

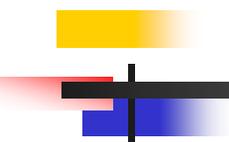
Tema 1. Introducción al PROLOG

- 1. ¿Qué es el PROLOG?**
- 2. Los elementos de PROLOG**
- 3. Un programa de ejemplo**
- 4. Ejercicios propuestos**

1. ¿Qué es el PROLOG?

1.1. Un poco de historia

- PROgramming in LOGic
- Desarrollado en Europa en la década de los años 70 (Edimburgo y Marsella)
 - Aplicaciones IA
 - En EEUU LISP
- Base del proyecto 5^a Generación en Japón
 - PROLOG hubiese sido su lenguaje máquina
- Estándar ISO desde 1996: basándose en la sintaxis de Edimburgo



1.2. PROLOG y la programación lógica

- Paradigmas de programación: imperativa, orientación a objetos, funcional y declarativa
- Programación declarativa frente a imperativa
 - Orientada a objetivos vs orientada a datos
 - Enfoque *what-to-do* frente a *how-to-do*
 - Sólo se especifican las propiedades del problema, no como alcanzar la solución
- Programación lógica
 - Conjunto de fórmula + motor de inferencias

1.2. PROLOG y la programación lógica

■ PROLOG

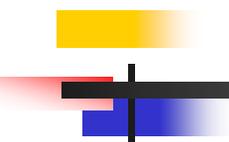
- Programa Prolog: conjunto de cláusulas Horn
- Ejecución: inferencias lógicas (búsqueda)
- Puede que no se encuentre la solución óptima o de la forma más eficiente
- Influye el orden de las cláusulas
- Además, tiene cláusulas ejecutables

1.2. PROLOG y la programación lógica

- Resolución de problemas planteados en base a objetos y las relaciones entre ellos
 - Objetos: juan, libro
- Los hechos describirán propiedades de los objetos
 - tiene(juan, libro)
- Las reglas describirán relaciones entre objetos
 - Dos personas son hermanas si ambas son mujeres y tienen los mismos padres
- Programa en PROLOG
 - Declarar hechos sobre objetos (tuplas de relaciones)
 - Definir reglas (describir relaciones)
 - Hacer consultas sobre objetos o relaciones en la Base de Conocimiento

1.3. SWI-PROLOG

- Software de libre disposición
 - <http://www.swi-prolog.org/>
- Basado en la sintaxis de Edimburgo
- Tradicionalmente interpretado, ahora compilado
- Disponible manual de referencia



2. Elementos de Prolog

1. Hechos
2. Consultas
3. Variables
4. Conjunciones
5. Reglas

2.1. Hechos

- Un hecho describe una propiedad de un objeto
 - Ejemplo: el diamante es valioso
 - Hecho:
valioso(diamante).
- El programador debe definir la interpretación de los objetos y las relaciones entre ellos:
 - Objetos: juan, libro
 - Relación:
tiene(juan, libro).
- El orden de la relación es importante

2.1. Hechos

- Ejemplo:
 - Objetos: Juan, Maria, Cocido, Vino.
 - Relaciones: A <Objeto> le gusta <Objeto>
 - Hechos:
 - A Juan le gusta el cocido
 - A Juan le gusta el vino
 - A Maria le gusta el vino
 - PROLOG:
 - le_gusta_a(juan, cocido).
 - le_gusta_a(juan, vino).
 - le_gusta_a(maria, vino).

2.1. Hechos

- El nombre de los objetos y relaciones empiezan por minúscula
- Primero se escribe la relación y después los objetos a modo de argumento
- Se permite “_” para separar caracteres
- Al final debe aparecer un punto

2.1. Hechos

- Los predicados pueden ser:

- Monádicos

valioso(diamante).

mujer(ana).

El diamante es valioso

Ana es una mujer.

- Poliádicos

tiene(juan, libro).

da(juan, libro, maria).

Juan tiene el libro.

Juan da el libro a María.

2.2. Consultas

- Comienzan por:
?-
- Equivale a preguntar: “la consulta se deduce de la base de conocimiento (hechos + reglas).”
- Ante una consulta, PROLOG intenta hacer un *matching* sobre la base de conocimiento:
 - Mismo predicado
 - Mismo número de argumentos
 - Mismos argumentos: términos / variables (instanciadas)

2.2. Consultas

- Las respuestas a una consulta pueden ser:
 - Yes → *Se deduce de la BC*
 - No → *No se deduce; no es lo mismo que falso*
- ¿Qué responder a una consulta?
 - [ENTER] → Termina
 - ; → ¿Hay más respuestas?

Base de conocimiento	Consultas	Respuestas
le_gusta_a(jose, maria).	?- le_gusta_a(maria,jose).	No
le_gusta_a(maria, libro).	?- le_gusta_a(maria, libro).	Yes
le_gusta_a(juan, coche).	?- le_gusta_a(juan, pescado).	No
le_gusta_a(jose, pescado).	?- le_gusta_a(jose, pescado).	Yes

2.2. Consultas

```
/* Los comentarios como en C */
```

```
/* Hechos: le_gusta_a(A,B) --> a A le_gusta B */
```

```
le_gusta_a(juan, maria).
```

```
le_gusta_a(pedro, coche).
```

```
le_gusta_a(maria, libro).
```

```
le_gusta_a(maria, juan).
```

```
le_gusta_a(jose, maria).
```

```
le_gusta_a(jose, coche).
```

```
le_gusta_a(jose, pescado).
```

2.3. Variables

- Para hacer preguntas genéricas necesitaremos variables

¿Qué libros le gustan a María?

¿Qué cosas le gustan a María?

¿Hay algo que le guste tanto a María como a Juan?

- Una variable permite hacer referencias a múltiples objetos en función del contexto
- Una variable puede estar libre o ligada
- En PROLOG todas las variables empiezan por Mayúsculas o “_” (más adelante)

2.3. Variables

?- le_gusta_a(maria, X).

?- le_gusta_a(juan, X), le_gusta_a(maria, X).

- Aunque en PROLOG se suelen utilizar X, Y,... las variables pueden tener nombres mnemotécnicos:

?- le_gusta_a(maria, Persona).

- Ante una consulta se busca la primera instanciación (ligadura) de la variable que satisfaga el predicado (si hay alguna).
- En ese momento se añade una marca y si pedimos más respuestas ([:]) se consulta a partir de esa marca.

2.4. Conjunciones

- Permiten expresar múltiples objetivos que deben satisfacerse simultáneamente:

- ¿Se gustan Juan y María?

?- le_gusta_a(juan, maria), le_gusta_a(maria,juan).

?- le_gusta_a(jose, maria), le_gusta_a(maria, jose).

- Permitimos la CONJUNCIÓN LÓGICA entre (n) objetivos
- PROLOG intentará satisfacer TODOS los objetivos, en el orden dado (de izquierda a derecha).
- Tras satisfacer cada objetivo, marca el punto en la BC y las instanciaciones que ha hecho para llegar ahí.

2.4. Conjunciones

- Ejemplo: ¿Hay algo que le guste a Juan y a María?

?- le_gusta_a(juan, Algo), le_gusta_a(maria, Algo).

¿?

?- le_gusta_a(juan, Algo), le_gusta_a(jose, Algo).

¿?

- Las conjunciones implican instanciar y desinstanciar, para satisfacer o resatisfacer objetivos → reevaluación (con backtracking)

2.5. Reglas

- Establece dependencias entre hechos, de forma compacta: *afirmación general sobre objetos y sus relaciones*.
- Una regla tendrá:
<cabeza> :- <cuerpo>
<cuerpo> → hechos con conjunciones y variables

Ejemplo:

Juan es amigo de aquellos a quienes les gustan los coches.

En PROLOG:

```
es_amigo(Juan,Y) :- le_gusta_a(Y, coche).
```

2.5. Reglas

- Al igual que conjunciones:
instanciar/desinstanciar de izquierda a derecha.
- Ejemplos:
?- es_amigo_de(juan, Alguien).

?- es_amigo_de(jose, X).

?- es_amigo_de(juan, jose).

3. Un primer programa de ejemplo

/* Ejemplo1_0. pl → Los comentarios como en C */

/* Hechos: le_gusta_a(A,B) --> a A le gusta B */

le_gusta_a(juan, maria).

le_gusta_a(pedro, coche).

le_gusta_a(maria, libro).

le_gusta_a(maria, juan).

le_gusta_a(jose, maria).

le_gusta_a(jose, coche).

le_gusta_a(jose, pescado).

/* Reglas: es_amigo_de (Perso1, Perso2) --> Perso1 es amigo de
Perso2 si a Perso2 le gustan los coches */

es_amigo_de(juan,X):- le_gusta_a(X, coche).

4. Ejercicios propuestos

- Queremos una BC sobre las personas de tu familia.

Definimos las personas (hombres y mujeres) que lo componen.

Definimos las relaciones de parentesco más sencillas:
`es_hijo_de(X,Y)`.

Define reglas que permitan saber:

- Quién es abuelo/a de quién,
- Quién es padre/madre,
- Quién es hermana/hermano.