

# Tutoría sobre Programación Lógica

Sergio García Prado

October 31, 2016

**1 Sea  $P$  el programa normal:**

$\{animal(snoopy) \leftarrow,$   
 $animal(kitty) \leftarrow,$   
 $gatito(kitty) \leftarrow,$   
 $gusta(elena, x) \leftarrow animal(x), \neg gatito(x)\}$

**y  $G$  la meta:**

$\leftarrow \neg gusta(elena, kitty)$

**¿Cual es la respuesta computada de  $P \cup G$  ?**

**2 Elaborar un programa definido que junto a la meta  $G$ :**

$\leftarrow \neg p(x, y)$  tenga como respuestas correctas  $\{a/x\}$  y  $\{b/y\}$   
pero no  $\{c/x, d/y\}$ , con la restriccion de que el simbolo de  
predicado  $p$  no ocurra en ningun hecho.

### 3 Sea $P$ el programa definido:

$\{entero(0) \leftarrow,$   
 $entero(x) \leftarrow entero(y), = (x, +(y, 1))\}$

y  $G$  la meta:

$entero(2) \leftarrow$

**Obtener las tres secuencias de un computo de  $G$  por  $P$  que obtenga la meta vacía.**

Para obtener la meta vacía se llevará a cabo una resolución SLD con la selección del primer literal de la cláusula como regla de cómputo y búsqueda primero en profundidad como regla de búsqueda. El cómputo por tanto queda de la siguiente manera. Las secuencias de cómputo son:

- Metas:  $G_0, G_1, G_2, G_3$
- Cláusulas:  $C_1, C_2, C_3$
- UMG's  $O_1, O_2, O_3$

