



INF 1771 – Inteligência Artificial

Aula 09 – Introdução ao Prolog

Edirlei Soares de Lima
<elima@inf.puc-rio.br>

Introdução

- O Prolog é uma linguagem de programação baseada em **lógica de primeira ordem**.
- Não é padronizada.
- Algumas implementações: SICStus Prolog, Borland Turbo Prolog, **SWI-Prolog**...
- Geralmente é interpretado, mas pode ser compilado.

Prolog x Outras Linguagens

- **Linguagens Procedimentais (C, Pascal, Basic...):**
Especifica-se como realizar determinada tarefa.
- **Linguagens Orientadas a Objetos (C++, Java, C#...):**
Especifica-se objetos e seus métodos.
- **Prolog:** Especifica-se o quê se sabe sobre um problema e o quê deve ser feito. É mais direcionada ao conhecimento e menos direcionada a algoritmos.

Programação em Prolog

- **Programar em Prolog envolve:**
 - Declarar alguns **fatos** a respeito de objetos e seus relacionamentos.
 - Definir algumas **regras** sobre os objetos e seus relacionamentos.
 - Fazer **perguntas** sobre os objetos e seus relacionamentos.

SWI-Prolog

- Open Source.
- Multiplataforma.
- Possui interface com as linguagens C e C++.
- www.swi-prolog.org

SWI-Prolog - Interface

```
progenitores.pl - Notepad
File Edit Format View Help
parent(zeus,ares).
male(chaos).
male(cyclope).
male(uranus).
male(chronos).
male(coeus).
male(oceanus).
male(hades).
male(poseidon).
male(zeus).
male(ares).
male(apollo).
male(iapetus).
female(gaea).
female(rhea).
female(leto).
female(hera).
female(phoebe).
female(tethys).
female(artemis).

% -----%
% RULES
% -----%

predecessor(X,Z) :- parent(X,Z).
predecessor(X,Z) :- parent(X,Y),predecessor(Y,Z).

sister(X,Y) :- female(X), parent(Z,X), parent(Z,Y), not(X=Y).

grandparent(X,Z) :- parent(X,Y),parent(Y,Z).
```

```
SWI-Prolog (AMD64, Multi-threaded, version 5.10.2)
File Edit Settings Run Debug Help
% library(win_menu) compiled into win_menu 0.00 sec, 20,952 bytes
% library(swi_hooks) compiled into pce_swi_hooks 0.00 sec, 3,784 bytes
Welcome to SWI-Prolog (Multi-threaded, 64 bits, Version 5.10.2)
Copyright (c) 1990-2010 University of Amsterdam, VU Amsterdam
SWI-Prolog comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY. This is free software,
and you are welcome to redistribute it under certain conditions.
Please visit http://www.swi-prolog.org for details.

For help, use ?- help(Topic). or ?- apropos(Word).

1 ?-
```

Sentenças Prolog

- **Nomes de constantes e predicados** iniciam sempre com letra minúscula.
- O **predicado** (relação unária, n-ária ou função) é escrito primeiro e os objetos relacionados são escritos depois entre parênteses.
- **Variáveis** sempre começam por letra **maiúscula**.
- Toda sentença termina com ponto “.”
- **Exemplo:** gosta(maria, jose).

Operadores Lógicos

| Símbolo | Conectivo | Operação Lógica |
|---------|-----------|-----------------|
| :- | IF | Implicação |
| , | AND | Conjunção |
| ; | OR | Disjunção |
| not | NOT | Negação |

Operadores Relacionais

| Operador | Significado |
|------------|------------------|
| $X = Y$ | Igual a |
| $X \neq Y$ | Não igual a |
| $X < Y$ | Menor que |
| $Y > X$ | Maior que |
| $Y \leq X$ | Menor ou igual a |
| $Y \geq X$ | Maior ou igual a |

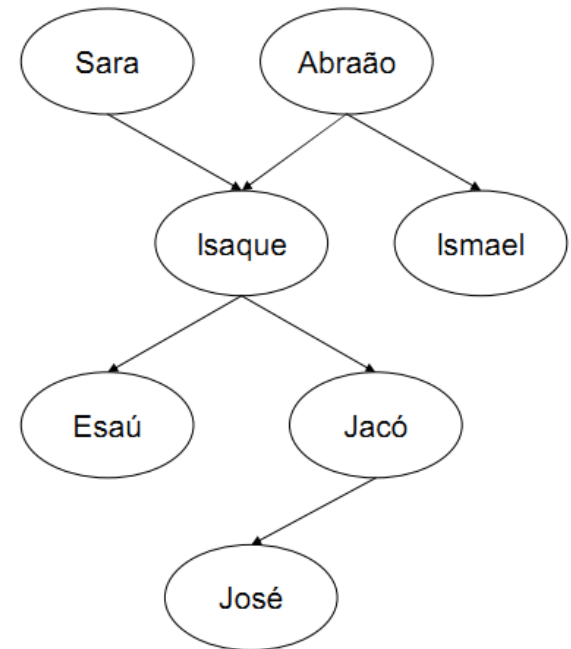
Regras

- **Regras** são utilizadas para expressar dependência entre um fato e outro fato:
 - criança(X) :- gosta(X,sorvete).
 - criança(X) :- not odeia(X,sorvete).
- Ou grupo de fatos:
 - avó(X,Z) :- (mãe(X,Y),mãe(Y,Z)); (mãe(X,Y),pai(Y,Z)).
- Podem conter listas:
 - compra(ana, [roupa, comida, brinquedo])

Definindo Relações por Fatos

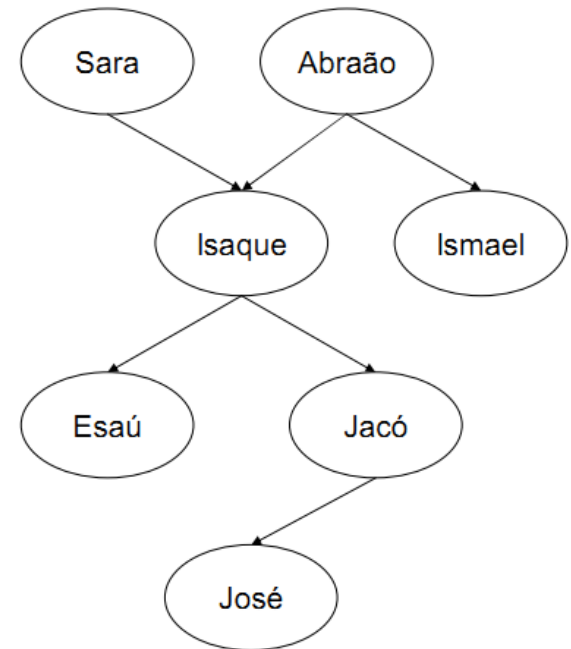
- Exemplo de relações familiares:
 - O fato que **Abraão é um progenitor de Isaque** pode ser escrito em Prolog como:

progenitor(abraão, isaque).
 - Neste caso definiu-se progenitor como o **nome de uma relação**; abraão e isaque são seus argumentos.



Definindo Relações por Fatos

- Árvore familiar completa em Prolog:
 - progenitor(sara,isaque).
 - progenitor(abraão,isaque).
 - progenitor(abraão,ismael).
 - progenitor(isaque,esaú).
 - progenitor(isaque,jacó).
 - progenitor(jacó,josé).
- Cada cláusula declara um fato sobre a relação progenitor.



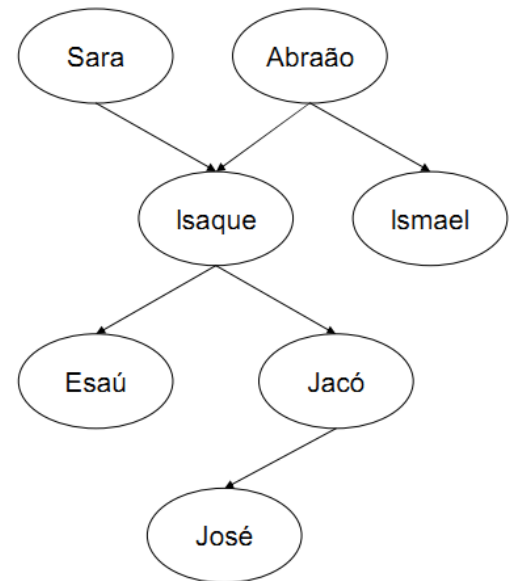
Definindo Relações por Fatos

- Quando o programa é interpretado, pode-se questionar o Prolog sobre a relação progenitor, por exemplo:
Isaque é o pai de Jacó?

?- progenitor(isaque,jacó).

- Como o Prolog encontra essa pergunta como um fato inserido em sua base, ele responde:

true



progenitor(sara,isaque).
progenitor(abraão,isaque).
progenitor(abraão,ismael).
progenitor(isaque,esaú).
progenitor(isaque,jacó).
progenitor(jacó,josé).

Definindo Relações por Fatos

- Uma outra pergunta pode ser:

?- progenitor(ismael,jacó).

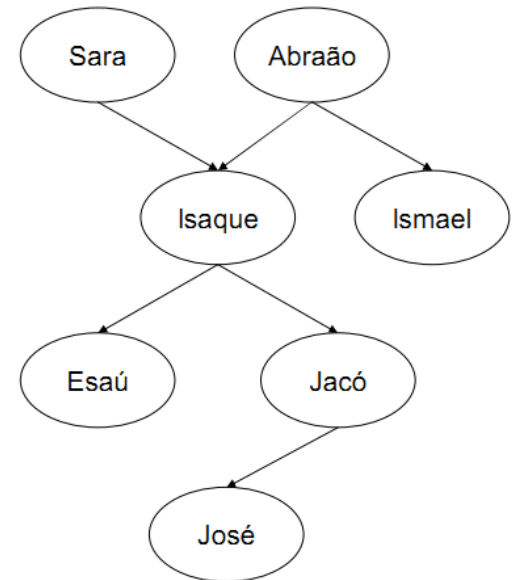
- O Prolog responde:

false

- O Prolog também pode responder a pergunta:

?- progenitor(jacó,moisés).

false



progenitor(sara,isaque).
progenitor(abraão,isaque).
progenitor(abraão,ismael).
progenitor(isaque,esaú).
progenitor(isaque,jacó).
progenitor(jacó,josé).

Definindo Relações por Fatos

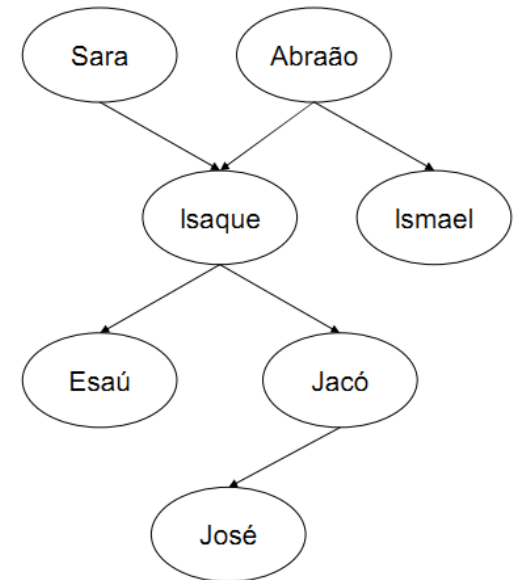
- Perguntas mais interessantes também podem ser efetuadas:

Quem é o progenitor de Ismael?

?- progenitor(X,ismael).

- Neste caso, **o Prolog não vai responder apenas true ou false**. O Prolog fornecerá o valor de X tal que a pergunta acima seja verdadeira. Assim a resposta é:

X = abraão



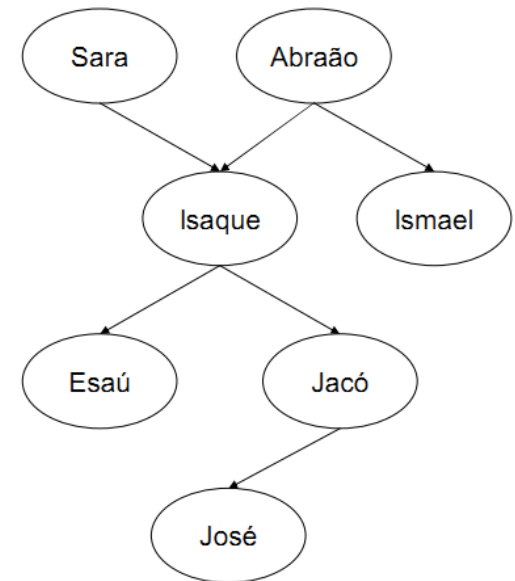
progenitor(sara,isaque).
progenitor(abraão,isaque).
progenitor(abraão,ismael).
progenitor(isaque,esaú).
progenitor(isaque,jacó).
progenitor(jacó,josé).

Definindo Relações por Fatos

- A pergunta “**Quais os filhos de Isaque?**” pode ser escrita como:

?- progenitor(isaque,X).

- Neste caso, há **mais de uma resposta possível**. O Prolog primeiro responde com uma solução:
 - X = esaú
- Pode-se requisitar uma **outra solução** (digitando ;) e o Prolog a encontra:
 - X = jacó
- Se mais soluções forem requisitadas, o Prolog ira responder “false”, pois todas as soluções foram retornadas (false = sem mais soluções).



progenitor(sara,isaque).
progenitor(abraão,isaque).
progenitor(abraão,ismael).
progenitor(isaque,esaú).
progenitor(isaque,jacó).
progenitor(jacó,josé).

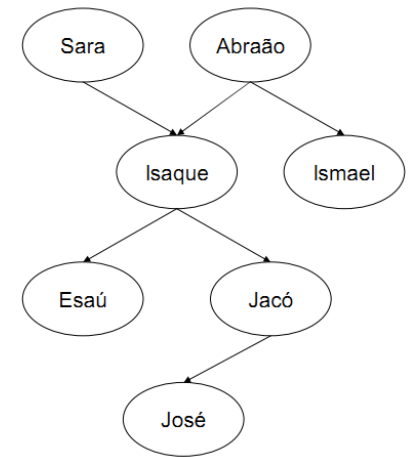
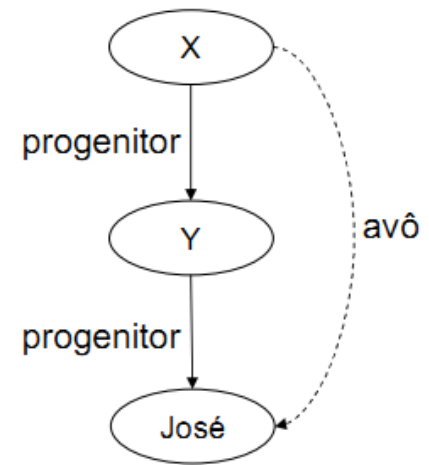
Definindo Relações por Fatos

- Perguntas mais complexas também podem ser efetuadas, tais como: **Quem é o avô de José?**
- Como o programa não conhece diretamente a relação avô, esta pergunta deve ser desmembrada em dois passos
 - (1) Quem é o progenitor de José? Assuma que é um Y
 - (2) Quem é o progenitor de Y? Assuma que é um X
- Esta pergunta composta pode ser escrita em Prolog como:

?- progenitor(Y,josé), progenitor(X,Y).

X = isaque

Y = jacó



Definindo Relações por Fatos

- De maneira similar, podemos perguntar:
Quem são os netos de Abraão?

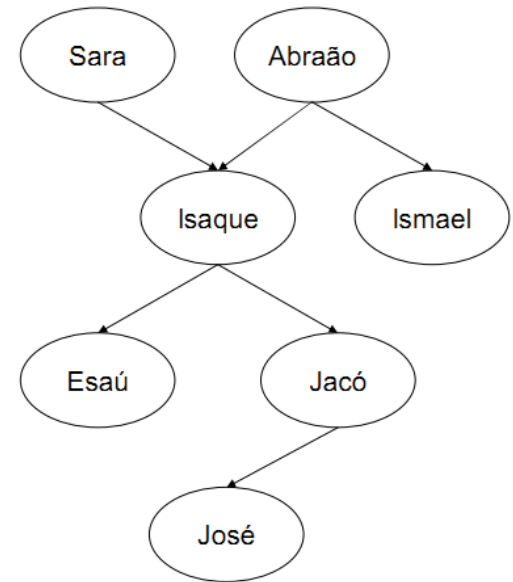
?- progenitor(abraão,X), progenitor(X,Y).

X = isaque

Y = esaú

X = isaque

Y = jacó



progenitor(sara,isaque).
progenitor(abraão,isaque).
progenitor(abraão,ismael).
progenitor(isaque,esaú).
progenitor(isaque,jacó).
progenitor(jacó,josé).

Definindo Relações por Fatos

- É possível **expandir o programa** sobre relações familiares de várias formas. Pode-se, por exemplo, adicionar a informação sobre o **sexo das pessoas** envolvidas.

mulher(sara).

homem(abraão).

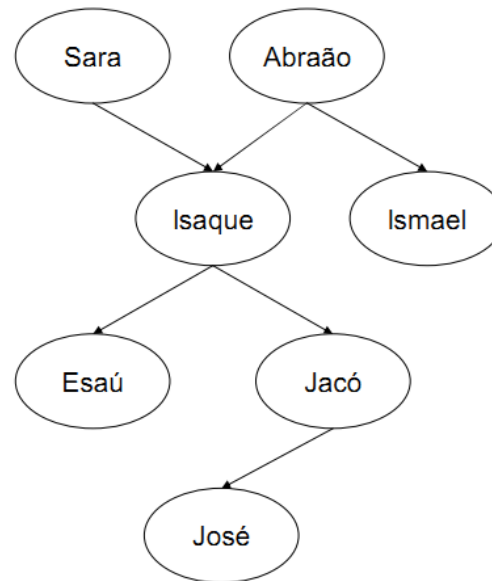
homem(isaque).

homem(ismael).

homem(esaú).

homem(jacó).

homem(josé).



Definindo Relações por Regras

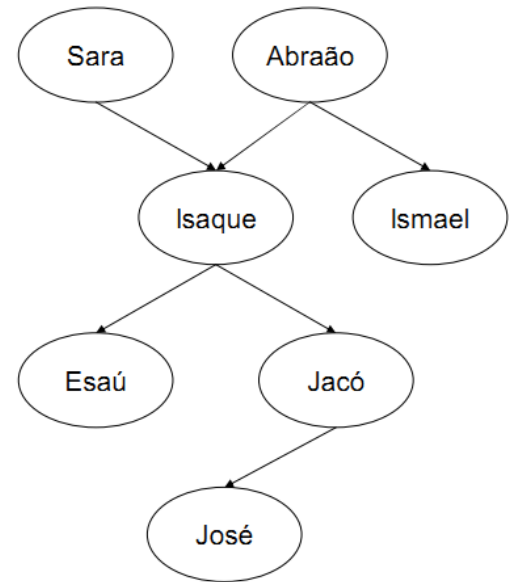
- Pode-se estender o programa utilizando **regras**. Por exemplo, criando a **relação filho** como o inverso da relação progenitor.
- É possível definir filho de maneira similar à relação progenitor, ou seja enumerando uma lista de fatos sobre a relação filho, mas **esta não é a forma correta!**

filho(isaque,sara).

filho(isaque,abraão).

filho(ismael,abraão).

...



progenitor(sara,isaque).
progenitor(abraão,isaque).
progenitor(abraão,ismael).
progenitor(isaque,esaú).
progenitor(isaque,jacó).
progenitor(jacó,josé).

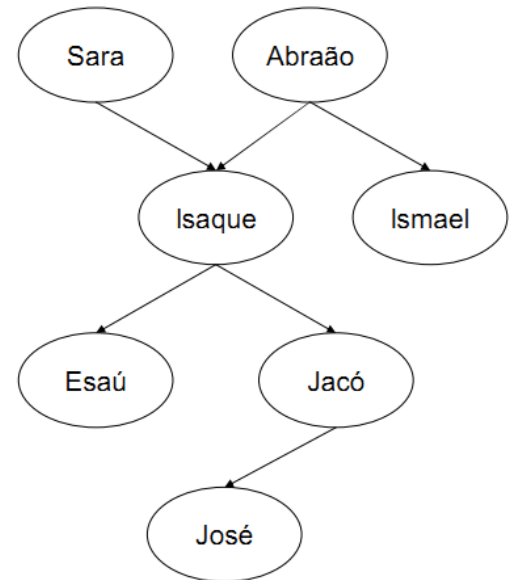
Definindo Relações por Regras

- A relação filho pode ser definida de modo mais elegante:

Para todo X e Y, Y é um filho de X se X é um progenitor de Y.

- Em Prolog:

`filho(Y,X) :- progenitor(X,Y).`



Definindo Relações por Regras

- A cláusula Prolog filho(Y,X) :- progenitor(X,Y) é chamada de **regra** (rule).
- Há uma diferença importante entre fatos e regras:
 - Um fato é sempre verdadeiro (verdade incondicional).
 - Regras especificam coisas que são verdadeiras se alguma condição é satisfeita.

Definindo Relações por Regras

- Após definir a regra filho, é possível perguntar ao Prolog se **Ismael é filho de Abraão**:

?- filho(ismael, abraão).

- Como não existem fatos sobre a relação filho, a única forma do Prolog responder esta pergunta é aplicando a **regra filho**:

filho(Y,X) :- progenitor(X,Y).

- A regra filho é aplicável a qualquer objeto X e Y; portanto ela pode também ser aplicada a objetos ismael e abraão.

Definindo Relações por Regras

- Para aplicar a regra a ismael e abraão, Y tem que ser substituído por ismael e X por abraão. Ou seja, as variáveis X e Y estão instanciadas a:

X = abraão e Y = ismael

- Depois da instanciação, obtêm-se um caso especial da regra:

filho(ismael,abraão) :- progenitor(abraão,ismael).

- Se o Prolog **provar** que progenitor(abraão,ismael) é **verdadeiro**, então ele pode afirmar que filho(ismael,abraão) também é **verdade**.

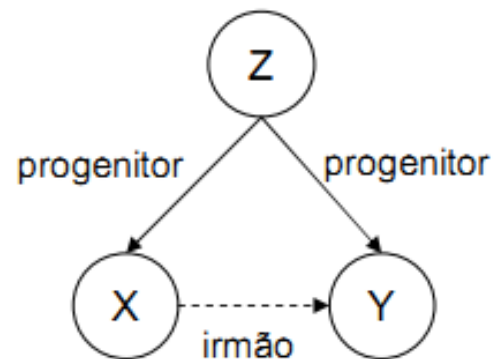
Definindo Relações por Regras

- É possível também incluir a especificação da **relação mãe**, com base no seguinte fundamento lógico:
- Para todo X e Y,
 - X é a mãe de Y se
 - X é um progenitor de Y e
 - X é uma mulher.
- Traduzindo para Prolog:

mãe(X,Y) :- progenitor(X,Y), mulher(X).

Definindo Relações por Regras

- A relação **irmão** pode ser definida como:
- Para todo X e Y,
 - X é irmão de Y se
 - ambos X e Y têm um progenitor em comum.



- Em Prolog:

$\text{irmão}(X,Y) \text{ :- } \text{progenitor}(Z,X), \text{progenitor}(Z,Y).$

Interpretação Prolog

- A **interpretação** do programa pode Prolog ser lógica ou procedimental.
- A interpretação procedimental corresponde a satisfazer cada **subgoal** mediante processos sucessivos de **matching**.

- Exemplo:

pai(fred, marcos).

pai(ricardo, pedro).

pai(pedro, paulo).

avo(X,Y) :- pai(X, Z), pai(Z, Y).

?- avo(X,paulo).

Programas Prolog

- Programas Prolog podem ser estendidos simplesmente pela adição de novas cláusulas.
- Cláusulas Prolog são de três tipos: fatos, regras e perguntas.
 - **Fatos** declaram coisas que são sempre (incondicionalmente) verdadeiras.
 - **Regras** declaram coisas que são verdadeiras dependendo de determinadas condições.
 - Através de **perguntas**, o usuário pode questionar o programa sobre quais coisas são verdadeiras.

Regras Recursivas

- Para criar uma relação **ancestral** é necessária a criação de uma regra recursiva:

`ancestral(X,Z) :- progenitor(X,Z).`

`ancestral(X,Z) :- progenitor(X,Y), ancestral(Y,Z).`

- Quais os descendentes de Sara?

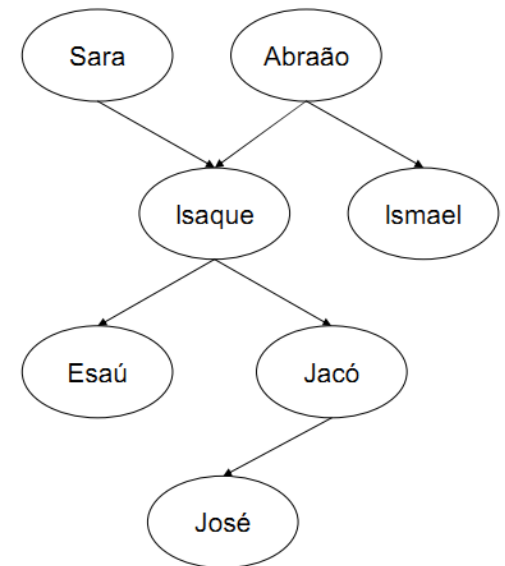
?- `ancestral(sara,X).`

X = isaque;

X = esaú;

X = jacó;

X = josé



Programa Exemplo

progenitor(sara,isaque).
progenitor(abraão,isaque).
progenitor(abraão,ismael).
progenitor(isaque,esaú).
progenitor(isaque,jacó).
progenitor(jacó,josé).

mulher(sara).
homem(abraão).
homem(isaque).
homem(ismael).
homem(esaú).
homem(jacó).
homem(josé).

filho(Y,X) :- progenitor(X,Y).

mae(X,Y) :- progenitor(X,Y), mulher(X).

avo(X,Z) :- progenitor(X,Y), progenitor(Y,Z).

irmao(X,Y) :- progenitor(Z,X), progenitor(Z,Y).

ancestral(X,Z) :- progenitor(X,Z).

ancestral(X,Z) :- progenitor(X,Y), ancestral(Y,Z).

Variáveis

- **Variáveis** são representadas através de cadeias de letras, números ou _ sempre começando com letra maiúscula:
 - X, Resultado, Objeto3, Lista_Alunos, ListaCompras...
- O **escopo de uma variável** é válido dentro de uma mesma regra ou dentro de uma pergunta.
 - Isto significa que se a variável X ocorre em duas regras/perguntas, então são duas variáveis distintas.
 - A ocorrência de X dentro de uma mesma regra/pergunta significa a mesma variável.

Variáveis

- Uma variável pode estar:
 - **Instanciada:** Quando a variável já referencia (está unificada a) algum objeto.
 - **Livre ou não-instanciada:** Quando a variável não referencia (não está unificada a) um objeto.
- Uma vez instanciada, somente Prolog pode torná-la não-instanciada através de seu mecanismo de inferência (nunca o programador).

Variável Anônima

- **Variáveis anônimas** podem ser utilizadas em sentenças cujo valor atribuído a variável não é importante. Por exemplo, a regra tem_filho:

Tem_filho(X) :- progenitor(X,Y).

- Para relação “ter filhos” não é necessário saber o nomes dos filhos. Neste caso utiliza-se uma variável anônima representada por “_”.

Tem_filho(X) :- progenitor(X,_).

Variável Anônima

- Cada vez que uma variável anônima aparece em uma cláusula, ele representa uma **nova variável** anônima. Por exemplo:

```
alguém_tem_filho :- progenitor(_,_).
```

- É equivalente à:

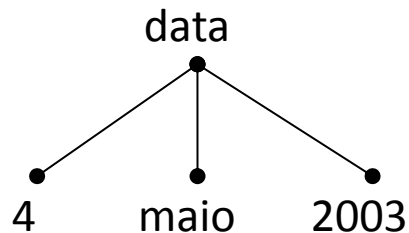
```
alguém_tem_filho :- progenitor(X,Y).
```

Estruturas

- **Objetos estruturados** são objetos de dados com vários componentes.
- Cada componente da estrutura pode ser outra estrutura.
- Por exemplo, uma data pode ser vista como uma estrutura com três componentes: dia, mês, ano.
 - `data(4,maio,2003)`

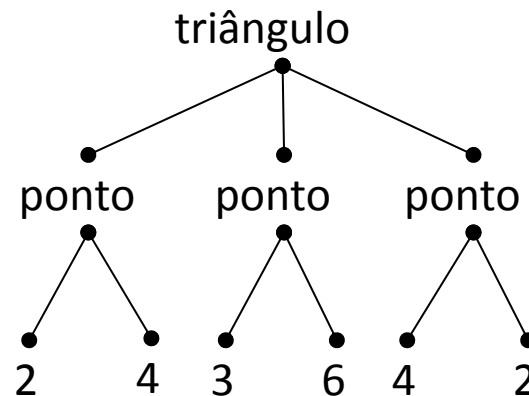
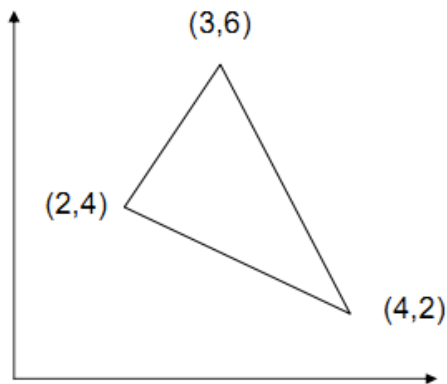
Estruturas

- Todos os objetos estruturados são representados como **árvores**.
- A raiz da árvore é o funtor e os filhos da raiz são os componentes.
- `data(4,maio,2003)`:



Estruturas

- Um triângulo pode ser representado da seguinte forma:
 - `triângulo(ponto(2,4), ponto(3,6), ponto(4,2))`



Operadores

| Operadores Aritméticos | |
|------------------------|-----|
| Adição | + |
| Subtração | - |
| Multiplicação | * |
| Divisão | / |
| Divisão Inteira | // |
| Resto da Divisão | Mod |
| Potência | ** |
| Atribuição | is |

| Operadores Relacionais | |
|------------------------|------------------------|
| $X > Y$ | X é maior do que Y |
| $X < Y$ | X é menor do que Y |
| $X \geq Y$ | X é maior ou igual a Y |
| $X \leq Y$ | X é menor ou igual a Y |
| $X == Y$ | X é igual a Y |
| $X = Y$ | X unifica com Y |
| $X \neq Y$ | X é diferente de Y |

Operadores

- O operador “=” realiza apenas a **unificação de termos**:

?- X = 1 + 2.

X = 1 + 2

- O operador “is” **força a avaliação aritmética**:

?- X is 1 + 2.

X = 3

Operadores

- Se a variável à esquerda do operador “is” já estiver instanciada, o Prolog apenas compara o valor da variável com o resultado da expressão à direita de “is”:

?- X = 3, X is 1 + 2.

X = 3

?- X = 5, X is 1 + 2.

false

Unificação de Termos

- Dois termos se unificam (matching) se:
 - Eles são idênticos ou as variáveis em ambos os termos podem ser instanciadas a objetos de maneira que após a substituição das variáveis os termos se tornam idênticos.
- Por exemplo, existe a unificação entre os termos `data(D,M,2003)` e `data(D1,maio,A)` instanciando $D = D1$, $M = \text{maio}$, $A = 2003$.

Unificação de Termos

$\text{data}(D,M,2003) = \text{data}(D1,\text{maio},A)$, $\text{data}(D,M,2003) = \text{data}(15,\text{maio},A1)$.

$D = 15$

$M = \text{maio}$

$D1 = 15$

$A = 2003$

$A1 = 2003$

- Por outro lado, **não existe** unificação entre os termos:

$\text{data}(D,M,2003)$, $\text{data}(D1,M1,1948)$

Unificação de Termos

- A **unificação** é um processo que toma dois termos e verifica se eles unificam:
 - Se os termos não unificam, o processo falha (e as variáveis não se tornam instanciadas).
 - Se os termos unificam, o processo tem sucesso e também instancia as variáveis em ambos os termos para os valores que os tornam idênticos.

Unificação de Termos

- As regras que regem se dois termos S e T unificam são:
 - **Se S e T são constantes**, então S e T unificam somente se são o mesmo objeto.
 - **Se S for uma variável e T for qualquer termo**, então unificam e S é instanciado para T .
 - **Se S e T são estruturas**, elas unificam somente se
 - S e T têm o mesmo funtor principal.
 - Todos seus componentes correspondentes unificam.

Comparação de Termos

| Operadores Relacionais | |
|------------------------|--|
| $X = Y$ | X unifica com Y, é verdadeiro quando dois termos são o mesmo. Entretanto, se um dos termos é uma variável, o operador = causa a instanciação da variável. |
| $X \neq Y$ | X não unifica com Y |
| $X == Y$ | X é literalmente igual a Y (igualdade literal), que é verdadeiro se os termos X e Y são idênticos, ou seja, eles têm a mesma estrutura e todos os componentes correspondentes são os mesmos, incluindo o nome das variáveis. |
| $X \neq Y$ | X não é literalmente igual a Y que é o complemento de $X == Y$ |

Comparação de Termos

?- $f(a,b) == f(a,b)$.

true

?- $f(a,b) == f(a,X)$.

false

?- $f(a,X) == f(a,Y)$.

false

?- $X == X$.

true

?- $X == Y$.

false

?- $X \backslash == Y$.

true

?- $g(X,f(a,Y)) == g(X,f(a,Y))$.

true

Predicados para Verificação de Tipos de Termos

| Predicado | Verdadeiro se: |
|------------------|--|
| var(X) | X é uma variável não instanciada |
| nonvar(X) | X não é uma variável ou X é uma variável instanciada |
| atom(X) | X é uma sentença atômica |
| integer(X) | X é um inteiro |
| float(X) | X é um número real |
| atomic(X) | X é uma constante |
| compound(X) | X é uma estrutura |

Predicados para Verificação de Tipos de Termos

?- var(Z), Z = 2.

Z = 2

?- Z = 2, var(Z).

false

?- integer(Z), Z = 2.

false

?- Z = 2, integer(Z), nonvar(Z).

Z = 2

?- atom(3.14).

false

?- atomic(3.14).

true

?- atom(==>).

true

?- atom(p(1)).

false

?- compound(2+X).

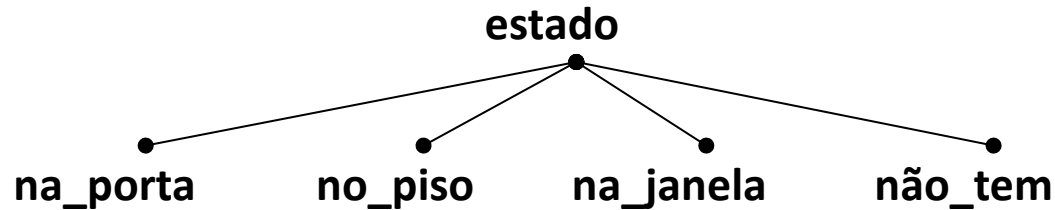
true

Exemplo: Macaco e as Bananas

- Um macaco encontra-se próximo à porta de uma sala. No meio da sala há uma banana pendurada no teto. O macaco tem fome e quer comer a banana mas ela está a uma altura fora de seu alcance. Perto da janela da sala encontra-se uma caixa que o macaco pode utilizar para alcançar a banana. O macaco pode realizar as seguintes ações:
 - Caminhar no chão da sala;
 - Subir na caixa (se estiver ao lado da caixa);
 - Empurrar a caixa pelo chão da sala (se estiver ao lado da caixa);
 - Pegar a banana (se estiver parado sobre a caixa diretamente embaixo da banana).

Exemplo: Macaco e as Bananas

- É conveniente combinar essas 4 informações em uma **estrutura de estado**:



- O estado inicial é determinado pela posição dos objetos.
- O estado final é qualquer estado onde o último componente da estrutura é “tem”:

estado(____,tem)

Exemplo: Macaco e as Bananas

- Possíveis valores para os argumentos da **estrutura estado**:
 - **1º argumento** (posição do macaco):
na_porta, no_centro, na_janela
 - **2º argumento** (posição vertical do macaco):
no_chão, acima_caixa
 - **3º argumento** (posição da caixa):
na_porta, no_centro, na_janela
 - **4º argumento** (macaco tem ou não tem banana): tem,
não_tem

Exemplo: Macaco e as Bananas

- **Movimentos permitidos** que alteram o mundo de um estado para outro:
 - Pegar a banana;
 - Subir na caixa;
 - Empurrar a caixa;
 - Caminhar no chão da sala;
- **Nem todos os movimentos são possíveis** em cada estado do mundo. Por exemplo, “pegar a banana” somente é possível se o macaco estiver em cima da caixa, diretamente em baixo da banana e o macaco ainda não possuir a banana.

Exemplo: Macaco e as Bananas

- Formalizando o problema em Prolog é possível estabelecer a seguinte relação:

`move(Estado1,Movimento,Estado2)`

- Onde:
 - Estado1 é o estado antes do movimento (**pré-condição**);
 - Movimento é o movimento executado;
 - Estado2 é o estado após o movimento;

Exemplo: Macaco e as Bananas

- O movimento “pegar a banana” pode ser definido por:

```
move(  
    estado(no_centro, acima_caixa, no_centro, não_tem),  
    pegar_banana,  
    estado(no_centro, acima_caixa, no_centro, tem)  
).
```

- Este fato diz que após o movimento “pegar_banana” o macaco tem a banana e ele permanece em cima da caixa no meio da sala.

Exemplo: Macaco e as Bananas

- Também é necessário expressar o fato que o macaco no chão pode caminhar de qualquer posição “Pos1” para qualquer posição “Pos2”:

```
move(  
    estado(Pos1, no_chão, Caixa, Banana),  
    caminhar(Pos1,Pos2),  
    estado(Pos2, no_chão, Caixa, Banana)  
).
```

- De maneira similar, é possível especificar os movimentos “empurrar” e “subir”.

Exemplo: Macaco e as Bananas

- A pergunta principal que o programa deve responder é:

O macaco consegue, a partir de um **estado inicial**, pegar as bananas?

Exemplo: Macaco e as Bananas

- Para isso é necessário formular duas regras que definam **quando o estado final é alcançável**:

- **Para qualquer estado no qual o macaco já tem a banana**, o predicado “consegue” certamente deve ser verdadeiro e nenhum movimento é necessário:

```
consegue(estado(_,_,_,tem)).
```

- **Nos demais casos**, um ou mais movimentos são necessários; o macaco pode obter a banana em qualquer estado “Estado1” se existe algum movimento de “Estado1” para algum estado “Estado2” tal que o macaco consegue pegar a banana no “Estado2”:

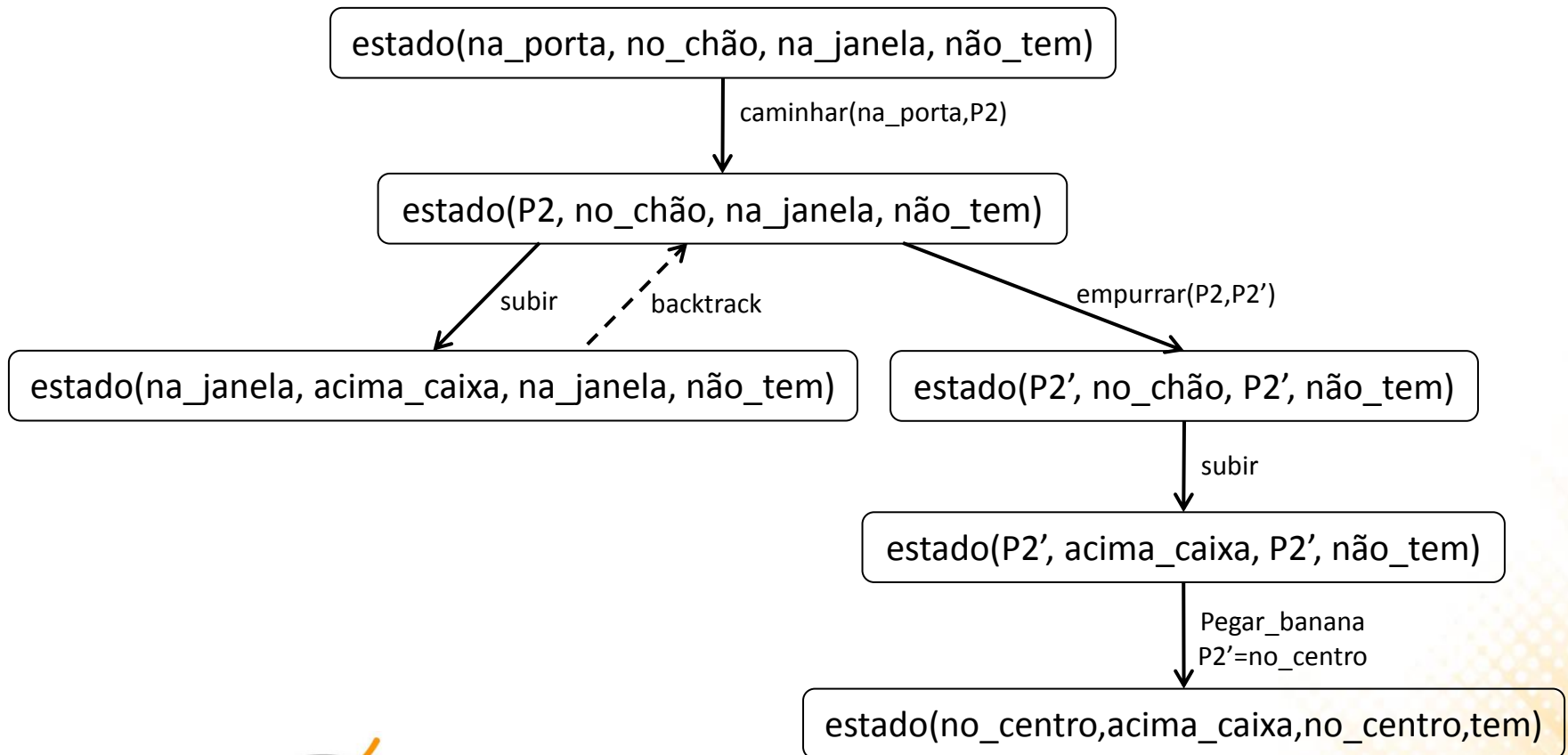
```
consegue(Estado1) :- move(Estado1, Movimento, Estado2),  
consegue(Estado2).
```

Exemplo: Macaco e as Bananas

```
move(
  estado(no_centro, acima_caixa, no_centro, não_tem),
  pegar_banana,
  estado(no_centro, acima_caixa, no_centro, tem)
).
move(
  estado(P, no_chão, P, Banana),
  subir,
  estado(P, acima_caixa, P, Banana)
).
move(
  estado(P1, no_chão, P1, Banana),
  empurrar(P1, P2),
  estado(P2, no_chão, P2, Banana)
).
move(
  estado(P1, no_chão, Caixa, Banana),
  caminhar(P1, P2),
  estado(P2, no_chão, Caixa, Banana)
).
consegue(estado(_, _, _, tem)).
consegue(Estado1) :- move(Estado1, Movimento, Estado2), consegue(Estado2).
```

Exemplo: Macaco e as Bananas

- ?- consegue(estado(na_porta, no_chão, na_janela, não_tem)).



Listas

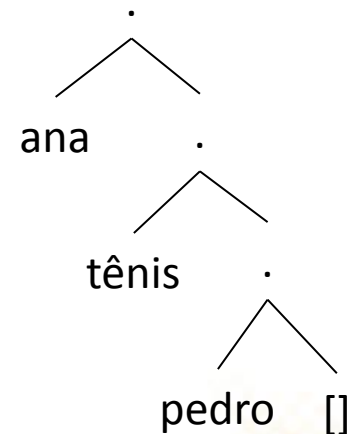
- **Lista** é uma das estruturas mais simples em Prolog e pode ser aplicada em diversas situações.
- Uma lista pode ter qualquer comprimento.
- Uma lista contendo os elementos “ana”, “tênis” e “pedro” pode ser escrita em Prolog como:

[ana, tênis, pedro]

Listas

- O uso de colchetes é apenas uma melhoria da notação, pois internamente listas são representadas como árvores, assim como todos objetos estruturados em Prolog.
- Internamente o exemplo [ana, tênis, pedro] é representando da seguinte maneira:

`.(ana, .(tênis, .(pedro, [])))`



Listas

?- Lista1 = [a,b,c], Lista2 = .(a,.(b,.(c,[])))

Lista1 = [a, b, c]

Lista2 = [a, b, c]

?- Hobbies1 = .(tênis, .(música,[])), Hobbies2 = [esqui, comida], L = [ana,Hobbies1,pedro,Hobbies2].

Hobbies1 = [tênis,música]

Hobbies2 = [esqui,comida]

L = [ana, [tênis,música], pedro, [esqui,comida]]

Listas

- Para entender a representação de listas do Prolog, é necessário considerar dois casos:
 - Lista vazia [].
 - E lista não vazia, onde:
 - O primeiro item é chamado de cabeça (head) da lista.
 - A parte restante da lista é chamada cauda (tail).
- No exemplo [ana, tênis, pedro]:
 - ana é a Cabeça da lista.
 - [tênis, pedro] é a Cauda da lista.

Listas

- Em geral, é comum tratar a cauda como um objeto simples. Por exemplo, $L = [a,b,c]$ pode ser escrito como:

Cauda = $[b,c]$

$L = [a, \text{Cauda}]$

- O Prolog também fornece uma notação alternativa para separar a cabeça da cauda de uma lista, a barra vertical:

$L = [a \mid \text{Cauda}]$

Operações em Listas - Busca

- Frequentemente existe a necessidade de se realizar operações em listas, por exemplo, buscar um elemento que faz parte de uma lista.
- Para verificar se um nome está na lista, é preciso verificar se ele está na cabeça ou se ele está na cauda da lista.

Operações em Listas - Busca

- A primeira regra para verificar se um elemento X pertence à lista é **verificar se ele se encontra na cabeça da lista**. Isto pode ser especificado da seguinte maneira:

$\text{pertence}(X, [X | Z]).$

- A segunda condição deve **verificar se o elemento X pertence à cauda da lista**. Esta regra pode ser especificada da seguinte maneira:

$\text{pertence}(X, [W | Z]) :- \text{pertence}(X, Z).$

Operações em Listas - Busca

- O programa para buscar por um item em uma lista pode ser escrito da seguinte maneira:

```
pertence(Elemento,[Elemento | Cauda]).
```

```
pertence(Elemento,[Cabeca | Cauda]) :- pertence(Elemento,Cauda).
```

- Após a definição do programa, é possível interrogá-lo.

```
?- pertence(a,[a,b,c]).
```

```
true
```

Operações em Listas - Busca

?- `pertence(d,[a,b,c]).`

false

?- `pertence(X,[a,b,c]).`

`X = a ;`

`X = b ;`

`X = c ;`

false

- E se as perguntas forem:
?- `pertence(a,X).`
?- `pertence(X,Y).`
- Existem infinitas respostas.

Operações em Listas – Último Elemento

- O último elemento de uma lista que tenha somente um elemento é o próprio elemento:

`ultimo(Elemento, [Elemento]).`

- O último elemento de uma lista que tenha mais de um elemento é o último elemento da cauda:

`ultimo(Elemento, [Cabeca|Cauda]) :- ultimo(Elemento, Cauda).`

- Programa completo:

`ultimo(Elemento, [Elemento]).`

`ultimo(Elemento, [Cabeca|Cauda]) :- ultimo(Elemento, Cauda).`

Exemplo: Macaco e as Bananas

```
move(
  estado(no_centro, acima_caixa, no_centro, não_tem),
  pegar_banana,
  estado(no_centro,acima_caixa,no_centro,tem)
).
move(
  estado(P,no_chão,P,Banana),
  subir,
  estado(P,acima_caixa,P,Banana)
).
move(
  estado(P1,no_chão,P1,Banana),
  empurrar(P1,P2),
  estado(P2,no_chão,P2,Banana)
).
move(
  estado(P1,no_chão,Caixa,Banana),
  caminhar(P1,P2),
  estado(P2,no_chão,Caixa,Banana)
).
consegue(estado(_,_,_,tem),[]).
consegue(Estado1,[Movimento|Resto]) :- move(Estado1,Movimento,Estado2), consegue(Estado2,Resto).
```

Adicionando Novos Fatos a Base de Conhecimento

- O predicado **assert** é utilizado pelo Prolog para adicionar novas sentenças na base de conhecimento.
- **Exemplos:**
 - `assert(homem(joao)).`
 - `assert(filho(Y,X) :- progenitor(X,Y)).`

Adicionando Novos Fatos a Base de Conhecimento

- O predicado **assert** permite adicionar **fatos** e **regras** a base de conhecimento.
- Normalmente, o SWI-Prolog compila o código de forma que **não é possível modificar** fatos durante a execução do programa.
- Para indicar ao Prolog que determinada sentença pode ser modificado durante a execução do programa é possível utilizar o predicado **dynamic**.
- **Exemplo:**
 - :- dynamic homem/1.

Removendo Fatos da Base de Conhecimento

- Também é possível **remove** fatos e regras da base de conhecimento utilizando o predicado **retract**.
- Funciona de forma similar ao **assert**.
- **Exemplos:**
 - `retract(homem(joao)).`
 - `retract(filho(Y,X) :- progenitor(X,Y)).`

Predicados do SWI-Prolog

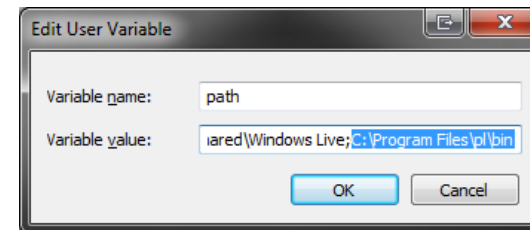
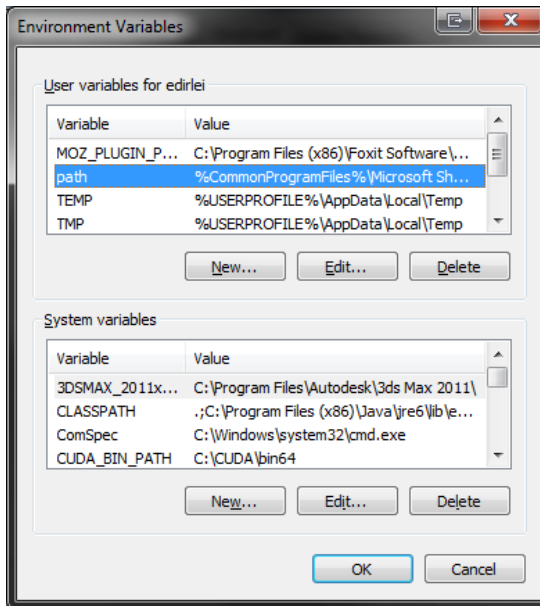
- O SWI-Prolog inclui diversas sentenças predefinidas para para diversos usos, como por exemplo:
 - Manipulação de listas;
 - Comparação de tipos de dados;
 - Leitura e escrita de dados em arquivos;
 - Entrada e saída de dados pelo console;
 - Manipulação de arquivos;
 - Execução de comandos no sistema operacional;
 - Entre outros.
- <http://www.swi-prolog.org/pldoc/refman/>

Utilizando o SWI-Prolog em C++

- Download:
 - <http://www.swi-prolog.org/download/stable>

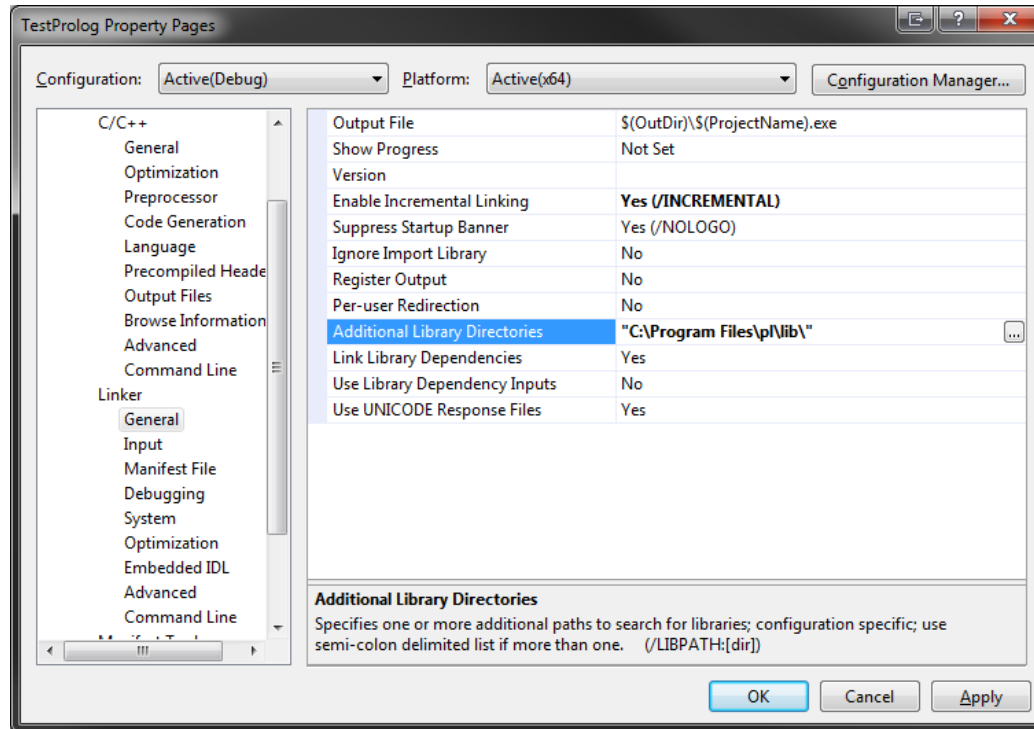
Configuração - Visual Studio

- Control Panel -> System ->Advanced-> Environment Variables
- Adicionar o diretório “C:\Program Files\pl\bin” a variável “PATH” do sistema.



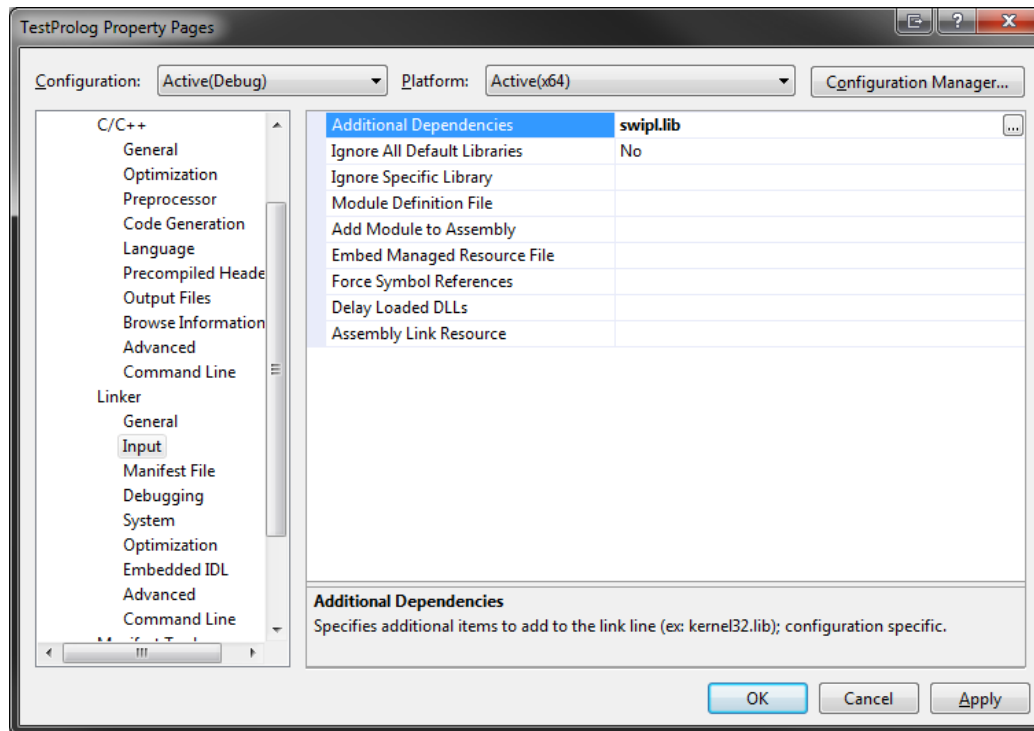
Configuração - Visual Studio

- Include Directory: "C:\Program Files\pl\include"



Configuração – Visual Studio

- Dependência: swipl.lib

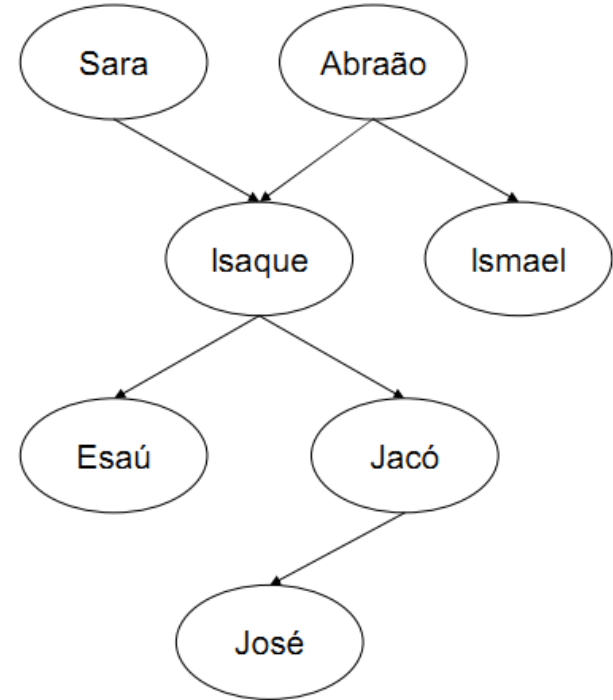


Exemplo de Programa

```
progenitor(sara,isaque).  
progenitor(abraao,isaque).  
progenitor(abraao,ismael).  
progenitor(isaque,esau).  
progenitor(isaque,jaco).  
progenitor(jaco,jose).
```

```
mulher(sara).  
homem(abraao).  
homem(isaque).  
homem(ismael).  
homem(esau).  
homem(jaco).  
homem(jose).
```

```
filho(Y,X) :- progenitor(X,Y).  
mae(X,Y) :- progenitor(X,Y), mulher(X).  
avo(X,Z) :- progenitor(X,Y), progenitor(Y,Z).  
irmao(X,Y) :- progenitor(Z,X), progenitor(Z,Y).  
ancestral(X,Z) :- progenitor(X,Z).  
ancestral(X,Z) :- progenitor(X,Y), ancestral(Y,Z).
```



Exemplo de Programa

```
#include <SWI-cpp.h>
#include <iostream>

using namespace std;

int main(){
    char* argv[] = {"swipl.dll", "-s", "D:\\\\teste.pl", NULL};

    PlEngine e(3,argv);

    PlTermv av(2);
    av[1] = PlCompound("jose");

    PlQuery q("ancestral", av);

    while (q.next_solution())
    {
        cout << (char*)av[0] << endl;
    }

    cin.get();
    return 1;
}
```


Manual

- <http://www.swi-prolog.org/pldoc/index.html>

Bibliografia Complementar

- Bratko, I., “**Prolog Programming for Artificial Intelligence**” (3rd edition), Addison Wesley, 2000.
- Clocksin, W.F., Mellish, C.S., “**Programming in Prolog**” (5th edition), Springer, 2003.
- Sterling, L., Shapiro, E., “**The Art of Prolog**” (2th edition), MIT Press, 1994.

