

# Inteligência Artificial

Introdução ao Prolog

# 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 que se sabe sobre um problema e o que deve ser feito. É mais direcionada ao conhecimento e menos direcionada a algoritmos.

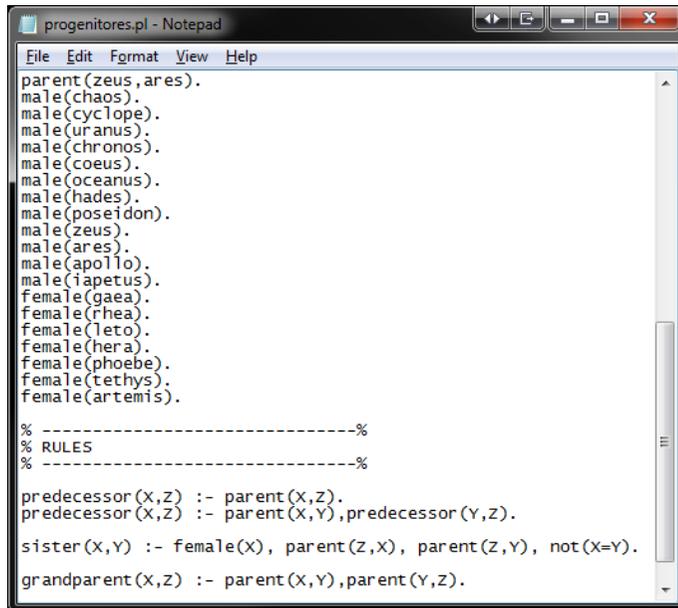
# Programação em Prolog

- **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](http://www.swi-prolog.org)

# SWI-Prolog - Interface



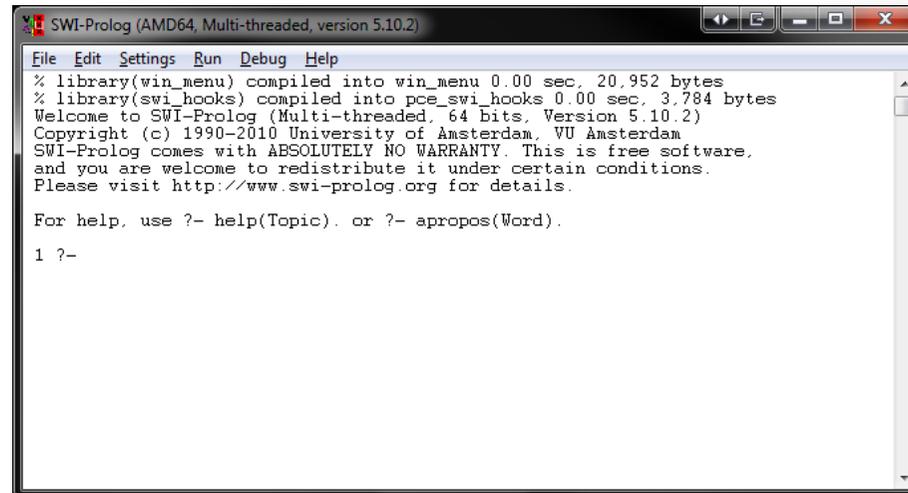
```
progenitores.pl - Notepad
File Edit Format View Help
parent(zeus,ares).
male(chaos).
male(cyclope).
male(uranus).
male(chronos).
male(coeus).
male(oceanus).
male(hades).
male(poseidon).
male(zeus).
male(ares).
male(apollo).
male(iapetus).
female(gaea).
female(rhea).
female(leto).
female(hera).
female(phoebe).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

<b>Símbolo</b>	<b>Conectivo</b>	<b>Operação Lógica</b>
<code>:-</code>	IF	Implicação
<code>,</code>	AND	Conjunção
<code>;</code>	OR	Disjunção
<code>not</code>	NOT	Negação

# Operadores Relacionais

<b>Operador</b>	<b>Significado</b>
$X = Y$	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])

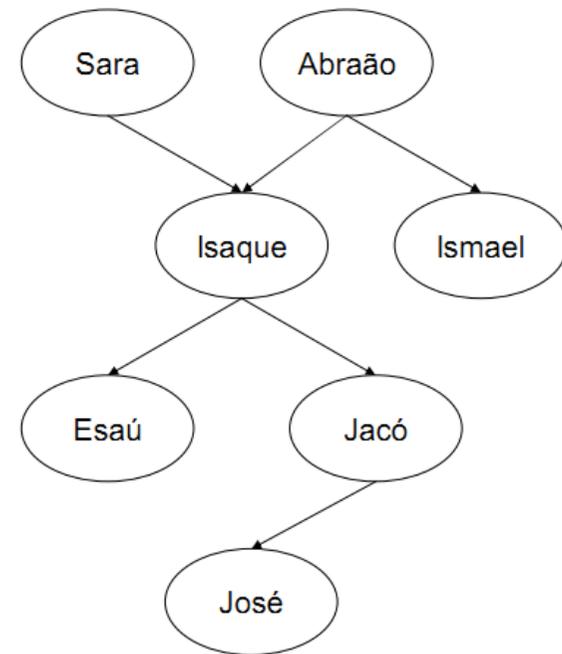
# Definindo Relações por Fatos

- 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.

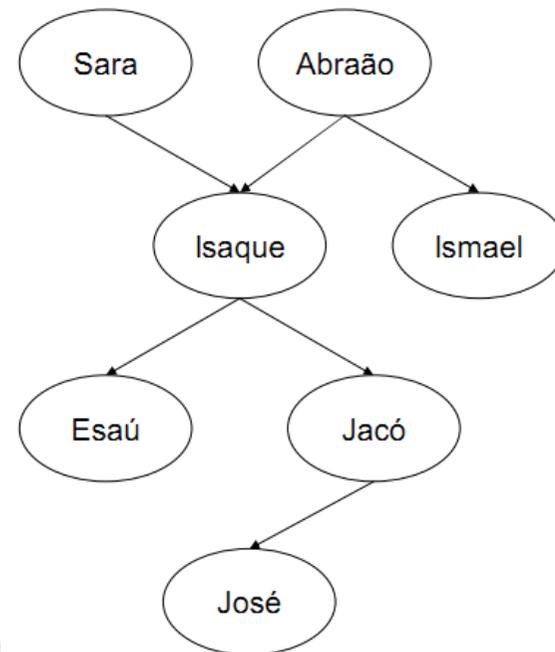


# Definindo Relações por Fatos

- 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`.



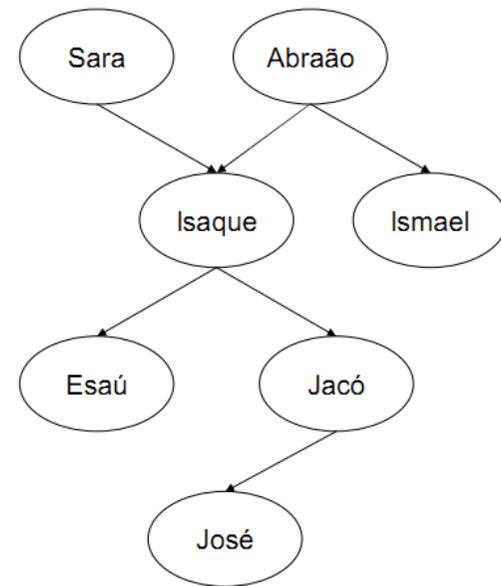
# Definindo Relações por Fatos

- 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).

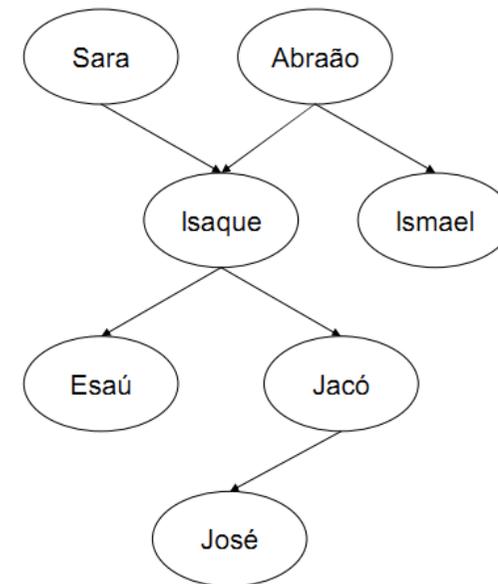
- **O Prolog responde:**

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

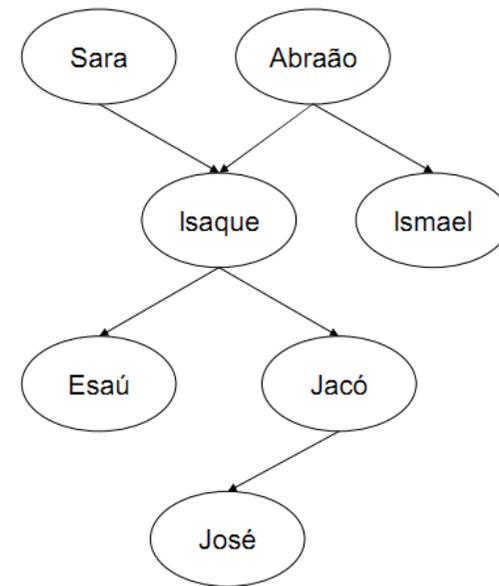
- Perguntas mais interessantes também podem ser efetuadas:

**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



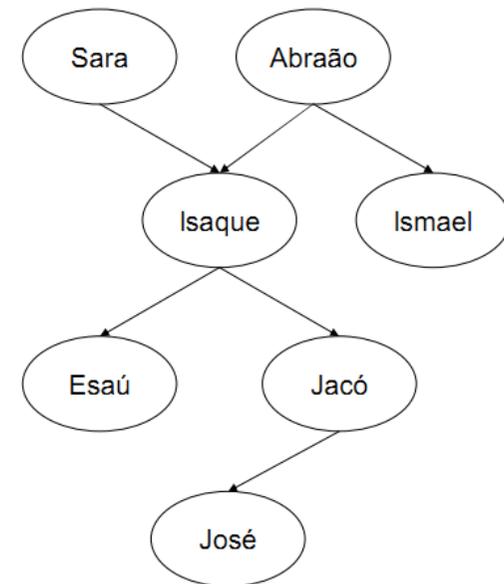
progenitor(sara,isaque).  
progenitor(abraão,isaque).  
progenitor(abraão,ismael).  
progenitor(isaque,esaú).  
progenitor(isaque,jacó).  
progenitor(jacó,josé).

# 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).

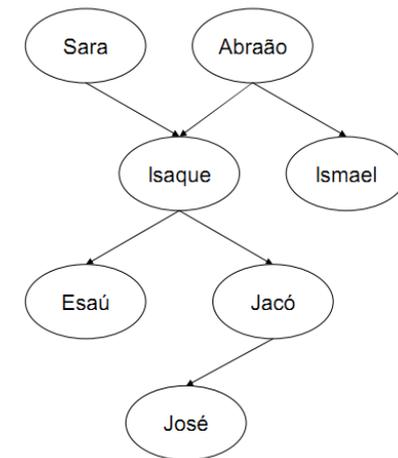
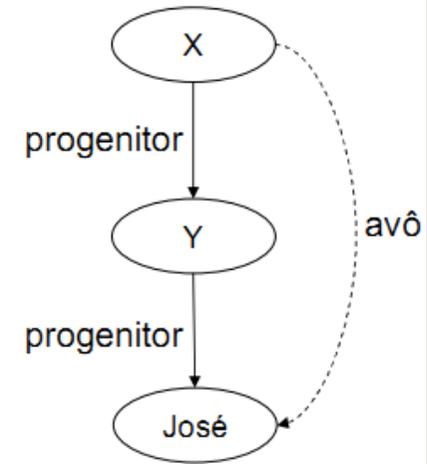
# Definindo Relações por Fatos

- 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?**

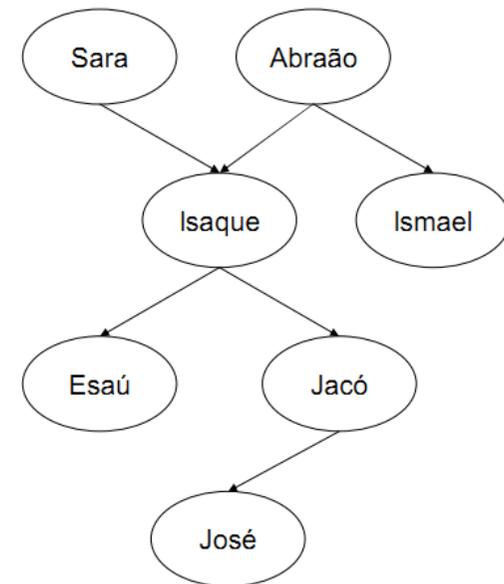
?- progenitor(abraão,X), progenitor(X,Y).

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).

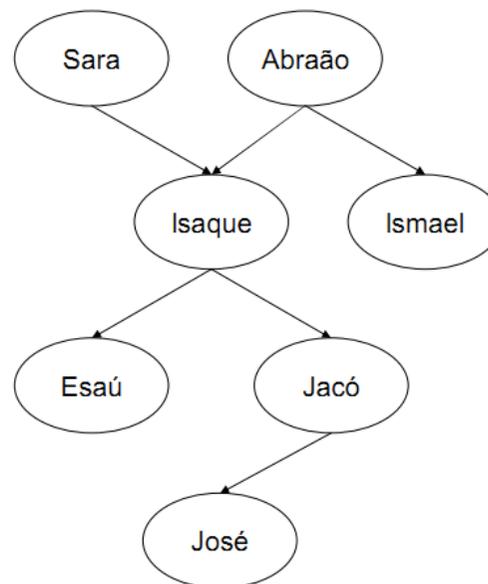
homem(isaque).

homem(ismael).

homem(esaú).

homem(jacó).

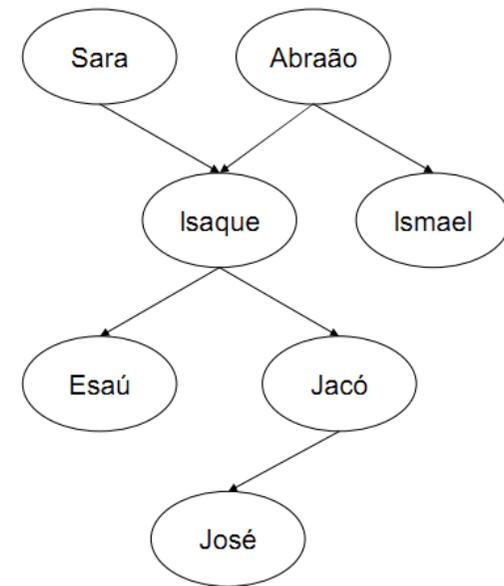
homem(josé).



# 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).

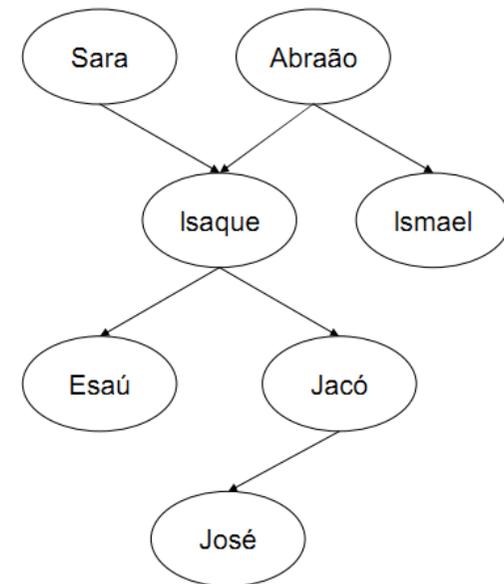
# Definindo Relações por Regras

- 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**.

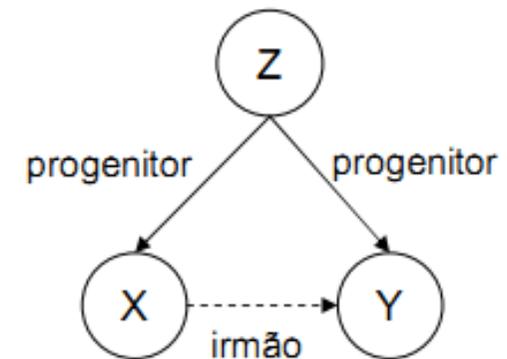
# Definindo Relações por Regras

- 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:

`irmão(X,Y) :- progenitor(Z,X), 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

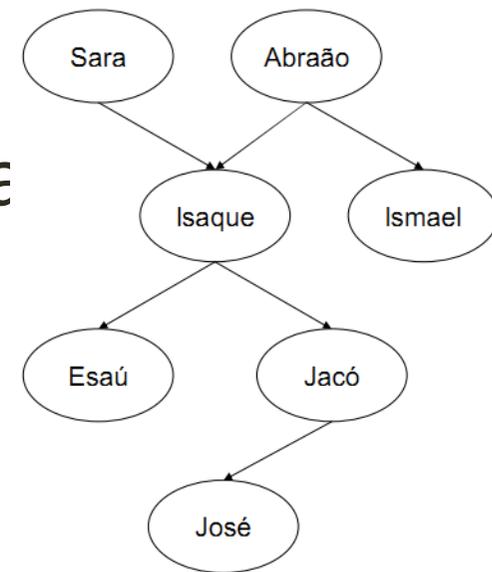
?- ancestral(sara,X).

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:

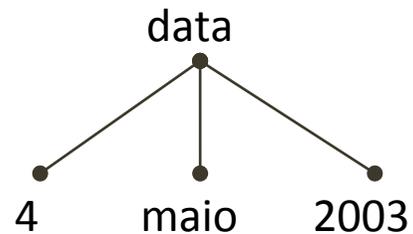
```
alguém_tem_filho :- progenitor(X,Y).
```

# 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)`

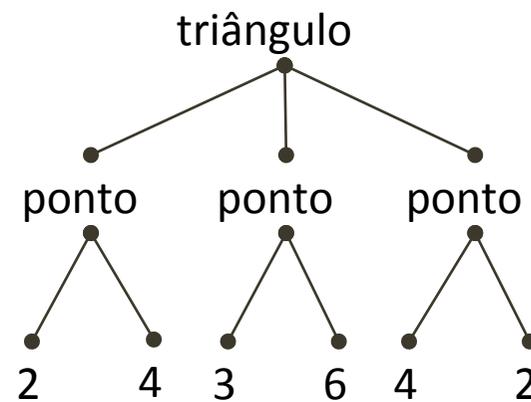
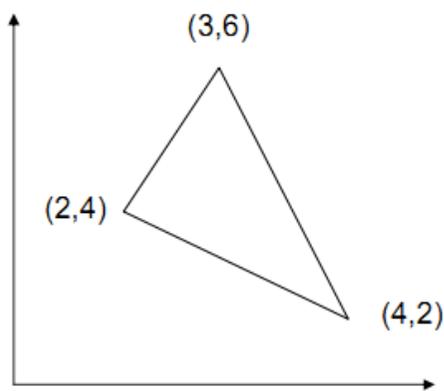
# Estruturas

- 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  $D = D1$ ,  $M = maio$ ,  $A = 2003$ .

# 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

<b>Operadores Relacionais</b>	
$X = Y$	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

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

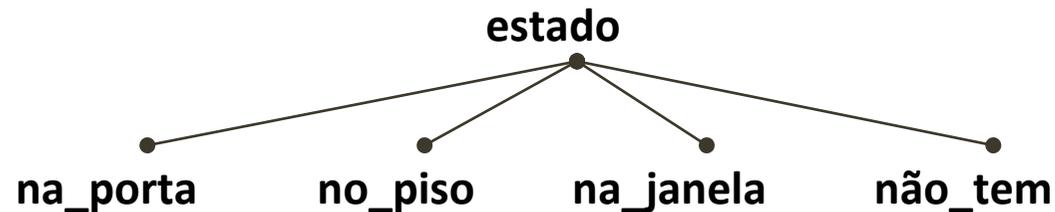
true

# 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”:

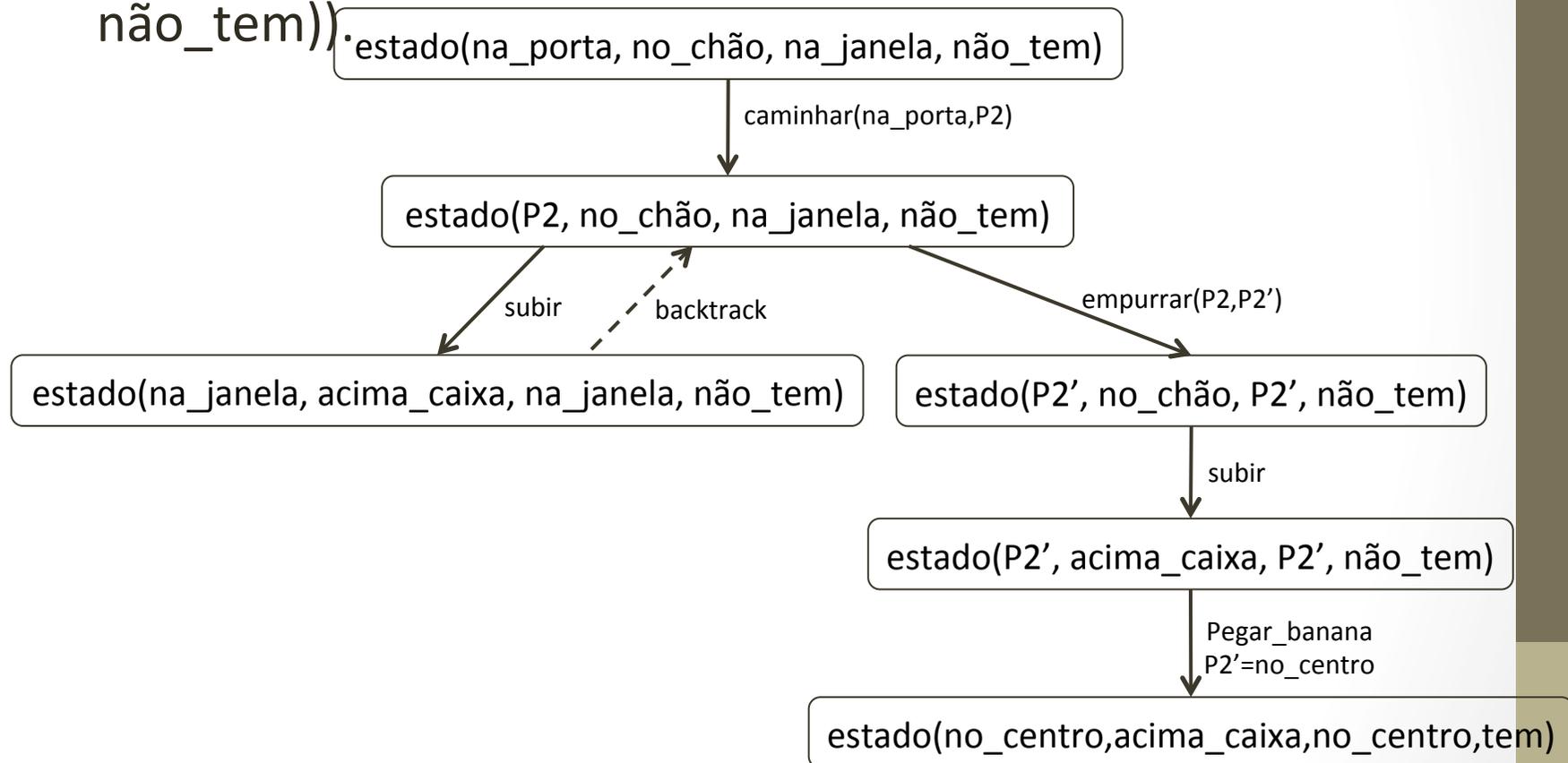
```
consegue(Estado1) :- move(Estado1, Movimento, Estado2),  
                    consegue(Estado2).
```

# 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

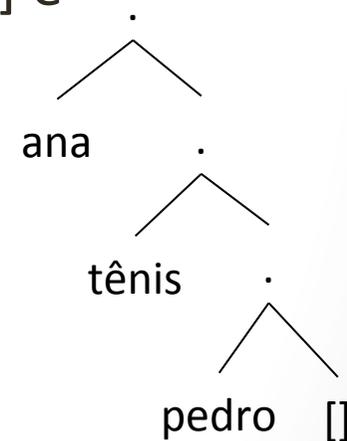
- **Lista** é uma das estruturas mais simples em Prolog e pode ser aplicada em diversas situações.
- Uma lista pode ter qualquer comprimento.
- Uma lista contendo os elementos “ana”, “tênis” e “pedro” pode ser escrita em Prolog como:

[ana, tênis, pedro]

# Listas

- O uso de colchetes é apenas uma melhoria da notação, pois internamente listas são representadas como árvores, assim como todos os 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:

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

# 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 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/>