ciąg Fibonacciego - zapamiętajmy wynik

```
:- dynamic fib/2. %bo chce dodawac nowe fakty

fib(0, 0).
fib(1, 1).
fib(N, X) :-
    N > 1,
    N1 is N-1,
    N2 is N-2,
    fib(N1, X1),
    fib(N2, X2),
    X is X1+X2,
    !, %jedyny sluszny wynik
    asserta(fib(N, X)). %zapamietaj go
```

# Opis

za drem Przemysławem Kobyłańskim

Wszyscy mieszkańcy pewnej wyspy są albo rycerzami (ludźmi, którzy nigdy nie kłamią) albo łotrami (ludźmi, którzy kłamią zawsze).

Wędrując po tej wyspie spotykamy trzech tubylców:

Zadaliśmy osobie A pytanie czy jest łotrem czy rycerzem ale ten odpowiedział niewyraźnie i nie zrozumieliśmy jego odpowiedzi.

Pytamy się osobę B co odpowiedział A. B odpowiada nam, że A powiedział o sobie, że jest łotrem.

Słyszac to C mówi: "Nie wierz B! To B jest łotrem!".

Kim są B i C?

# Kod

```
rycerz(rycerz).  
lotr(lotr).
```

```
powiedzial(rycerz , Zdanie) :-  
    call(Zdanie).  
powiedzial(lotr , Zdanie) :-  
    \+ Zdanie. %\+ to negacja
```

# Pytanie

Pytamy się osobę B co odpowiedział A. B odpowiada nam, że A powiedział o sobie, że jest łotrem.

Słyszac to C mówi: "Nie wierz B! To B jest łotrem!".

?— powiedział(B, powiedział(A, lotr(A))),  
powiedział(C, lotr(B)).

# Czym są więzy

Za pomocą więzów można zapisywać ograniczenia, np.

- A jest pomiędzy 0 i 9
- A i B są różne

Przykłady podane za dokumentacją SWI-Prologu

# SEND + MORE = MONEY

Pytanie:

?- puzzle( $X + Y = Z$ ), label( $X$ ).

:- use\_module(library(clpfd)).

```
puzzle([S,E,N,D] + [M,O,R,E] = [M,O,N,E,Y]) :-  
    Vars = [S,E,N,D,M,O,R,Y],  
    Vars ins 0..9,  
    all_different(Vars),  
    S*1000 + E*100 + N*10 + D +  
    M*1000 + O*100 + R*10 + E ==  
M*10000 + O*1000 + N*100 + E*10 + Y,  
M #\= 0, S #\= 0.
```

# Sudoku

```
:- use_module(library(clpfd)).  
sudoku(Rows) :-  
    length(Rows, 9), maplist(length_(9), Rows),  
    append(Rows, Vs), Vs ins 1..9,  
    maplist(all_distinct, Rows),  
    transpose(Rows, Columns),  
    maplist(all_distinct, Columns),  
    Rows = [A,B,C,D,E,F,G,H,I],  
    blocks(A,B,C), blocks(D,E,F), blocks(G,H,I).  
length_(L, Ls) :- length(Ls, L).  
blocks([], [], []).  
blocks([A,B,C|Bs1], [D,E,F|Bs2], [G,H,I|Bs3]) :-  
    all_distinct([A,B,C,D,E,F,G,H,I]),  
    blocks(Bs1, Bs2, Bs3).
```



## Sudoku - konkretna zagadka

`:- [sudoku].`

```
problem(1, [[-, -, -, -, -, -, -, -, -, -],  
            [-, -, -, -, -, -, 3, -, 8, 5],  
            [-, -, 1, -, 2, -, -, -, -, -],  
            [-, -, -, 5, -, 7, -, -, -, -],  
            [-, -, 4, -, -, -, -, 1, -, -],  
            [-, 9, -, -, -, -, -, -, -, -],  
            [5, -, -, -, -, -, -, -, 7, 3],  
            [-, -, 2, -, 1, -, -, -, -, -],  
            [-, -, -, -, 4, -, -, -, -, 9]]).
```

## Sudoku - rozwiązanie

```
?- problem(1, Rows), sudoku(Rows),  
    maplist(writeln, Rows).
```

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

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

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

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

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

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

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

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

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

```
Rows = [[9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2|...], ..., [...|..
```

# Funkcje anonimowe

```
substAB(\(X -> Y, P), X -> Y) :-  
    call(P).  
subst(F, D) :-  
    copy_term(F, Klon),  
    substAB(Klon, D).
```

Dziękuję za uwagę.

Czas na pytania.

matma6 (tech. Michał Gabor)

matma6.net

matma6@matma6.net