Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт Космических и Информационных Технологий

Кафедра Информатики

**ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №4**

**Логическое программирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Преподаватель | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |  |
|  | подпись, дата | |  |
| Студент гр. КИ15-04-01м | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Дюдя А.С. |
|  |  | подпись, дата |  |

Красноярск 2016

Логическое программирование

Возможные варианты заданий:

1. Реализация "классических" императивных алгоритмов средствами логического программирования\*.
2. Игра "Жизнь", игра "Тетрис" или другое приложение подобного уровня.
3. Интерпретатор язык управления мобильным роботом.
4. Оболочка для экспертной системы.
5. Любой другой проект на *Prolog*, тематика которого должна быть предварительно согласованна с преподавателем.

Основное требование к предоставляемым работам - использование средств логического программирования.

Ход выполнения лабораторной работы

1. Как вариант задания для лабораторнай работы была выбрана реализации приложения игра «Жизнь»
2. Приложение реализовано на языка Prolog с использованием SWI-Prolog Portable версии 7.2.2
3. Ссылка на репозиторий: <https://github.com/Etlay/sfu_programming_paradigms_lab4.git>
4. Для запуска приложения можно указать тестовую цель main. Содержащую планер. Или запустить цель game\_of\_life передав в параметрах список живых клеток и размеры окна. Например:

?- game\_of\_life([cell(2,1), cell(3,2), cell(3,3), cell(2,3), cell(1,3)], world\_window(0,0,20,20)).