

# Logik in Clojure mit core.logic

Chris Weber und Julian Schmitt

10. Februar 2015

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>3</b>
1.1	Grundlagen der logische Programmierung . . . . .	3
1.2	Relationale Programmierung . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Grundsätze</b>	<b>3</b>
2.1	core.logic . . . . .	3
2.1.1	Logische Ausdrücke . . . . .	4
2.2	Logische Variablen . . . . .	4
2.3	Beschränkungen . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Syntax</b>	<b>5</b>
3.1	Allgemeines . . . . .	5
3.2	Wichtige Funktionen . . . . .	5
3.3	Aufruf der Instanz eines Lösungsautomaten oder auch Solver . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Einstein-Test oder Zebrapuzzle</b>	<b>6</b>
4.1	Code . . . . .	6
4.1.1	righto . . . . .	6
4.1.2	nexto . . . . .	6
4.1.3	zebrao . . . . .	6

# 1 Einführung

In diesem Kapitel wird die logische Programmierung kurz vorgestellt, um die Grundlagen auf denen auch das Clojure Paket `core.logic` besteht vorwegzunehmen. Weiterhin sollen auch Grundzüge der relationalen Programmierung erklärt werden, auf der einige Funktionen der logischen Programmierung basieren.

## 1.1 Grundlagen der logische Programmierung

Logische Programmierung besteht nicht wie die funktionale Programmierung aus Folgen von Anweisungen, sondern aus Regeln und Fakten mit denen der Interpreter versucht Lösungsaussagen zu treffen. So gibt man zum Beispiel dem Interpreter die Regel, dass die Variable `x` eine Zahl sein soll, die gleich sein soll mit dem Ergebnis aus `2 + 3`.

Der Interpreter oder auch Lösungsmaschine oder Solver genannt, bekommt also ein Ziel (Goal) vorgegeben und versucht dieses mit Hilfe von Fakten Rückwärts zu lösen.

Ein logisches Programm besteht also aus einem oder mehreren Ausdrücken und einer Lösungsmaschine. Ein logischer Ausdruck ist ein Ziel, dass die Lösungsmaschine erreichen will.

Ein logischer Ausdruck besteht generell aus einer Menge an logischen Variablen und den entsprechenden Beschränkungen auf die Variablen. So stellt aus dem vorherigen Beispiel `x` die logische Variable dar und `x = 2 + 3` ist die Beschränkung auf `x`.

Die wichtigsten Funktionen die eine logische Programmiersprache ausmachen sind die Unifikation, die Einführung von logischen Variablen und die logische Disjunktion von Beschränkungen.

## 1.2 Relationale Programmierung

Eine Relation `plus` stellt eine Abbildung des Kreuzprodukts zweier natürlicher Zahlen auf eine natürliche Zahl dar.

<code>plus : N x N -&gt; N</code>			
<code>(a, b)  -&gt; (+ a b)</code>	<code>a</code>	<code>b</code>	<code>plus</code>
	1	1	2
	1	2	3
	2	2	4

Somit können wir unseren Solver nutzen, um zu prüfen ob eine bestimmte Kombination von Argumenten erlaubt ist.

```
plus_o Relation N x N x N
      -(1 1 1)- nicht erlaubt
      (1 1 2) erlaubt
```

Relationale Programmierung kann rückwärts ausgewertet werden

```
(run* [q] (== q (plus_o (1 1 q))))
(run* [q] (== q (plus_o (q 1 3))))
(run* [q r] (== q (plus_o q r 3)))
```

# 2 Grundsätze

## 2.1 core.logic

`core.logic` ist eine Implementierung des auf Scheme basierenden Solvers: `miniKanren`

Kanren ist Japanisch und bedeutet so viel wie Relation.

`miniKanren` in einem Satz: Wenn `miniKanren` ein Ausdruck und eine gewünschte Ausgabe gegeben wird, kann es dies "Rückwärts" ausführen und findet dabei alle möglichen Eingaben zu dem Ausdruck der die gewünschte Ausgabe erzeugt hat.

### 2.1.1 Logische Ausdrücke

Ein logischer Ausdruck ist also eine Anweisung für den Solver und besteht aus den folgenden Teilen:

- eine Menge von logischen Variablen
- eine Menge von Beschränkungen auf die Werte, die die logischen Variablen annehmen können

## 2.2 Logische Variablen

Logische Variablen sind Container für einen nicht eindeutigen Wert. Das heißt, dass eine logische Variable mehrere Werte nacheinander annehmen kann, um diese auszugeben oder weiterzugeben. Logische Variablen können spezielle Werte haben, zum Beispiel `_0`. Dies soll darstellen, dass die entsprechende logische Variable jeden beliebigen Wert annehmen kann, um die Bedingungen zu erfüllen.

```
(run * [q r] (== q r))
```

Ausgabe: `[_0 _0]`

Diese Ausgabe bedeutet, dass beide logischen Variablen `q` und `r` jeden beliebigen Wert annehmen können, um die Bedingungen zu erfüllen, dabei müssen sie aber beide den gleichen Wert annehmen.

```
(run * [q r] (== q q) (== r r))
```

Ausgabe: `[_0 _1]`

Bei dieser Anweisung können `q` und `r` auch jeden beliebigen Wert annehmen, dürfen dabei aber auch distinkt voneinander sein, um die Bedingungen zu erfüllen.

In `core.logic` gibt es zwei Wege, um logische Variablen einzuführen:

- `(run * [...] ...)`
- `(fresh [...] ...)`

Da `(run * [])` einen logischen Ausdruck einleitet, muss hier auch immer mindestens 1 logische Variable eingeführt werden. Weiterhin sind alle logischen Variablen immer nur in dem Bereich und allen tieferen Bereichen verfügbar in denen sie eingeführt wurden.

Beispiel:

```
(run * [q] (fresh [x] (== x 1) (== x q)))
```

Da die logische Variable `x` durch `fresh` eingeführt wurde, kann diese nur innerhalb des `fresh`-Bereichs genutzt werden. Außerhalb der Klammern von `fresh` ist `x` nicht mehr gültig. Die logische Variable `q` wurde allerdings von `run` eingeführt und ist daher auch innerhalb von `fresh` verfügbar und kann dort genutzt werden.

## 2.3 Beschränkungen

Beschränkungen oder auch Constraints sind Ausdrücke die die Werte die eine logische Variable annehmen kann, beschränken. Es können mehrere Beschränkungen existieren die untereinander in einer Konjunktion stehen:

```
(run* [q]
  (constraint -1)
  (constraint -2)
  (constraint -3)
)
```

Hier muss ein Wert alle 3 Constraints erfüllen, um als Wert von q angenommen werden zu können.

```
(run* [q]
  (membero q [1 2 3])
  (membero q [2 3 4]))
```

Im Beispiel muss ein Wert in den beiden Mengen [1 2 3] und [2 3 4] beinhaltet sein, um von q als Wert angenommen zu werden. Das Ergebnis wäre in diesem Beispiel: [2 3].

## 3 Syntax

### 3.1 Allgemeines

### 3.2 Wichtige Funktionen

core.logic basiert, ähnlich wie miniKanren, auf 3 grundlegenden Funktionen.

fresh: Mit fresh lassen sich beliebig viele neue logische Variablen ins Programm einführen. Variablen die durch fresh eingeführt wurden, sind auch nur innerhalb von diesem gültig, d.h. lvars innerhalb von fresh müssen auf eine außerhalb von fresh gültige lvar übertragen werden.

unify: unify setzt lvars gleich. Entweder zu anderen lvars oder zu Werten. Mit unify lassen sich so zB lvars innerhalb von fresh auf eine lvar außerhalb von fresh übertragen.

conde: Mit conde (ähnlich zu cond aus dem clojure.core Paket) lassen sich Constraints so gesagt "verodern". Das heisst es erzeugt eine logische Disjunktion von Constraints.

Beispiel:

```
(run* [q]
  (conde
    ((unify q 2))
    *OR*
    ((unify q 1) *AND* (unify q q))
    *OR*
    ((fresh [r s]
      (unify r 1)
      *AND*
      (unify s 2)
      *AND*
      (unify r q)
      *AND*
      (unify s q))
    )
```

Das sind die 3 grundlegenden Funktionen von core.logic. Das gesamte Package beinhaltet aber natürlich noch viele mehr, Wie z.B. das eben gesehene (membero ...). Alle weiteren Funktionen im Package bauen aber auf den 3 Basis Funktionen auf. Höhere Funktionen, folgen einer bestimmten Namenskonvention, wie z.B. zu sehen bei conde und membero, werden Funktionen in core.logic die schon im clojure.core existieren mit einem a,e,u oder o um diese von den regulären clojure Funktionen zu differenzieren und diese nicht zu überschreiben.

Ein nachgestelltes

- a steht für
- e steht für
- u steht für
- o steht für die Rückgabe von Goals bzw. einer Relation

### 3.3 Aufruf der Instanz eines Lösungsautomaten oder auch Solver

```
(run* [logic-variable] &constraints)
```

Tafelbild: `(run* [q] (== 1 q))`; Rückgabe `-l 1 (run* ...)` -l Befehl für den Solver; \* ist Anzahl der Ergebnisse, kann auch entsprechend eine Zahl sein. `[q]` -l ist die logische Variable für die ein oder mehrere Werte gesucht wird `(== 1 q)` -l ist die Beschränkung für q. "Gib alle Werte für q zurück für die gilt: q == 1"

## 4 Einstein-Test oder Zebrapuzzle

Bei diesem Rätsel geht es darum, aus einer Menge von 5 Personen, die sich alle jeweils durch die Farbe ihres Hauses, ihr Getränk, ihr Haustier, ihre Zigarettenmarke und ihre Nationalität unterscheiden, mithilfe von gegebenen Informationen und einem logischen Lösungsansatz, genau eine Person mit einer gewissen Eigenschaft herauszufinden. Näheres z.B. auf Wikipedia.

### 4.1 Code

Das entsprechende Codebeispiel kann auf folgender Seite <https://github.com/swannodette/logic-tutorial#zebras> gefunden werden.

Nachfolgend werden die im Codebeispiel definierten Methoden erklärt.

#### 4.1.1 righto

```
(defne righto [x y 1]
  ([_ _ [x y . ?r]])
  ([_ _ [_ . ?r]] (righto x y ?r)))
```

Diese Methode erzeugt alle Beschränkungen, die wir benötigen damit "y" rechts von "x" steht. Ein rekursiver Aufruf sorgt stößt den Prozess so oft wieder an bis der Rest, dargestellt durch das `?r` behandelt wurde. Genauer werden also die Constraints zurückgegeben, oder auch Goals, die der Solver benötigt um unser Ergebnis zu errechnen.

#### 4.1.2 nexto

```
(defn nexto [x y 1]
  (conde
    ((righto x y 1))
    ((righto y x 1))))
```

Diese Methode erzeugt Prädikate um alle Permutationen eines Objektes zu bekommen, wenn es sich daneben befindet. Auch hier reden wir bei der Rückgabe wieder von Constraints/Goals.

#### 4.1.3 zebrao

```
(defn zebrao [hs]
  (macro/symbol-macrolet [_ (lvar)]
    (all
      (== [_ _ [_ _ 'milk _ _] _ _] hs)
      (firsto hs ['norwegian _ _ _ _])
      (nexto ['norwegian _ _ _ _] [_ _ _ _ 'blue] hs)
      (righto [_ _ _ _ 'ivory] [_ _ _ _ 'green] hs)
      (membero ['englishman _ _ _ _ 'red] hs)
      (membero [_ 'kools _ _ 'yellow] hs)
      (membero ['spaniard _ _ 'dog _] hs)
      (membero [_ _ 'coffee _ 'green] hs)
      (membero ['ukrainian _ 'tea _ _] hs)
      (membero [_ 'lucky-strikes 'oj _ _] hs)
      (membero ['japanese 'parliaments _ _ _] hs))
```

```
(membero [_ 'oldgolds _ 'snails _] hs)
(nexto [_ _ _ 'horse _] [_ 'kools _ _ _] hs)
(nexto [_ _ _ 'fox _] [_ 'chesterfields _ _ _] hs))))
```

Die fünf Häuser mit jeweils einer Person und deren fünf verschiedene Eigenschaften, werden intern durch eine Matrix dargestellt. Ein Vektor der Größe fünf für die Darstellung der Häuser, und jeweils für jedes Haus ein Vektor der Größe fünf. Ein "Haus-Vektor" hat dabei folgende Bedeutung:

```
['Nationalität' 'Zigarettenmarke' 'Getränk' 'Haustier' 'Hausfarbe']
```

Diese Methode enthält sämtliche Regeln des Puzzles. Durch die Wahl von sprechenden Namen, der verwendeten und selbst definierten Methoden, sind die Regeln sehr gut abzulesen. Die erste Zeile enthält z.B. zwei Regeln. Einmal die Regel, das es fünf Häuser gibt und die Regel, das die Person im mittleren Haus trinkt Milch trinkt. Die zweite Regel sagt aus, das die Person ganz links (firsto, "der Erste") norwegisch ist. Die Dritte, das neben der norwegischen Person ein blaues Haus steht und so weiter. Im Programmcode werden in der zweiten Zeile die Zeichen "lvar" an das Symbol "\_" gebunden. Das erspart einige Zeichen Code und erhöht die Lesbarkeit.