

# Логическое программирование

Занятие 2 / 26.04.22

Посмотрим на домашнюю задачу

# Лабораторная работа 1

Все лабораторные работы выполняются по предметной области, определяемой номером студенческого билета

***Вариант = последняя цифра номера студенческого билета***

Лабораторная работа – творческое задание! Необычные факты, правила и запросы приветствуются! В таблице информация приведена только для справки.

# Лабораторная работа 1. Критерии оценки

Работа выполняется в P1E

Работа выполняется по вашей предметной области

В программе реализовано не менее 10 фактов

В программе реализовано не менее 3 правил

Результат – файл .PRO, который отправляется в ТУИС

# Утверждения в Prolog

Утверждения:

Факты

**<имя отношения>(<список аргументов>)**

Правила

**<заголовок-предикат> :- <тело>**

**<имя отношения>(<список аргументов>) :- <предикат 1>, <предикат 2>, ..., <предикат N>.**

# Стандартные типы

Symbol

**String**

Char

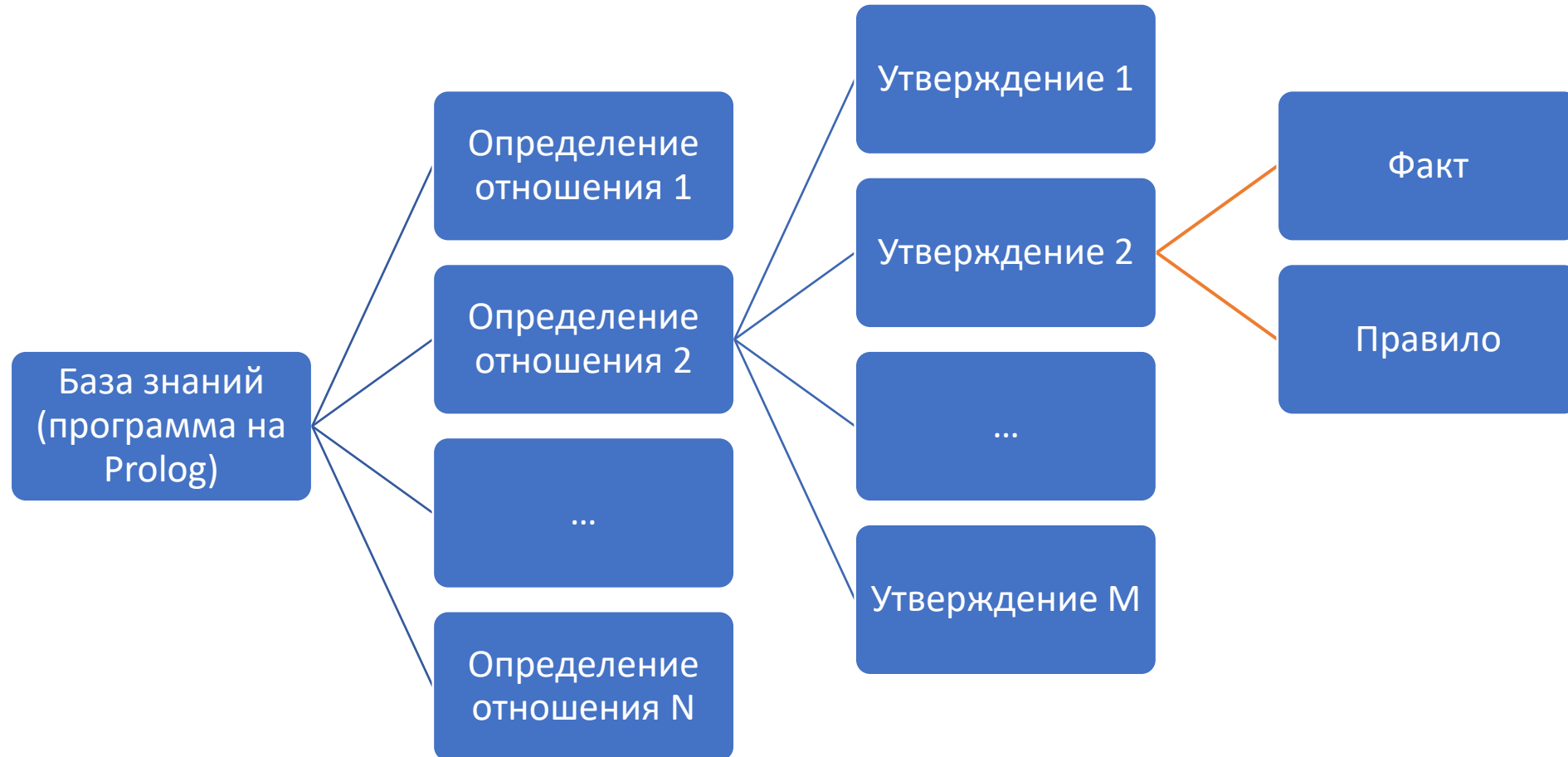
**Integer**

Byte

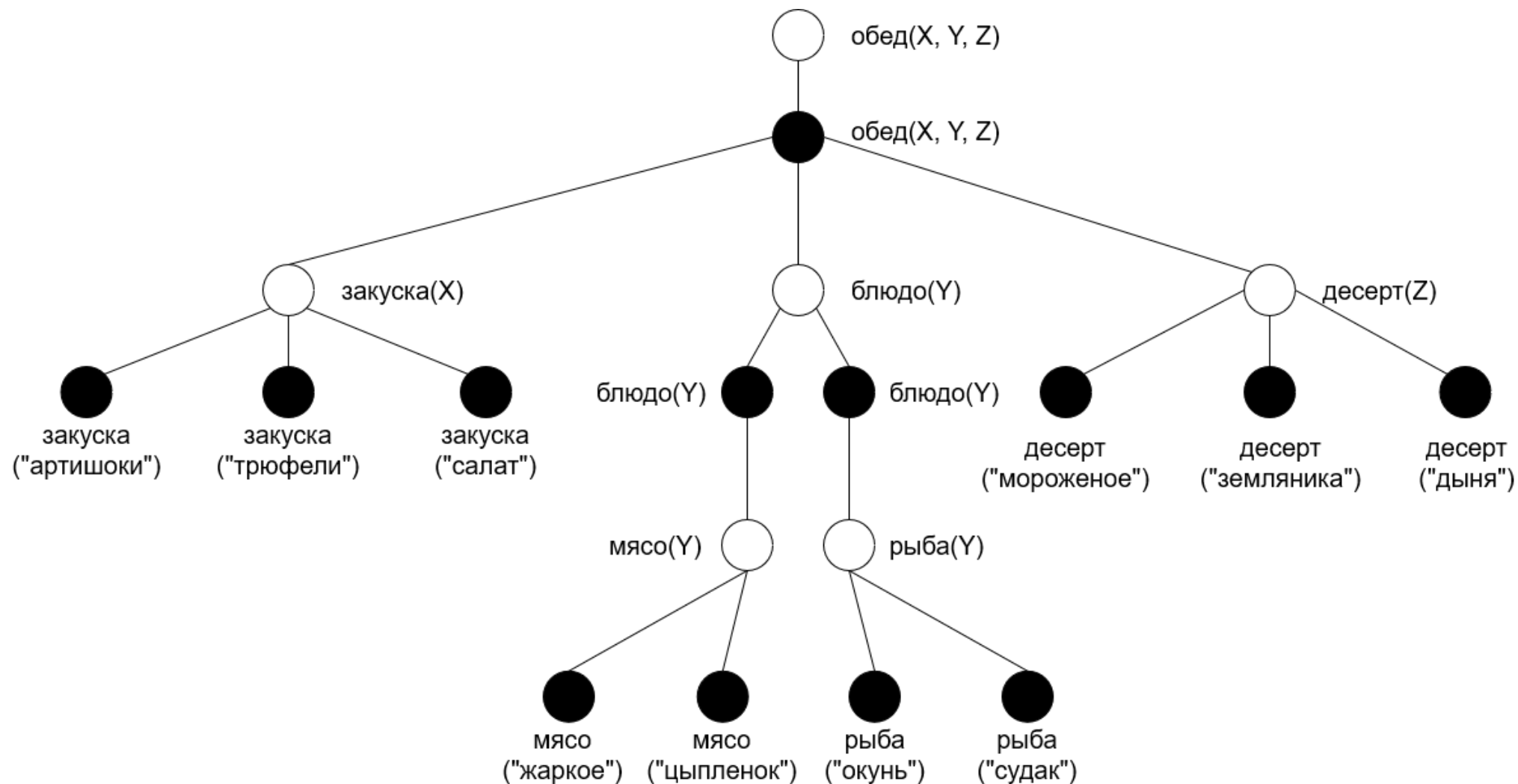
Word

**Real**

# Структура раздела утверждений программы



# И-ИЛИ дерево





# Алгоритм работы интерпретатора

1. Сопоставление с образцом
2. Унификация аргументов
3. Проверка: факт или правило
4. Процесс возврата

# Унификация аргументов

Сопоставление аргументов целевого утверждения (среди которых могут быть переменные) с аргументами отношения базы знаний

Переменные, до момента присваивания им значений, имеют **неконкретизированное значение** (ссылается на адрес в памяти, в котором пока ничего не хранится)

Утверждения базы знаний рассматриваются в том порядке, в котором они встречаются в базе знаний

# Унификация аргументов

Аргумент предиката X	Аргумент цели Y	Условия унификации
Константа, или конкретизированная переменная	Константа, или конкретизированная переменная	Только если значения одинаковые
Константа, или конкретизированная переменная	Неконкретизированная переменная	Y принимает значение X
Неконкретизированная переменная	Константа, или конкретизированная переменная	X принимает значение Y
Неконкретизированная переменная	Неконкретизированная переменная	Унификация успешна; переменные связываются

# Унификация аргументов

джек(«личность»)  $\leftrightarrow$  джек(«человек»)

человек(«Джек»)  $\leftrightarrow$  человек(«Джек»)

человек(X)  $\leftrightarrow$  человек(«Джек»)

человек(X)  $\leftrightarrow$  человек(Y)

размер(X, X)  $\leftrightarrow$  размер(23, 23)

размер(X, Y)  $\leftrightarrow$  размер(23, 23)

размер(X, 12)  $\leftrightarrow$  размер(23, Y)

размер(X, X, 23)  $\leftrightarrow$  размер(Y, 18, Y)

# Процесс возврата

Инициируется в случаях:

- Текущая цель оказалась ложной: унификация аргументов закончилась неудачей, так как не нашлось ни одного утверждения в определении, аргументы которого были бы сопоставимы с аргументами цели
- Программист намеренно создает процесс возврата (используя встроенный предикат `fail`)

# Арифметические выражения в Prolog

+

-

\*

/

div

mod

# Предикаты сравнения значений в Prolog

$X = Y$	X унифицируется с Y
$X \neq Y$	X не унифицируется с Y
$X \neq Y$	X не унифицируется с Y
$X > Y$	X больше Y
$X \geq Y$	X больше или равен Y
$X < Y$	X меньше Y
$X \leq Y$	X меньше или равен Y

# Управление выполнением программы.

## Цепочка

Конъюнкция предикатов в теле правила может рассматриваться как последовательность вызовов логических функций с параметрами – аргументами предикатов



# Управление выполнением программы. Выбор среди альтернатив (if-else)

Несколько утверждений в определении могут рассматриваться как альтернативные варианты

В теле каждого утверждения ставится условие его выполнения

```
function(Value) :- Value < 20, write("less than 20").
```

```
function(Value) :- Value >= 20, write("greater than or equal to 20").
```

# Управление выполнением программы.

## Цикл. Предикат `fail`

`fail` используется для инициирования процесса возврата и перебора возможных решений, получаемых в И-ИЛИ дереве

```
person(4, "Maggy", female).  
person(3, "Matt", male).
```

```
...
```

```
print() :-  
    person(_, Person, _), write(Person + "; "), fail.
```

```
[in :] print()
```

```
[out:] Maggy; Matt; Tom; Pam; Julia; Daemon; Tony;
```