

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

Gli identificatori che iniziano con lettera maiuscola sono **variabili** (quantificate universalmente). Gli altri sono **costanti**.

Poniamo una query all'interprete Prolog:

```
?- colore(c,X).
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

Gli identificatori che iniziano con lettera maiuscola sono **variabili** (quantificate universalmente). Gli altri sono **costanti**.

Poniamo una query all'interprete Prolog:

```
?- colore(c,X).  
X = blu ;
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

Gli identificatori che iniziano con lettera maiuscola sono **variabili** (quantificate universalmente). Gli altri sono **costanti**.

Poniamo una query all'interprete Prolog:

```
?- colore(c,X).  
X = blu ;  
X = rosso.
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).  
X = c ;
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).  
X = c ;  
X = c2.
```

Risoluzione SLD e Programmazione Logica

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).
```

```
X = c ;
```

```
X = c2.
```

```
?- colore(X,Y).
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).  
X = c ;  
X = c2.
```

```
?- colore(X,Y).  
X = c,  
Y = blu ;
```

Risoluzione SLD e Programmazione Logica

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).  
X = c ;  
X = c2.
```

```
?- colore(X,Y).  
X = c,  
Y = blu ;  
X = c,  
Y = rosso ;
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).  
X = c ;  
X = c2.
```

```
?- colore(X,Y).  
X = c,  
Y = blu ;  
X = c,  
Y = rosso ;  
X = c1,  
Y = blu ;
```

Risoluzione SLD e Programmazione Logica

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).  
colore(c1,blu).  
colore(c2,rosso).  
vicino(c,c1).  
vicino(c,c2).
```

```
?- colore(X,rosso).  
X = c ;  
X = c2.
```

```
?- colore(X,Y).  
X = c,  
Y = blu ;  
X = c,  
Y = rosso ;  
X = c1,  
Y = blu ;  
X = c2,  
Y = rosso.
```

Un altro esempio

Esercizio 3 della slide 18 di 06-raffinamenti: Dimostrare che:

$$\begin{aligned} & \text{arc}(a, b), \text{arc}(b, c), \text{arc}(c, d), \\ & \forall x \forall y (\text{arc}(x, y) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, y))) \\ & \forall x \forall y \forall z (\exists w (\text{arc}(x, w) \wedge \text{path}(w, y, z)) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, z))) \\ & \vdash_{Res} \exists x \text{path}(a, d, x) \end{aligned}$$

Un altro esempio

Esercizio 3 della slide 18 di 06-raffinamenti: Dimostrare che:

$$\begin{aligned} & \text{arc}(a, b), \text{arc}(b, c), \text{arc}(c, d), \\ & \forall x \forall y (\text{arc}(x, y) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, y))) \\ & \forall x \forall y \forall z (\exists w (\text{arc}(x, w) \wedge \text{path}(w, y, z)) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, z))) \\ & \vdash_{Res} \exists x \text{path}(a, d, x) \end{aligned}$$

`arc(a, b).`

`arc(b, c).`

`arc(c, d).`

`path(X, Y, f(X, Y)) :- arc(X, Y).`

`path(X, Y, f(X, Z)) :- arc(X, W), path(W, Y, Z).`

Un altro esempio

Esercizio 3 della slide 18 di 06-raffinamenti: Dimostrare che:

$$\begin{aligned} & \text{arc}(a, b), \text{arc}(b, c), \text{arc}(c, d), \\ & \forall x \forall y (\text{arc}(x, y) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, y))) \\ & \forall x \forall y \forall z (\exists w (\text{arc}(x, w) \wedge \text{path}(w, y, z)) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, z))) \\ & \qquad \qquad \qquad \vdash_{Res} \exists x \text{path}(a, d, x) \end{aligned}$$

`arc(a, b) .`

`arc(b, c) .`

`arc(c, d) .`

`path(X, Y, f(X, Y)) :- arc(X, Y) .`

`path(X, Y, f(X, Z)) :- arc(X, W), path(W, Y, Z) .`

`?- path(a, d, X) .`

Un altro esempio

Esercizio 3 della slide 18 di 06-raffinamenti: Dimostrare che:

$$\begin{aligned} & \text{arc}(a, b), \text{arc}(b, c), \text{arc}(c, d), \\ & \forall x \forall y (\text{arc}(x, y) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, y))) \\ & \forall x \forall y \forall z (\exists w (\text{arc}(x, w) \wedge \text{path}(w, y, z)) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, z))) \\ & \qquad \qquad \qquad \vdash_{Res} \exists x \text{path}(a, d, x) \end{aligned}$$

`arc(a, b).`

`arc(b, c).`

`arc(c, d).`

`path(X, Y, f(X, Y)) :- arc(X, Y).`

`path(X, Y, f(X, Z)) :- arc(X, W), path(W, Y, Z).`

`?- path(a, d, X).`

`X = f(a, f(b, f(c, d))) ;`

Un altro esempio

Esercizio 3 della slide 18 di 06-raffinamenti: Dimostrare che:

$$\begin{aligned} & \text{arc}(a, b), \text{arc}(b, c), \text{arc}(c, d), \\ & \forall x \forall y (\text{arc}(x, y) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, y))) \\ & \forall x \forall y \forall z (\exists w (\text{arc}(x, w) \wedge \text{path}(w, y, z)) \rightarrow \text{path}(x, y, f(x, z))) \\ & \qquad \qquad \qquad \vdash_{Res} \exists x \text{path}(a, d, x) \end{aligned}$$

`arc(a, b) .`

`arc(b, c) .`

`arc(c, d) .`

`path(X, Y, f(X, Y)) :- arc(X, Y) .`

`path(X, Y, f(X, Z)) :- arc(X, W), path(W, Y, Z) .`

`?- path(a, d, X) .`

`X = f(a, f(b, f(c, d))) ;`

`false.`

Un altro esempio

`arc(a,b).`

`arc(b,c).`

`arc(c,d).`

`path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).`

`path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).`

`?- path(X,c,P).`

Un altro esempio

```
arc(a,b).
```

```
arc(b,c).
```

```
arc(c,d).
```

```
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).
```

```
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).
```

```
?- path(X,c,P).
```

```
X = b,
```

```
P = f(b, c) ;
```

Un altro esempio

```
arc(a,b).
```

```
arc(b,c).
```

```
arc(c,d).
```

```
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).
```

```
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).
```

```
?- path(X,c,P).
```

```
X = b,
```

```
P = f(b, c) ;
```

```
X = a,
```

```
P = f(a, f(b, c)) ;
```

Un altro esempio

```
arc(a,b).
```

```
arc(b,c).
```

```
arc(c,d).
```

```
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).
```

```
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).
```

```
?- path(X,c,P).
```

```
X = b,
```

```
P = f(b, c) ;
```

```
X = a,
```

```
P = f(a, f(b, c)) ;
```

```
false.
```

Un altro esempio

`arc(a,b).`

`arc(b,c).`

`arc(c,d).`

`path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).`

`path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).`

`?- path(a,X,P).`

Un altro esempio

`arc(a,b).`

`arc(b,c).`

`arc(c,d).`

`path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).`

`path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).`

`?- path(a,X,P).`

`X = b,`

`P = f(a, b) ;`

Un altro esempio

`arc(a,b).`

`arc(b,c).`

`arc(c,d).`

`path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).`

`path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).`

`?- path(a,X,P).`

`X = b,`

`P = f(a, b) ;`

`X = c,`

`P = f(a, f(b, c)) ;`

Un altro esempio

arc(a,b) .

arc(b,c) .

arc(c,d) .

path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .

path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .

?- path(a,X,P) .

X = b,

P = f(a, b) ;

X = c,

P = f(a, f(b, c)) ;

X = d,

P = f(a, f(b, f(c, d))) ;

Un altro esempio

```
arc(a,b).
```

```
arc(b,c).
```

```
arc(c,d).
```

```
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y).
```

```
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z).
```

```
?- path(a,X,P).
```

```
X = b,
```

```
P = f(a, b) ;
```

```
X = c,
```

```
P = f(a, f(b, c)) ;
```

```
X = d,
```

```
P = f(a, f(b, f(c, d))) ;
```

```
false.
```

Un altro esempio

```
arc(a,b) .
```

```
arc(b,c) .
```

```
arc(c,d) .
```

```
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .
```

```
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .
```

```
?- path(X,Y,P) .
```

```
X = a,
```

```
Y = b,
```

```
P = f(a, b) ;
```

Un altro esempio

arc(a,b) .

arc(b,c) .

arc(c,d) .

path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .

path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .

?- path(X,Y,P) .

X = a,

Y = b,

P = f(a, b) ;

X = b,

Y = c,

P = f(b, c) ;

Un altro esempio

```
arc(a,b) .  
arc(b,c) .  
arc(c,d) .  
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .  
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .  
  
?- path(X,Y,P) .
```

```
X = a,  
Y = b,  
P = f(a, b) ;  
X = b,  
Y = c,  
P = f(b, c) ;  
X = c,  
Y = d,  
P = f(c, d) ;
```

Un altro esempio

```
arc(a,b) .  
arc(b,c) .  
arc(c,d) .  
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .  
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .  
  
?- path(X,Y,P) .
```

```
X = a,  
Y = b,  
P = f(a, b) ;  
X = b,  
Y = c,  
P = f(b, c) ;  
X = c,  
Y = d,  
P = f(c, d) ;
```

```
X = a,  
Y = c,  
P = f(a, f(b, c)) ;
```

Un altro esempio

```
arc(a,b) .  
arc(b,c) .  
arc(c,d) .  
path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .  
path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .
```

```
?- path(X,Y,P) .
```

```
X = a,  
Y = b,  
P = f(a, b) ;  
X = b,  
Y = c,  
P = f(b, c) ;  
X = c,  
Y = d,  
P = f(c, d) ;
```

```
X = a,  
Y = c,  
P = f(a, f(b, c)) ;  
X = a,  
Y = d,  
P = f(a, f(b, f(c, d))) ;
```

Un altro esempio

arc(a,b) .

arc(b,c) .

arc(c,d) .

path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .

path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .

?- path(X,Y,P) .

X = a,

Y = b,

P = f(a, b) ;

X = b,

Y = c,

P = f(b, c) ;

X = c,

Y = d,

P = f(c, d) ;

X = a,

Y = c,

P = f(a, f(b, c)) ;

X = a,

Y = d,

P = f(a, f(b, f(c, d))) ;

X = b,

Y = d,

P = f(b, f(c, d)) ;

Un altro esempio

arc(a,b) .

arc(b,c) .

arc(c,d) .

path(X,Y,f(X,Y)) :- arc(X,Y) .

path(X,Y,f(X,Z)) :- arc(X,W), path(W,Y,Z) .

?- path(X,Y,P) .

X = a,

Y = b,

P = f(a, b) ;

X = b,

Y = c,

P = f(b, c) ;

X = c,

Y = d,

P = f(c, d) ;

X = a,

Y = c,

P = f(a, f(b, c)) ;

X = a,

Y = d,

P = f(a, f(b, f(c, d))) ;

X = b,

Y = d,

P = f(b, f(c, d)) ;

false.

Qualunque testo di introduzione al Prolog, ad esempio:

- I. Bratko. Programmare in Prolog per l'Intelligenza Artificiale. Masson - Addison Wesley, 1988.
- W. F. Clocksin and C. S. Mellish. Programmare in Prolog. Franco Angeli, 1993.
- L. Console, E. Lamma, P. Mello, M. Milano. Programmazione Logica e Prolog. UTET Libreria, 1997.

Si può trovare materiale utile anche online.

Compilatore **SWI-Prolog**: <http://www.swi-prolog.org/>

Prolog: PROgramming in LOGic

Anni 70-80: ideato da Robert Kowalski; primo interprete Prolog (Alain Colmerauer, 1972); primo compilatore Prolog (Warren, 1983, tramite la Warren Abstract Machine).

È molto diverso dagli altri linguaggi di programmazione

- Dichiarativo (non procedurale)
- Ricorsione (niente cicli “for” o “while”)
- I costrutti di base sono relazioni (non comandi né funzioni)
- Concetti fondamentali: unificazione e backtracking

Un programma logico consiste di formule logiche e il calcolo è il processo di derivare conseguenze dal programma (costruzione di dimostrazioni)

Idea di base:

- Descrivere la situazione di interesse (programma)
- Fare una domanda (query)
- Il Prolog deduce nuovi fatti dal programma e risponde alla domanda

Un programma logico

- ha un significato **dichiarativo**: un programma consiste di **fatti** e **regole** che definiscono **relazioni**.
- ha un significato **operazionale**: meccanismo di esecuzione (**motore di inferenza**), basato sull'unificazione e la risoluzione (SLD), per estrarre conseguenze implicite nel programma

Per programmare in Prolog si devono avere presenti entrambi gli aspetti.

Conseguenze

- Cambiare modo di pensare: dichiarativamente, non proceduralmente.
- Linguaggio di alto livello
 - Non è efficiente quanto, ad esempio, il C
 - Ottimo per il "rapid prototyping"
 - Utile in molte applicazioni di Intelligenza Artificiale (rappresentazione della conoscenza, deduzione, analisi del linguaggio naturale...)

Programma Prolog: Fatti

```
/* Definizione del predicato amico
   (questo e' un commento) */
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
```

amico è un **predicato**.
antonio, bianca, carla, ... sono **costanti**.

Programma Prolog: Fatti

```
/* Definizione del predicato amico
   (questo e' un commento) */
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
%%% antonio e' amico di tutti (questo e' un commento)
amico(antonio,Chiunque).
```

amico è un **predicato**.

antonio,bianca,carla,... sono **costanti**.

Chiunque è una **variabile**.

Programma Prolog: Fatti

```
/* Definizione del predicato amico
   (questo e' un commento) */
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
%%% antonio e' amico di tutti (questo e' un commento)
amico(antonio,Chiunque).
```

amico è un **predicato**.
antonio,bianca,carla,... sono **costanti**.
Chiunque è una **variabile**.

Queries

```
?- amico(antonio,enrico).
true
```

Programma Prolog: Fatti

```
/* Definizione del predicato amico
   (questo e' un commento) */
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
%%% antonio e' amico di tutti (questo e' un commento)
amico(antonio,Chiunque).
```

amico è un **predicato**.
antonio,bianca,carla,... sono **costanti**.
Chiunque è una **variabile**.

Queries

```
?- amico(dario,bianca).
false.
```

Programma Prolog: Fatti

```
/* Definizione del predicato amico
   (questo e' un commento) */
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
%%% antonio e' amico di tutti (questo e' un commento)
amico(antonio,Chiunque).
```

amico è un **predicato**.
antonio,bianca,carla,... sono **costanti**.
Chiunque è una **variabile**.

Queries

```
?- amico(antonio,100).
true.
```

Programma Prolog: Regole

```
/* Definizione del predicato amico */
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
amico(antonio,Chiunque).
/* Definizione del predicato conosce */
conosce(dario,enrico).
conosce(X,Y) :- amico(X,Y).
conosce(X,Y) :- amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y).
```

conosce(X,Y) **testa** della regola
amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y) **corpo** della regola

La virgola in Prolog rappresenta la congiunzione (\wedge)

Programma Prolog: Regole

```
/* Definizione del predicato amico */  
amico(antonio,bianca).  
amico(antonio,enrico).  
amico(bianca,dario).  
amico(dario,carla).  
amico(enrico,bianca).  
amico(antonio,Chiunque).  
/* Definizione del predicato conosce */  
conosce(dario,enrico).  
conosce(X,Y) :- amico(X,Y).  
conosce(X,Y) :- amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y).
```

conosce(X,Y) **testa** della regola
amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y) **corpo** della regola

La virgola in Prolog rappresenta la congiunzione (\wedge)

```
?- conosce(bianca,dario).  
true
```

Programma Prolog: Regole

```
/* Definizione del predicato amico */
```

```
amico(antonio,bianca).
```

```
amico(antonio,enrico).
```

```
amico(bianca,dario).
```

```
amico(dario,carla).
```

```
amico(enrico,bianca).
```

```
amico(antonio,Chiunque).
```

```
/* Definizione del predicato conosce */
```

```
conosce(dario,enrico).
```

```
conosce(X,Y) :- amico(X,Y).
```

```
conosce(X,Y) :- amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y).
```

	conosce(X,Y)	testa della regola
amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y)		corpo della regola

La virgola in Prolog rappresenta la congiunzione (\wedge)

```
?- conosce(bianca,carla).
```

```
true.
```

Programma Prolog: Regole

```
/* Definizione del predicato amico */  
amico(antonio,bianca).  
amico(antonio,enrico).  
amico(bianca,dario).  
amico(dario,carla).  
amico(enrico,bianca).  
amico(antonio,Chiunque).  
/* Definizione del predicato conosce */  
conosce(dario,enrico).  
conosce(X,Y) :- amico(X,Y).  
conosce(X,Y) :- amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y).
```

conosce(X,Y) **testa** della regola
amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y) **corpo** della regola

La virgola in Prolog rappresenta la congiunzione (\wedge)

```
?- conosce(bianca,enrico).  
false.
```

La disgiunzione in Prolog

```
/* Definizione del predicato amico */  
amico(antonio,bianca).  
amico(antonio,enrico).  
amico(bianca,dario).  
amico(dario,carla).  
amico(enrico,bianca).  
amico(antonio,Chiunque).  
/* Definizione del predicato conosce */  
conosce(dario,enrico).  
conosce(X,Y) :- amico(X,Y) ; amico(Y,X).  
conosce(X,Y) :- amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y).
```

Il punto e virgola in Prolog rappresenta la disgiunzione (\vee)

La disgiunzione in Prolog

```
/* Definizione del predicato amico */
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
amico(antonio,Chiunque).
/* Definizione del predicato conosce */
conosce(dario,enrico).
conosce(X,Y) :- amico(X,Y) ; amico(Y,X).
conosce(X,Y) :- amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y).
```

Il punto e virgola in Prolog rappresenta la disgiunzione (\vee)

```
?- conosce(bianca,enrico).
true.
```

Generazione di valori di risposta

```
%% amico
amico(antonio, bianca).
amico(antonio, enrico).
amico(bianca, dario).
amico(dario, carla).
amico(enrico, bianca).
amico(antonio, Chiunque).

%% conosce
conosce(dario, enrico).
conosce(X, Y) :- amico(X, Y).
conosce(X, Y) :- amico(X, Qualcuno), amico(Qualcuno, Y).
```

Queries con variabili

```
?- conosce(bianca, X).
X = dario
```

Generazione di valori di risposta

```
%% amico
amico(antonio,bianca).
amico(antonio,enrico).
amico(bianca,dario).
amico(dario,carla).
amico(enrico,bianca).
amico(antonio,Chiunque).

%% conosce
conosce(dario,enrico).
conosce(X,Y) :- amico(X,Y).
conosce(X,Y) :- amico(X,Qualcuno), amico(Qualcuno,Y).
```

Queries con variabili

```
?- conosce(bianca,X).
X = dario ;
```

Generazione di valori di risposta

```
%% amico
amico(antonio, bianca).
amico(antonio, enrico).
amico(bianca, dario).
amico(dario, carla).
amico(enrico, bianca).
amico(antonio, Chiunque).

%% conosce
conosce(dario, enrico).
conosce(X, Y) :- amico(X, Y).
conosce(X, Y) :- amico(X, Qualcuno), amico(Qualcuno, Y).
```

Queries con variabili

```
?- conosce(bianca, X).
X = dario ;
X = carla.
```

Fatti e regole sono **clausole**.

	Prolog	Logica
Implicazione	$A :- B$	$B \rightarrow A$
Congiunzione	A , B	$A \wedge B$
Disgiunzione	$A ; B$	$A \vee B$

Prolog e logica: le variabili

- Variabili in un **fatto**:

`amico(antonio, X)`: antonio e' amico di tutti (per ogni X, antonio e' amico di X).

`pred(c1, ..., cn, X1, ..., Xn)`

$\forall x_1 \dots \forall x_n \text{ pred}(c_1, \dots, c_n, x_1, \dots, x_n)$

Prolog e logica: le variabili

- Variabili in un **fatto**:

`amico(antonio, X)`: antonio e' amico di tutti (per ogni X, antonio e' amico di X).

`pred(c1, ..., cn, X1, ..., Xn)`

$\forall x_1 \dots \forall x_n \text{ pred}(c_1, \dots, c_n, x_1, \dots, x_n)$

- Variabili in una **regola**

`conosce(X, Y) :- amico(X, Qualcuno), amico(Qualcuno, Y).`

Per ogni X e per ogni Y,

X conosce Y se esiste Qualcuno conosciuto da X che conosce Y.

`A(X1, ..., Xn) :- B(X1, ..., Xn, Y1, ..., Yn).`

$\forall x_1 \dots \forall x_n (\exists y_1 \dots \exists y_n B(x_1, \dots, x_n, y_1, \dots, y_n) \rightarrow A(x_1, \dots, x_n))$

Prolog e logica: le variabili

- Variabili in un **fatto**:

`amico(antonio, X)`: antonio e' amico di tutti (per ogni X, antonio e' amico di X).

`pred(c1, ..., cn, X1, ..., Xn)`

$\forall x_1 \dots \forall x_n \text{pred}(c_1, \dots, c_n, x_1, \dots, x_n)$

- Variabili in una **regola**

`conosce(X, Y) :- amico(X, Qualcuno), amico(Qualcuno, Y).`

Per ogni X e per ogni Y,

X conosce Y se esiste Qualcuno conosciuto da X che conosce Y.

`A(X1, ..., Xn) :- B(X1, ..., Xn, Y1, ..., Yn).`

$\forall x_1 \dots \forall x_n (\exists y_1 \dots \exists y_n B(x_1, \dots, x_n, y_1, \dots, y_n) \rightarrow A(x_1, \dots, x_n))$

$\forall x_1 \dots \forall x_n \forall y_1 \dots \forall y_n (B(x_1, \dots, x_n, y_1, \dots, y_n) \rightarrow A(x_1, \dots, x_n))$

Prolog e logica: le variabili

- Variabili in un **fatto**:

`amico(antonio, X)`: antonio e' amico di tutti (per ogni X, antonio e' amico di X).

`pred(c1, ..., cn, X1, ..., Xn)`
 $\forall x_1 \dots \forall x_n \text{ pred}(c_1, \dots, c_n, x_1, \dots, x_n)$

- Variabili in una **regola**

`conosce(X, Y) :- amico(X, Qualcuno), amico(Qualcuno, Y).`

Per ogni X e per ogni Y,

X conosce Y se esiste Qualcuno conosciuto da X che conosce Y.

`A(X1, ..., Xn) :- B(X1, ..., Xn, Y1, ..., Yn).`

$\forall x_1 \dots \forall x_n (\exists y_1 \dots \exists y_n B(x_1, \dots, x_n, y_1, \dots, y_n) \rightarrow A(x_1, \dots, x_n))$

$\forall x_1 \dots \forall x_n \forall y_1 \dots \forall y_n (B(x_1, \dots, x_n, y_1, \dots, y_n) \rightarrow A(x_1, \dots, x_n))$

- Variabili in una **query**

?- `conosce(bianca, X)`. esiste X conosciuto da bianca?

?- `goal(X1, ..., Xn)`. $\exists x_1 \dots \exists x_n \text{ goal}(x_1 \dots x_n)$
e' derivabile dal programma?

Se lo e', per quali valori di $x_1 \dots x_n$?

Premessa: un fatto si può considerare come una regola il cui corpo è **true**, e la testa è il fatto stesso:

```
amico(antonio,bianca).      amico(antonio,bianca) :- true.
```

Sia **pred** un predicato a n argomenti e **P** un programma Prolog.

L'insieme di fatti e regole in **P** la cui testa ha la forma

pred(termine₁,...,termine_n)

costituisce la **procedura pred**.

```
colore(tavolo,bianco).  
colore(penna,rosso).  
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).
```

Le clausole di una procedura rappresentano modi alternativi di risolvere problemi della stessa forma (colore(..., ...)).

Il motore di inferenza del Prolog

genitore(tommaso,francesca).
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,bianca).

Goal

nonno(tommaso,bianca)

Il motore di inferenza del Prolog

genitore(tommaso,francesca).

genitore(tommaso,vittorio).

genitore(francesca,linda).

genitore(vittorio,bianca).

⇒ nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,bianca).

Legami

X=tommaso, Y=bianca

Goal

nonno(tommaso,bianca)

genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

Il motore di inferenza del Prolog

⇒ **genitore(tommaso,francesca).**
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,bianca).

Legami

X=tommaso, Y=bianca

X=tommaso, Y=bianca, Z=francesca

Goal

nonno(tommaso,bianca)
genitore(X,Z), genitore(Z,Y).
genitore(Z,Y): false

Il motore di inferenza del Prolog

⇒ genitore(tommaso,francesca).
⇒ genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,bianca).

	Legami	Goal
	X=tommaso, Y=bianca	nonno(tommaso,bianca) genitore(X,Z), genitore(Z,Y).
	X=tommaso, Y=bianca, Z=francesca	genitore(Z,Y): false
Backtrack:	X=tommaso, Y=bianca, Z=vittorio	genitore(Z,Y)

Il motore di inferenza del Prolog

genitore(tommaso,francesca).

genitore(tommaso,vittorio).

genitore(francesca,linda).

⇒ **genitore(vittorio,bianca).**

nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,bianca).

true.

Legami

Goal

X=tommaso, Y=bianca

nonno(tommaso,bianca)
genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

X=tommaso, Y=bianca, Z=francesca

genitore(Z,Y): **false**

Backtrack:

X=tommaso, Y=bianca, Z=vittorio

genitore(Z,Y)

X=tommaso, Y=bianca, Z=vittorio

true

Il motore di inferenza del Prolog

genitore(tommaso,francesca).
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,Chi).

Goal

nonno(tommaso,Chi)

Il motore di inferenza del Prolog

genitore(tommaso,francesca).
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).

⇒ **nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).**

?- nonno(tommaso,Chi).

Legami

Goal

X=tommaso,Chi=Y

nonno(tommaso,Chi)
genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

Il motore di inferenza del Prolog

⇒ **genitore(tommaso,francesca).**
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,Chi).

Legami

Goal

X=tommaso,Chi=Y

nonno(tommaso,Chi)
genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

X=tommaso, Chi=Y, Z=francesca

genitore(Z,Y)

Il motore di inferenza del Prolog

⇒ genitore(tommaso,francesca).
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,Chi).

Chi=linda

Legami	Goal	Risposta
	nonno(tommaso,Chi)	
X=tommaso,Chi=Y	genitore(X,Z), genitore(Z,Y).	
X=tommaso, Chi=Y, Z=francesca	genitore(Z,Y)	
X=tommaso, Chi=Y=linda, Z=francesca	true	Chi=linda

Il motore di inferenza del Prolog

```
genitore(tommaso,francesca).  
genitore(tommaso,vittorio).  
genitore(francesca,linda).  
genitore(vittorio,bianca).  
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).
```

?- nonno(tommaso,Chi).

Chi=linda ; \Leftarrow

Legami	Goal	Risposta
	nonno(tommaso,Chi)	
X=tommaso,Chi=Y	genitore(X,Z), genitore(Z,Y).	
X=tommaso, Chi=Y, Z=francesca	genitore(Z,Y)	
X=tommaso, Chi=Y=linda, Z=francesca	true	Chi=linda
Backtrack: X=tommaso,Chi=Y	genitore(X,Z), genitore(Z,Y).	

Il motore di inferenza del Prolog

⇒ genitore(tommaso,francesca).
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(vittorio,bianca).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,Chi).

Chi=linda ;

Legami	Goal	Risposta
	nonno(tommaso,Chi)	
X=tommaso,Chi=Y	genitore(X,Z), genitore(Z,Y).	
X=tommaso, Chi=Y, Z=francesca	genitore(Z,Y)	
X=tommaso, Chi=Y=linda, Z=francesca	true	Chi=linda
Backtrack: X=tommaso,Chi=Y	genitore(X,Z), genitore(Z,Y).	
X=tommaso, Chi=Y, Z=vittorio	genitore(Z,Y)	

Il motore di inferenza del Prolog

genitore(tommaso,francesca).

genitore(tommaso,vittorio).

genitore(francesca,linda).

⇒ **genitore(vittorio,bianca).**

nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,Chi).

Chi=linda ;

Chi=bianca

Legami	Goal	Risposta
	nonno(tommaso,Chi)	
X=tommaso,Chi=Y	genitore(X,Z), genitore(Z,Y).	
X=tommaso, Chi=Y, Z=francesca	genitore(Z,Y)	
X=tommaso, Chi=Y=linda, Z=francesca	true	Chi=linda
Backtrack: X=tommaso,Chi=Y	genitore(X,Z), genitore(Z,Y).	
X=tommaso, Chi=Y, Z=vittorio	genitore(Z,Y)	
X=tommaso, Chi=Y=bianca, Z=vittorio	true	Chi=bianca

Il backtracking

```
genitore(tommaso,francesca).  
genitore(tommaso,vittorio).  
genitore(francesca,linda).  
genitore(francesca,leonardo).  
genitore(vittorio,bianca).  
genitore(vittorio,andrea).  
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).  
  
?- nonno(tommaso,Chi).
```

Il backtracking

```
genitore(tommaso,francesca).
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(francesca,leonardo).
genitore(vittorio,bianca).
genitore(vittorio,andrea).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

?- nonno(tommaso,Chi).
Chi = linda
```

Il backtracking

```
genitore(tommaso, francesca) .  
genitore(tommaso, vittorio) .  
genitore(francesca, linda) .  
genitore(francesca, leonardo) .  
genitore(vittorio, bianca) .  
genitore(vittorio, andrea) .  
nonno(X, Y) :- genitore(X, Z), genitore(Z, Y) .  
  
?- nonno(tommaso, Chi) .  
Chi = linda ;  
Chi = leonardo
```

Il backtracking

```
genitore(tommaso,francesca).
genitore(tommaso,vittorio).
genitore(francesca,linda).
genitore(francesca,leonardo).
genitore(vittorio,bianca).
genitore(vittorio,andrea).
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).

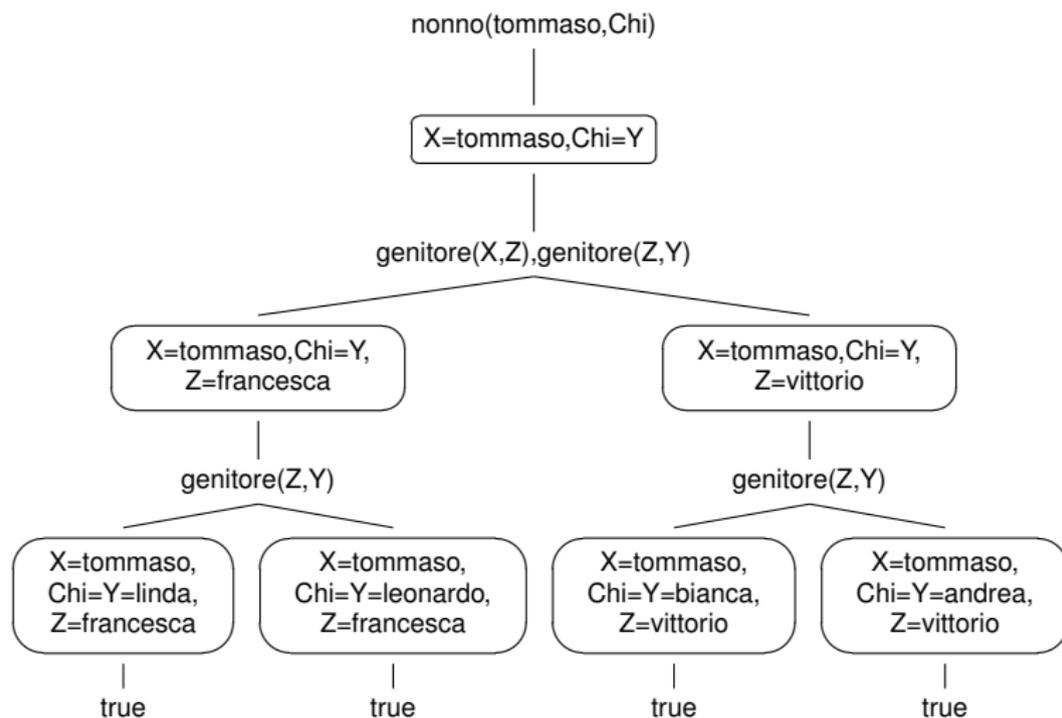
?- nonno(tommaso,Chi).
Chi = linda ;
Chi = leonardo ;
Chi = bianca
```

Il backtracking

```
genitore(tommaso,francesca).  
genitore(tommaso,vittorio).  
genitore(francesca,linda).  
genitore(francesca,leonardo).  
genitore(vittorio,bianca).  
genitore(vittorio,andrea).  
nonno(X,Y) :- genitore(X,Z), genitore(Z,Y).
```

```
?- nonno(tommaso,Chi).  
Chi = linda ;  
Chi = leonardo ;  
Chi = bianca ;  
Chi = andrea.
```

L'albero di ricerca



II backtracking

```
likes(mary, food).    % clausola 1
likes(mary, wine).   % clausola 2
likes(john, beer).   % clausola 3
likes(john, wine).   % clausola 4
likes(john, mary).   % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X).

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

II backtracking

```
likes(mary, food) .    % clausola 1
likes(mary, wine) .   % clausola 2
likes(john, beer) .   % clausola 3
likes(john, wine) .  % clausola 4
likes(john, mary) .  % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X) .

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

- Sottogoal 1: likes(mary, X).

Clausola usata: 1, legami: X=food

Puntatore alla prossima clausola: 2.

II backtracking

```
likes(mary, food) .    % clausola 1
likes(mary, wine) .   % clausola 2
likes(john, beer) .   % clausola 3
likes(john, wine) .  % clausola 4
likes(john, mary) .  % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X) .

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

- Sottogoal 1: likes(mary, X).

Clausola usata: 1, legami: X=food

Puntatore alla prossima clausola: 2.

- Sottogoal 2: likes(john, food).

II backtracking

```
likes(mary, food).    % clausola 1
likes(mary, wine).   % clausola 2
likes(john, beer).   % clausola 3
likes(john, wine).   % clausola 4
likes(john, mary).   % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X).

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

- Sottogoal 1: likes(mary, X).

Clausola usata: 1, legami: X=food

Puntatore alla prossima clausola: 2.

- Sottogoal 2: likes(john, food).

II backtracking

```
likes(mary, food).    % clausola 1
likes(mary, wine).   % clausola 2
likes(john, beer).   % clausola 3
likes(john, wine).   % clausola 4
likes(john, mary).   % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X).

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

- Sottogoal 1: likes(mary, X).

Clausola usata: 1, legami: X=food

Puntatore alla prossima clausola: 2.

- Sottogoal 2: likes(john, food).

false.

Backtrack.

II backtracking

```
likes(mary, food).    % clausola 1
likes(mary, wine).   % clausola 2
likes(john, beer).   % clausola 3
likes(john, wine).   % clausola 4
likes(john, mary).   % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X).

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

- Sottogoal 1: likes(mary, X).

Clausola usata: 1, legami: X=food

Puntatore alla prossima clausola: 2.

Backtracking: Clausola usata: 2, legami: X=wine

- Sottogoal 2: likes(john, food).

false.

Backtrack.

II backtracking

```
likes(mary, food).    % clausola 1
likes(mary, wine).    % clausola 2
likes(john, beer).    % clausola 3
likes(john, wine).    % clausola 4
likes(john, mary).    % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X).

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

- Sottogoal 1: likes(mary, X).

Clausola usata: 1, legami: X=food

Puntatore alla prossima clausola: 2.

Backtracking: Clausola usata: 2, legami: X=wine

- Sottogoal 2: likes(john, food).

false.

Backtrack.

Sottogoal 2: likes(john, wine).

II backtracking

```
likes(mary, food).    % clausola 1
likes(mary, wine).    % clausola 2
likes(john, beer).    % clausola 3
likes(john, wine).    % clausola 4
likes(john, mary).    % clausola 5
```

?- likes(mary, X), likes(john, X).

Goal: likes(mary, X), likes(john, X).

- Sottogoal 1: likes(mary, X).

Clausola usata: 1, legami: X=food

Puntatore alla prossima clausola: 2.

Backtracking: Clausola usata: 2, legami: X=wine

- Sottogoal 2: likes(john, food).

false.

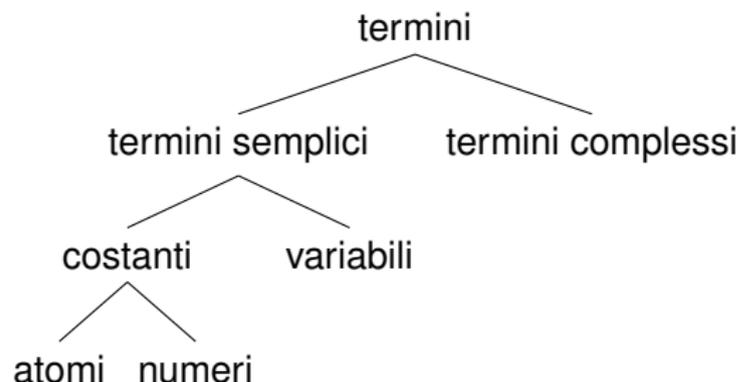
Backtrack.

Sottogoal 2: likes(john, wine).

true: X=wine

I termini Prolog

Fatti, regole e queries sono costruiti sulla base di **termini**



- **Atomi:** tommaso, toMMaso_27, 'Tommaso d\'Aquino'.
Sequenze di caratteri speciali: **:**, **,**, **;**, **.**, **:-**
- **Numeri:** 12, -34, 345.01, 0.328
- **Variabili:** iniziano con lettera maiuscola o *underscore*: X, Y, Chi, _variabile

Classificazione dei termini

Il Prolog è un linguaggio a **tipizzazione dinamica**

Predicati predefiniti per riconoscere il tipo di un termine

var, nonvar

```
?- var(X).  
true.
```

```
?- var(padre(X)).  
false.
```

```
?- X=Y, Y=23, var(X).  
false.
```

integer, float, number atom, atomic

```
?- atom(pippo).  
true.
```

```
?- atom(3).  
false.
```

```
?- atomic(3).  
true.
```

Termini complessi (o strutture)

Sono costruiti da un **funtore** (atomo) applicato a una sequenza di **argomenti** (altri termini, semplici o complessi):

funtore(termine₁, ..., termine_n)

Esempi:

- libro('Le tigri di Mompracem', autore(emilio, salgari))
- padre(padre(antonio))
- 3+2

Termini complessi (o strutture)

Sono costruiti da un **funtore** (atomo) applicato a una sequenza di **argomenti** (altri termini, semplici o complessi):

funtore(termine₁, ..., termine_n)

Esempi:

- libro('Le tigri di Mompracem', autore(emilio, salgari))
- padre(padre(antonio))
- 3+2
- nonno(X, maria)
- antenato(padre(padre(antonio)), madre(clara))

anche i fatti sono strutture

Termini complessi (o strutture)

Sono costruiti da un **funtore** (atomo) applicato a una sequenza di **argomenti** (altri termini, semplici o complessi):

funtore(termine₁, ..., termine_n)

Esempi:

- libro('Le tigri di Mompracem', autore(emilio, salgari))
- padre(padre(antonio))
- 3+2
- nonno(X, maria)
- antenato(padre(padre(antonio)), madre(clara))
anche i fatti sono strutture
- genitore(X, Y), genitore(Y, Z)

**anche una sequenza di goal è una struttura
la virgola è l'operatore funtore principale**

Termini complessi (o strutture)

Sono costruiti da un **funtore** (atomo) applicato a una sequenza di **argomenti** (altri termini, semplici o complessi):

funtore(termine₁, ..., termine_n)

Esempi:

- libro('Le tigri di Mompracem', autore(emilio, salgari))
- padre(padre(antonio))
- 3+2
- nonno(X, maria)
- antenato(padre(padre(antonio)), madre(clara))
anche i fatti sono strutture
- genitore(X, Y), genitore(Y, Z)
anche una sequenza di goal è una struttura
la virgola è l'operatore funtore principale
- figlio(X, Y) :- genitore(Y, X)

anche una clausola è una struttura
l'operatore principale è :-

Non c'è differenza sintattica tra fatti, regole, goal e strutture che possono essere argomenti di un funtore.

Due termini sono unificabili se:

- sono lo stesso termine, oppure
- contengono variabili che possono essere istanziate (sostituite) con termini in modo tale da rendere uguali i due termini

Unificazione

Due termini sono unificabili se:

- sono lo stesso termine, oppure
- contengono variabili che possono essere istanziate (sostituite) con termini in modo tale da rendere uguali i due termini

Unificabili		
termini		sostituzione
tommaso tommaso nonno(X,Y) nonno(tommaso,X)	tommaso X nonno(tommaso,Z) nonno(Y,linda)	X=tommaso X=tommaso, Y=Z Y=tommaso, X=linda

Unificazione

Due termini sono unificabili se:

- sono lo stesso termine, oppure
- contengono variabili che possono essere istanziate (sostituite) con termini in modo tale da rendere uguali i due termini

Unificabili		
termini		sostituzione
tommaso tommaso nonno(X,Y) nonno(tommaso,X)	tommaso X nonno(tommaso,Z) nonno(Y,linda)	X=tommaso X=tommaso, Y=Z Y=tommaso, X=linda

Non unificabili	
tommaso nonno(tommaso,X) nonno(tommaso,X)	vittorio nonno(vittorio,linda) nonno(X,linda)

Unificazione e uguaglianza

L'operatore `=` del Prolog significa “sono unificabili”.

```
?- tommaso=tommaso.  
true.
```

Unificazione e uguaglianza

L'operatore `=` del Prolog significa "sono unificabili".

```
?- tommaso=tommaso.  
true.
```

```
?- tommaso=X.  
X = tommaso.
```

Unificazione e uguaglianza

L'operatore `=` del Prolog significa "sono unificabili".

```
?- tommaso=tommaso.  
true.
```

```
?- tommaso=X.  
X = tommaso.
```

```
?- nonno(X,Y), nonno(tommaso,Z).  
X = tommaso,  
Y = linda,  
Z = linda.
```

Unificazione e uguaglianza

L'operatore `=` del Prolog significa "sono unificabili".

```
?- tommaso=tommaso.  
true.
```

```
?- tommaso=X.  
X = tommaso.
```

```
?- nonno(X,Y), nonno(tommaso,Z).  
X = tommaso,  
Y = linda,  
Z = linda.
```

```
?- nonno(X,Y) = nonno(tommaso,Z).  
X = tommaso,  
Y = Z.
```

Unificazione e uguaglianza

L'operatore `=` del Prolog significa "sono unificabili".

```
?- tommaso=tommaso.  
true.
```

```
?- tommaso=X.  
X = tommaso.
```

```
?- nonno(X,Y), nonno(tommaso,Z).  
X = tommaso,  
Y = linda,  
Z = linda.
```

```
?- nonno(X,Y) = nonno(tommaso,Z).  
X = tommaso,  
Y = Z.
```

```
?- nonno(tommaso,X) = nonno(Y,linda).  
X = linda,  
Y = tommaso.
```

Unificazione e uguaglianza

?- nonno(tommaso,X) = nonno(X,linda).
false.

L'algoritmo di unificazione sostituisce le variabili via via che trova come rendere uguali dei sottotermini

Unificazione e uguaglianza

?- nonno(tommaso,X) = nonno(X,linda).
false.

L'algoritmo di unificazione sostituisce le variabili via via che trova come rendere uguali dei sottotermini

nonno(tommaso,X) \implies X=tommaso
nonno(X,linda)

Unificazione e uguaglianza

?- nonno(tommaso, X) = nonno(X, linda).
false.

L'algoritmo di unificazione sostituisce le variabili via via che trova come rendere uguali dei sottotermini

nonno(tommaso, **tommaso**)
nonno(tommaso, **linda**) \implies X=tommaso, NO

?- X=tommaso, X=vittorio.
false.

Quando due termini vengono unificati, il Prolog applica le sostituzioni dappertutto (fino alla fine del goal).

X=tommaso, X=vittorio

X=tommaso

X=vittorio (tommaso=vittorio) \implies false

Algoritmo di unificazione (intuizione)

$$\begin{array}{l} p(\mathbf{X}, f(c), X) \\ p(\mathbf{f(Y)}, Y, Z) \end{array} \implies X=f(Y)$$

nuovo problema:
 $p(\mathbf{f(Y)}, f(c), \mathbf{f(Y)})$
 $p(f(Y), Y, Z)$

Algoritmo di unificazione (intuizione)

$$\begin{array}{l} p(\mathbf{X}, f(c), X) \\ p(\mathbf{f(Y)}, Y, Z) \end{array} \implies X=f(Y)$$

nuovo problema:
 $p(\mathbf{f(Y)}, f(c), \mathbf{f(Y)})$
 $p(f(Y), Y, Z)$

$$\begin{array}{l} p(f(Y), \mathbf{f(c)}, f(Y)) \\ p(f(Y), \mathbf{Y}, Z) \end{array} \implies Y=f(c), X=f(\mathbf{f(c)})$$

nuovo problema:
 $p(f(\mathbf{f(c)}), f(c), f(\mathbf{f(c)}))$
 $p(f(\mathbf{f(c)}), \mathbf{f(c)}, Z)$

Algoritmo di unificazione (intuizione)

$$\begin{array}{l} p(\mathbf{X}, f(c), X) \\ p(\mathbf{f(Y)}, Y, Z) \end{array} \implies X=f(Y)$$

nuovo problema:

$$\begin{array}{l} p(\mathbf{f(Y)}, f(c), \mathbf{f(Y)}) \\ p(f(Y), Y, Z) \end{array}$$

$$\begin{array}{l} p(f(Y), \mathbf{f(c)}, f(Y)) \\ p(f(Y), \mathbf{Y}, Z) \end{array} \implies Y=f(c), X=f(\mathbf{f(c)})$$

nuovo problema:

$$\begin{array}{l} p(f(\mathbf{f(c)}), f(c), f(\mathbf{f(c)})) \\ p(f(\mathbf{f(c)}), \mathbf{f(c)}, Z) \end{array}$$

$$\begin{array}{l} p(f(f(c)), f(c), \mathbf{f(f(c))}) \\ p(f(f(c)), f(c), \mathbf{Z}) \end{array} \implies Z=f(f(c)), Y=f(c), X=f(f(c))$$

Algoritmo di unificazione (intuizione)

$$\begin{array}{l} p(\mathbf{X}, f(c), X) \\ p(\mathbf{f(Y)}, Y, Z) \end{array} \implies X=f(Y)$$

nuovo problema:

$$\begin{array}{l} p(\mathbf{f(Y)}, f(c), \mathbf{f(Y)}) \\ p(f(Y), Y, Z) \end{array}$$

$$\begin{array}{l} p(f(Y), \mathbf{f(c)}, f(Y)) \\ p(f(Y), \mathbf{Y}, Z) \end{array} \implies Y=f(c), X=f(\mathbf{f(c)})$$

nuovo problema:

$$\begin{array}{l} p(f(\mathbf{f(c)}), f(c), f(\mathbf{f(c)})) \\ p(f(\mathbf{f(c)}), \mathbf{f(c)}, Z) \end{array}$$

$$\begin{array}{l} p(f(f(c)), f(c), \mathbf{f(f(c))}) \\ p(f(f(c)), f(c), \mathbf{Z}) \end{array} \implies Z=f(f(c)), Y=f(c), X=f(f(c))$$

nuovo problema:

$$\begin{array}{l} p(f(f(c)), f(c), f(f(c))) \\ p(f(f(c)), f(c), \mathbf{f(f(c))}) \end{array}$$

Occur check

X e **padre(X)** sono unificabili?

Occur check

X e **padre(X)** sono unificabili?

$$\begin{array}{l} \mathbf{X} \\ \mathbf{padre(X)} \end{array} \implies X = \text{padre}(X) ?$$

nuovo problema:
 padre(X)
 $\text{padre}(\text{padre(X)})$

$$\begin{array}{l} \text{padre}(\mathbf{X}) \\ \text{padre}(\mathbf{padre(X)}) \end{array} \implies X = \text{padre}(\text{padre}(X)) ?$$

Occur check: è possibile unificare una variabile X con un termine solo se X non occorre nel termine.

Occur check

X e **padre(X)** sono unificabili?

$$\begin{array}{l} \mathbf{X} \\ \mathbf{padre(X)} \end{array} \implies X = \text{padre}(X) ?$$

nuovo problema:
 padre(X)
 $\text{padre}(\text{padre(X)})$

$$\begin{array}{l} \text{padre}(\mathbf{X}) \\ \text{padre}(\mathbf{padre(X)}) \end{array} \implies X = \text{padre}(\text{padre}(X)) ?$$

Occur check: è possibile unificare una variabile X con un termine solo se X non occorre nel termine.

Ma l'unificazione del Prolog non esegue l'occur check:

?- X = padre(X) .

X=padre(X) .

Occur check

X e **padre(X)** sono unificabili?

X
padre(X) $\implies X = \text{padre}(X)$?

nuovo problema:
padre(X)
padre(padre(X))

padre(X)
padre(padre(X)) $\implies X = \text{padre}(\text{padre}(X))$?

Occur check: è possibile unificare una variabile X con un termine solo se X non occorre nel termine.

Ma l'unificazione del Prolog non esegue l'occur check:

```
?- X = padre(X) .  
X=padre(X) .
```

```
?- unify_with_occurs_check(X, padre(X)) .  
false.
```

L'aritmetica in Prolog

?- 3+2 = X.

X = 3+2.

?- 3+2 = 5.

false.

L'aritmetica in Prolog

?- 3+2 = X.

X = 3+2.

?- 3+2 = 5.

false.

?- X is 3+2.

X = 5.

/* is e non = */

?- 5 is 3+2.

true.

?- X is 3.0 + 2.0.

X = 5.0.

?- X is 3.0 + 2.

X = 5.0.

L'aritmetica in Prolog

```
?- 3+2 = X.
```

```
X = 3+2.
```

```
?- 3+2 = 5.
```

```
false.
```

```
?- X is 3+2.
```

```
X = 5.
```

```
/* is e non = */
```

```
?- 5 is 3+2.
```

```
true.
```

```
?- X is 3.0 + 2.0.
```

```
X = 5.0.
```

```
?- X is 3.0 + 2.
```

```
X = 5.0.
```

```
?- 5 is 3+X.
```

```
ERROR: is/2: Arguments are not sufficiently instantiated
```

Procedure ricorsive

```
vicino(tavolo,penna).
```

```
vicino(penna,pc).
```

```
colore(tavolo,bianco).
```

```
colore(penna,rosso).
```

```
colore(pc,verde).
```

```
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).
```

```
?- colore(tavolo,C).
```

```
C = bianco ;
```

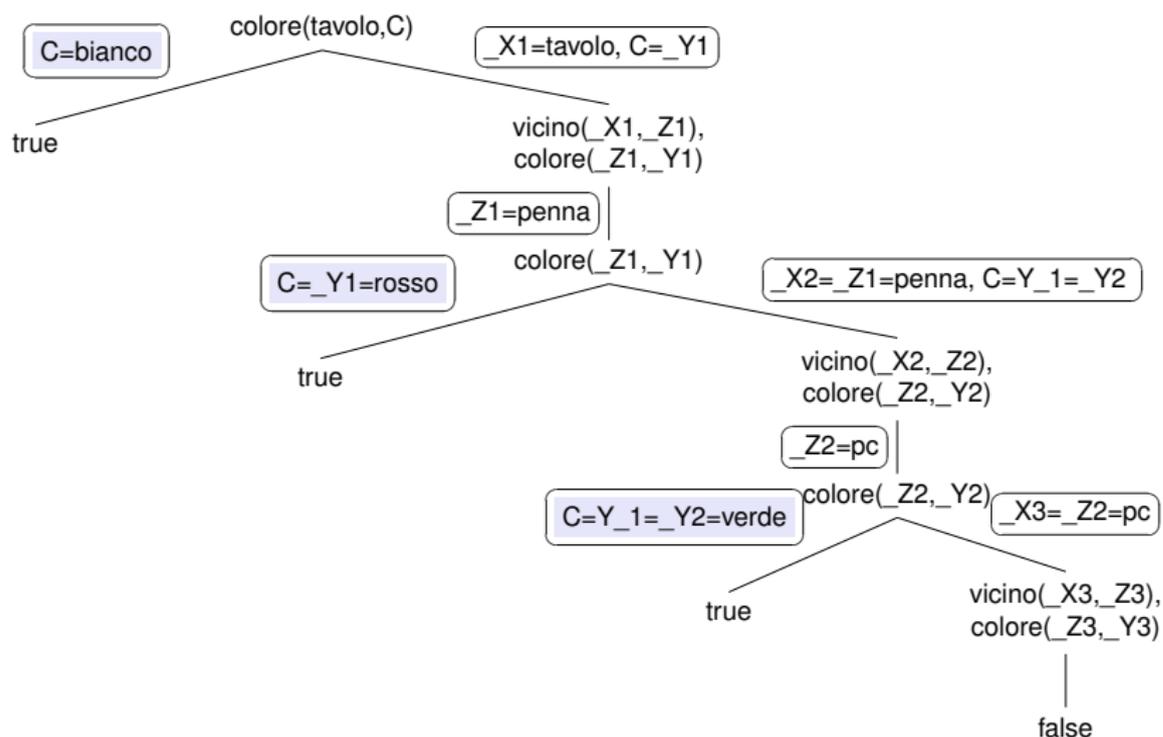
```
C = rosso ;
```

```
C = verde ;
```

```
false.
```

L'abero di ricerca

```
vicino(tavolo,penna). vicino(penna,pc).  
colore(tavolo,bianco). colore(penna,rosso). colore(pc,verde).  
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).
```



Reversibilità dei programmi

```
vicino(tavolo,penna).    vicino(penna,pc).  
colore(tavolo,bianco).  colore(penna,rosso).    colore(pc,verde).  
colore(X,Y) :- vicino(X,Z), colore(Z,Y).
```

```
?- colore(X,rosso).  
X = penna ;  
X = tavolo ;  
false.
```

```
?- colore(X,Y).  
X = tavolo,  
Y = bianco ;  
X = penna,  
Y = rosso ;  
X = pc,  
Y = verde ;  
X = tavolo,  
Y = rosso ;  
.....
```

La strategia di ricerca del Prolog

La strategia di ricerca del Prolog visita l'albero di ricerca **in profondità**:

- considera le clausole del programma dall'alto in basso
- considera il corpo delle clausole da sinistra a destra
- torna indietro (backtrack) sulle scelte sbagliate

Il significato dichiarativo e quello procedurale di un programma possono non coincidere: il Prolog può espandere un cammino infinito e non trovare mai una soluzione, anche se una soluzione esiste.

È importante:

- l'ordine delle clausole nel programma
- l'ordine dei sottogoal nel corpo delle regole

Regole di programmazione:

- In una procedura: prima i fatti, poi le regole
- Nel corpo di una regola: prima i goal più facili da dimostrare o refutare, poi quelli più difficili