

# Laboratorio de Conocimiento y Razonamiento Automatizado

Francisco Javier Bueno Guillén  
José Enrique Morais San Miguel

## 0.- Introducción al Prolog

### 1.- Prolog

### 2.- Prolog

### 3.- Scheme ( $\lambda$ -Cálculo)

- La mayor parte debe realizarse en las propias sesiones.
- Antes de la defensa hay que entregar un **CD-ROM** con los programas.
- Se tendrá en cuenta el trabajo realizado en el laboratorio.
- A la hora de evaluar las prácticas, se tendrán en cuenta aspectos como: calidad del código, estilo de programación, limpieza del código, comentarios,...

## Clásicos de la programación en `Prolog`:

- W. Clocksin, C. Mellish, “Programming in `PROLOG`”, Springer–Verlag.

*Libro que describe, de facto, el estándar de `Prolog`.*

- W. Clocksin, “Clauses and Effects”, Springer–Verlag.

*Otro buen libro de `Prolog`.*

- L. Sterling, E. Shapiro, “The Art of Prolog”, 3th Ed, MIT Press, 1999.

*Otro clásico.*

Pueden ser útiles los siguientes enlaces:

- P. Brna, “Prolog programming”

[http://comp.mq.edu.au/units/comp248/resources  
/brna-prolog-book.pdf](http://comp.mq.edu.au/units/comp248/resources/brna-prolog-book.pdf)

- U. Nilsson, J. Maluszynski, “Logic Programming and Prolog”, 2nd Ed, Wiley, 1995.

<http://www.ida.liu.se/~ulfni/lpp/>

- Algunas notas y transparencias sobre Prolog en

<http://staff.science.uva.nl/~ulle/teaching/prolog/>

## SWI-Prolog

- Ejecutables, código fuente y manuales en

`http://www.swi-prolog.org/`

- Versiones para Windows, Unix y Mac OS.
- Entorno de desarrollo: Eclipse

`http://www.eclipse.org`

con el plugin:

`http://prodevtools.sourceforge.net/`

- El `Prolog` está basado en la lógica y es **interpretado** (típicamente).
- Los programas tienen **hechos** y **reglas**.
- Los **hechos** son informaciones y premisas sobre el problema a resolver.
- Las **reglas** indican cómo inferir información de los hechos.
- Los programas se ejecutan mediante **preguntas** al sistema.
- Las **preguntas** indican la información que queremos obtener.

Los **hechos** codifican información sobre el problema.

## Ejemplo

```
padre(juan,pedro).% Juan es el padre de Pedro  
padre(fernando,pedro).% ...  
madre(alonso,maria).% ...
```

- Los hechos, las preguntas y las reglas terminan siempre en '.'
- Los comentarios se indican con %



# Preguntas

Las **preguntas** sirven para **ejecutar** el programa.

## Ejemplo

```
?-padre(fernando,pedro) .  
    True.  
?-padre(fernando,paco) .  
    False.  
?-padre(fernando,X) .  
    X=pedro.  
    True.
```

Las variables comienzan **siempre** con **mayúscula**.

Las **reglas** indican cómo extraer información sobre el problema.

## Ejemplo

```
hermanos(X,Y):-padre(X,Z),padre(Y,Z).  
hermanos(X,Y):-madre(X,Z),madre(Y,Z).  
% Son hermanos si tienen el mismo padre o  
% la misma madre.
```

La ',' indica la conjunción lógica, el ';' la disyunción y '\+' la negación.

## Ejemplo

```
?-hermanos(juan,fernando).  
True.  
?-hermanos(juan,X).  
X=juan  
X=fernando
```

# ¿Cómo contesta a las preguntas el Prolog (1)?

- Lee el programa de manera descendente (**¡el orden importa!**).
- Busca hechos o reglas que se correspondan con la pregunta.
- Intenta averiguar el valor de las variables para que la pregunta se correspondan con hechos o reglas.

## Ejemplo

```
padre (juan, pedro) .  
padre (fernando, pedro) .  
madre (alonso, maria) .  
?-padre (juan, X) .  
    X=pedro  
    True.
```

Si la pregunta es compuesta, se contestan las subpreguntas de izquierda a derecha (**¡el orden sigue importando!**).

# ¿Cómo contesta a las preguntas el Prolog (2)?

## Ejemplo

```
padre(juan,pedro) .  
padre(fernando,pedro) .  
madre(alonso,maria) .
```

```
?-padre(fernando,X),padre(Y,X) .
```

*Primero considera la primera subpregunta*

```
--> padre(fernando,X)
```

*Obtiene como respuesta*

```
--> X=pedro
```

*Substituye X por pedro en lo que resta y considera la subpregunta*

```
--> padre(Y,pedro)
```

*Da como **primera** respuesta a la pregunta global*

```
Y=juan
```

```
...
```

# Representación de listas

- Una lista es una colección de objetos entre corchetes.
- Se usa el operador `|` para acceder al primer elemento y a la lista de los restantes.
- El operador `|` también sirve para construir listas.

## Ejemplo

```
?-[X|Y]=[0,1,2,3,4,a,b,5,6].
```

```
X=0
```

```
Y=[1,2,3,4,a,b,5,6]
```

```
True.
```

```
?-X=[0|[1,2]].
```

```
X=[0,1,2]
```

```
True.
```

## Ejemplo

```
?-[X,Y|Z]=[0,1,2,3,4,a,b,5,6].
```

```
  X=0
```

```
  Y=1
```

```
  Y=[2,3,4,a,b,5,6]
```

```
  True.
```

```
?-[X,0|Z]=[0,Y,2,3,4,a,b,5,6].
```

```
  X=0
```

```
  Y=0
```

```
  Y=[2,3,4,a,b,5,6]
```

```
  True.
```

# Operaciones con listas

- **append/3**: concatena dos listas.
- **union/3**: une dos listas (elimina duplicados).
- **member/2**: verifica si un término está en la lista.
- **length/2**: da la longitud de la lista.
- **reverse/2**: invierte la lista.

## Ejemplo

```
?-append([1,2],[3,4],X) .  
    X=[1,2,3,4] ...  
?-append([1,2],X,[1,2,3,4]) .  
    X=[3,4] ...  
?-union([1,2],X,[1,2,5,6]) .  
    X=[1,2,5,6] ...  
?-member(X,[1,2,3]) .  
    X=1  
    X=2 ...
```

# Recorrido de Listas

- Para recorrer listas hay que construir reglas recursivas.
- Estas reglas indican qué es lo que hay que hacer con los primeros elementos y cuándo hay que parar.

## Ejemplo

```
list_longitud([_ |Y],N):- list_longitud(Y,N1),  
                           N is N1 + 1.  
list_longitud([],N):- N is 0.
```

La variable `_` se usa cuando no nos interesa el resultado.

## Ejemplo

```
write_list(X):- member(Y,X),write(Y),fail.
```

`fail` es siempre falso (**¡no encuentra respuesta!**).



- Los términos compuestos o estructuras reúnen varios átomos de forma ordenada. Tienen **funtor** y **argumentos**.
- Se puede acceder a sus elementos empleando el operador '='.. que *devuelve* una lista.
- ¡Un átomo es una estructura sin argumentos.!
- ¡Las listas son estructuras!

## Ejemplo

```
?-padre(juan,pedro) =.. X.  
   X=[padre,juan,pedro]  
?-X =.. [hombre,juan].  
   X=hombre(juan) ...  
?-paco=.. X.  
   X=[paco] ...  
?-[1,2,3]=.. .(1,. (2,. (3, []))) .  
   True
```

## I/O

- Para escribir en pantalla se usa el predicado `write`. Se evalúa siempre a `True` pero tiene el efecto secundario de producir salida por pantalla.
- Para leer de teclado se utiliza el predicado `read`
- Se puede acceder a sus elementos empleando el operador `'=..'` que *devuelve* una lista.

```
:-read(X),write('Has dicho...'),write(X).
```

Para consultar (cargar en memoria) programas se utiliza `consult`:

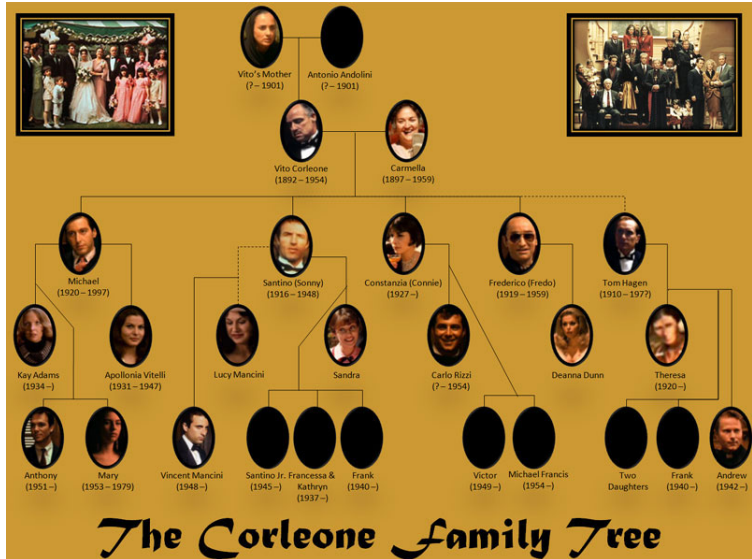
```
:-consult('c:/temp/test.pl').
```

# Práctica 0: Introducción

En esta práctica se deben modelizar las relaciones familiares que se dan entre varios individuos. Para ello se debe considerar el árbol genealógico de la familia Corleone de la siguiente transparencia y que puede encontrarse en

[http://www.destinationhollywood.com/movies/godfather/feature\\_familytree.shtml](http://www.destinationhollywood.com/movies/godfather/feature_familytree.shtml)

I'm gonna make him an offer he cannot refuse



## Práctica 0: Objetivos

Escribir los siguientes predicados (teniendo en cuenta el árbol anterior):

- `ancestro(X, Y)` : X es ancestro de Y si es progenitor de Y o progenitor de un ancestro de Y.
- `descendientes(X, Y)` devuelve la lista de los descendientes de X de los más lejanos a los más cercanos.
- Para las relaciones hermano, abuelo, nieto, tío, sobrino, suegro, cuñado, yerno y nuera, escribir un predicado `relacion(X, Y)` que se verifique como cierto si X está conectado con Y mediante la correspondiente relación. Por ejemplo, `tio(X, Y)` es cierto si X es tío de Y.
- `relacion(X, Y, Relacion)` cierta si `Relacion(X, Y)` es cierta y `Relacion` es una de las relaciones anteriores. Para esto, se necesita el predicado unario `call` que “lanza” otro predicado. Así, `call(p)` ejecutaría el predicado `p`. Ejemplo:  
`call(write('Hello World!', nl)).`

Podemos identificar el tipo de término vía:

- `var(X)` : cierto si `X` es una variable
- `nonvar(X)` : cierto si `X` no es una variable
- `atom(X)` : cierto si `X` es un átomo
- `integer(X)` : cierto si `X` es un entero
- `atomic(X)` : cierto si `X` es un átomo o un entero

# Operaciones con listas (y2)

Además de las operaciones vistas hasta el momento, también están disponibles:

- `select (Elem, List1, List2)`: es cierto cuando `List2` es el resultado de eliminar `Elem` del `List1`.
- `nth1 (N, List, Elem)`: es cierto cuando el elemento en la posición `N` de `List` es `Elem`.
- `sort (L, L1)`: es cierto si `L1` es la lista `L` ordenada según el orden usual.
- `random_select (X, L, L1)` elige “aleatoriamente” un elemento `X` de la lista `L`, siendo `L1` la lista que resulta de eliminar ese elemento de `L`. Está basado en `random (N1, N2, X)` que elige “aleatoriamente” un número entero `X`, si `N1` y `N2` son enteros, tal que  $N1 \leq X < N2$ .

Podemos obtener información de la estructuras mediante:

- `functor(T, F, N)` : cierto si `T` es un predicado con functor `F` y número de argumentos `N`
- `arg(N, T, A)` : cierto si `A` es el argumento número `N` de `T`
- `X = . . L` : cierto si `L` es la lista formada por el functor de `tt X` y sus argumentos (manteniendo el orden)
- `name(A, L)` : es cierto si `L` es la lista de códigos ASCII del átomo `A`



## Ejemplo

```
padre(juan,pedro) .  
padre(paco,pedro) .  
padre(maria,pedro) .  
primogenito(X,Y):-padre(Y,X) .
```

Tal y como está definido `primogenito`, a la pregunta `?-primogenito(pedro,X)` no sólo devuelve `X=juan`, si no que también puede devolver `X=paco`,... Se necesita cortar la búsqueda de soluciones de Prolog.

## La cortadura (y2)

La cortadura permita controlar las búsquedas de `Prolog`, cortando las mismas. Las variables unificadas hasta el momento no vuelven a reunificarse en caso de fallo posterior.

### Ejemplo (correcto)

```
padre(juan,pedro) .  
padre(paco,pedro) .  
padre(maria,pedro) .  
primogenito(X,Y):-padre(Y,X), !.
```

# Repeticiones

En Prolog, el predicado `repeat` permite obtener múltiples soluciones vía *backtraking*. Aún siendo un predicado *built-in*, se puede definir como

```
repeat.  
repeat:-repeat.
```

Ejemplo (correcto)

```
?- repeat,padre(X,Y).
```

# Práctica 1: Buscaminas

El juego se basa en un tablero con casillas ocultas en cuyo interior se reparten un cierto número de minas. En el resto de las casillas se almacena información sobre el número de minas vecinas a ellas. Esta información se desvela a lo largo del juego en función de las casillas en las que vaya “pinchando” el jugador. El objetivo del juego es descubrir las casillas en las que se esconden las minas.

Una descripción más detallada del juego como aparece en Windows se puede encontrar en

[https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Minesweeper](https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Minesweeper)

# Práctica 1: Buscaminas

Siguiendo el clásico juego, tal cual aparece en Windows, éste comienza y acaba como sigue:

- El jugador elige el tamaño del tablero y el número de minas que se colocarán en el mismo. El número de filas (N) ha de ser mayor o igual que nueve y menor que veinticinco, mientras que el de columnas (M), será mayor o igual que nueve y menor o igual que treinta. El número de bombas (R) será mayor o igual que diez y menor o igual que  $(N-1)*(M-1)$ .
- Si el jugador descubre una casilla donde hay una mina, el juego acaba.
- Si en todos los lugares que queden por descubrir hay minas, el juego acaba con la victoria del jugador.

# Objetivo 1: Preparativos del juego

El objetivo de la práctica es implementar el juego del buscaminas. Para hacerlo, empezamos con los preparativos que permitirán jugar.

- Un tablero  $N \times M$  será considerado como una lista de longitud  $N \cdot M$ .
- Al principio, el jugador verá un tablero en el que en todos los lugares del mismo hay una "x" (véase fichero ejemplobuscaminas en el ftp de la asignatura). Esto exige implementar un predicado que "escriba" un tablero  $N \times M$  a partir de una lista  $N \cdot M$ . Este tablero cambiará según el desarrollo del juego.
- Dado un tamaño de tablero y un número de minas  $R$ , se debe implementar un predicado que sitúe aleatoriamente  $R$  minas en el tablero y, en el resto de casillas, sitúe el número de minas vecinas o un espacio si no hay. Este tablero no varía a lo largo del desarrollo del juego y, obviamente, permanece oculto para el jugador.

## Objetivo 2: Desarrollo del juego

- Hay que definir un predicado de aridad cero (**jugar**) que incorpore la preparación del juego y que, además, “llame” al predicado (**jugando**) que se encargue de gestionar el desarrollo del juego. Este predicado **jugar** es el que se “ocupa” de preguntar al jugador por el número de filas, columnas y minas.
- Cada vez que el jugador “pincha” en una casilla, se pueden dar cuatro casos (véase fichero ejemplobuscaminas en el ftp de la asignatura):
  - La casilla ya está desvelada: el jugador debe volver a “pinchar” una casilla.
  - En la casilla hay una mina: el juego se acaba.
  - En la casilla hay un número: se desvela el número.
  - En la casilla hay un espacio: ninguna de las casillas vecinas tiene mina y éstas se descubren automáticamente.
- No hace falta considerar la posibilidad, a diferencia del juego de Windows, de que el jugador pueda señalar ciertas casillas en las que considere que pueda haber bombas.