

# El lenguaje de programación Prolog

## Presentación para la materia Teoría del Lenguaje

Axel Straminsky  
Demian Ferrerio  
Martín Paulucci

Facultad de Ingeniería  
Universidad de Buenos Aires

9 de Mayo, 2011

- ▶ Es el lenguaje más famoso del Paradigma Lógico
- ▶ Un programa Prolog consiste en un conjunto de sentencias, que pueden ser hechos o reglas.
- ▶ Es conversacional. La interacción con el programa consiste en hacerle preguntas al sistema.
- ▶ Usado en Inteligencia Artificial y procesamiento de Lenguajes Naturales.

- ▶ Su nombre proviene de la abreviación *PRO*gramming in *LOGic*.
- ▶ Fue ideado a principios de los '70 por Colmerauer y Roussel.
- ▶ Nació de un proyecto que no tenía como objetivo la implementación de un lenguaje de programación, sino el procesamiento de lenguajes naturales.
- ▶ Inicialmente interpretado, hasta que en 1983 se desarrolló un compilador capaz de traducir Prolog a un conjunto de instrucciones de una máquina abstracta denominada Warren Abstract Machine (WAM), y desde entonces Prolog es semi-interpretado.

- ▶ Describe la *lógica* del programa sin explicitar el flujo de ejecución.
  - Lo opuesto a la programación imperativa.
- ▶ Permite abstraerse del “cómo” y concentrarse en el “qué” a la hora de escribir programas.
- ▶ El paradigma Lógico, al igual que el Funcional, provienen del paradigma Declarativo.
- ▶ Programar de esta manera tiende a reducir los errores causados por “efectos colaterales” (side effects).
- ▶ Ideal para implementar Computación Paralela

- ▶ Puramente declarativo, es decir, no tiene estructuras de control.
- ▶ La lógica matemática es la manera más sencilla de expresar formalmente problemas complejos para el intelecto humano.
- ▶ Las responsabilidades para la ejecución de una tarea están divididas entre el programador, que debe asegurar que el modelo sea lógicamente coherente, y la máquina, que debe resolver el problema de manera eficiente.

Los lenguajes lógicos usan sobre todo para las siguientes aplicaciones:

- Inteligencia Artificial
- Demostración automática de Teoremas
- Sistemas expertos
- Reconocimiento de Lenguaje Natural

Algunas implementaciones de Prolog son:

- ▶ SWI-Prolog : Soporta multithreading.
- ▶ Mercury : Mezcla de programación lógica y funcional.
- ▶ Fprolog: Añade lógica difusa.
- ▶ Prolog+ : Añade clases y jerarquías de clases.
- ▶ LogTalk: añade *POO*.
- ▶  $\lambda$ prolog: soporta polimorfismo y programación de alto orden.

# Programación en Prolog: Hechos y Términos simples

- ▶ Un programa Prolog puro está compuesto únicamente de un conjunto finito de *Clausulas de Horn*. Hay dos tipos de clausulas: *hechos* y *reglas*.
- ▶ Un *hecho* define una verdad del programa. Por ejemplo:

```
varon ( pedro ) .
```

puede leerse “Pedro es un varón”.

- ▶ “Sólo un tipo de dato”: el término
- ▶ Existen términos atómicos (e.g. `pedro`, `x`, `'un atomo'`)
- ▶ Numéricos (e.g. `6`, `-15`).
- ▶ Compuestos
  - Por ejemplo `gusta(martin, jazz)`  
Donde `gusta` es un *functor* (o predicado), que se caracteriza por un nombre y aridad; y se denota `gusta/2`.  
Y `martin` y `jazz` son átomos, que tambien pueden verse como functores de aridad cero.

# Programación en Prolog: Variables y Reglas

- ▶ Una lista es un caso especial de término compuesto e.g. [1, 2, 3, 5]
- ▶ Una *variable* representa un valor no especificado.
- ▶ Sintaxis: los átomos y predicados con minúscula y las variables con mayúscula.
- ▶ Una *regla* define una relación del tipo:

$$(p \wedge q \wedge \cdots \wedge t) \Rightarrow u$$

- ▶ En Prolog, se escribe primero el consecuente, y después el o los antecedentes. Por ejemplo:

```
hija(A, B) :- mujer(A), madre(B, A).
```



# Programación en Prolog: Queries

Las queries son la forma de obtener información del programa.

- Si se especifican todos los parámetros de una consulta con constantes, el intérprete informa si el predicado se cumple o no.

```
?- factorial(5, 120).  
true .
```

- Si alguno de los términos de la consulta es una variable, se informa qué valores debe tomar la variable para cumplir ese predicado.

```
?- hermano(zeus, Quien).  
Quien = hades ;  
Quien = poseidon ;  
false .
```

- ▶ Ejemplo de regla recursiva:

```
ancestro(A, B) :- padre(A, B).  
ancestro(A, B) :- padre(A, X), ancestro(X, B).
```

- Las condiciones de corte se especifican como hechos.
- ▶ Ver ejemplo `ancestro.pl`

# Ejemplo: Factorial

- ▶ En Prolog no existen instrucciones de control, y su ejecución se basa en 2 conceptos: *unificación* y *backtracking*.
- ▶ La unificación produce una ligadura entre 2 términos lógicos que están relacionados mediante una igualdad.
- ▶ Veamos un ejemplo:

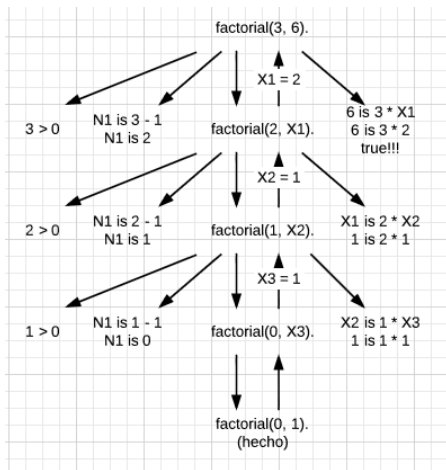
```
factorial(0, 1).  
factorial(N, F) :- N > 0, N1 is N - 1,  
    factorial(N1, F1), F is N * F1.
```

- El flujo de control se genera utilizando recursividad.
- Se usa como función de corte a los hechos.

# Backtracking

Ejemplo de seguimiento.

```
?- factorial(3, 6).  
true .
```



# Ejemplos interesantes

Ver ejemplos `cambio.pl` y `n_reinas.pl`.

- ▶ Prolog no es un lenguaje de proposito general.
- ▶ No tiene un sistema de módulos, lo cual hace que sea poco escalable.
- ▶ No hay un estandard bien definido
  - Incompatibilidades entre distintas implementaciones.
- ▶ Baja performance en comparación con otros lenguajes.
  - Poco apropiado para programas computacionalmente complejos.

Preguntas

Preguntas  
Muchas gracias!