

# Язык Prolog

**Семантика языка Prolog**

# Декларативная семантика программ на языке Пролог.

Язык Пролог является не алгоритмическим, а декларативным языком программирования. Пролог — программа лишь декларирует утверждения, определяющие свойства объектов и отношения между ними, поэтому семантика Пролог — программ является декларативной.

# Декларативная семантика программ на языке Пролог.

Декларативная семантика программы определяет, что истинно и при каких значениях переменных. С точки зрения декларативной семантики, утверждения программы являются формулами исчисления предикатов 1-го порядка.

---

# Процедурная семантика программ на языке Пролог.

С другой стороны, чтобы определить истинностные значения вопроса, надо произвести вычисление целей запроса, поэтому логическая программа имеет также процедурную семантику.

Процедурная семантика Пролог — программы состоит в интерпретации входящих в программу утверждений с точки зрения процесса установления истинностных значений задаваемых в вопросе утверждений.

# Процедурная семантика программ на языке Пролог.

Процедурная семантика — это процедура вычисления списка целей на основе заданной декларативной программы.

# Процедурная семантика программ на языке Пролог.

Назовем эту процедуру именем «Вычислить».

# Процедурная семантика программ на языке Пролог.

Процедурная семантика языка Пролог определяет встроенные в Пролог — систему механизмы логического вывода. Рассмотрим простейшие механизмы логического вывода.

## Правило совпадения

Факты в программе не содержат переменных, а вопрос — простой и основной. В этом случае используется правило совпадения: вопрос выводим из программы, если в программе имеется совпадающий с вопросом факт.



## Правило обобщения факта

Факты в программе не содержат переменные, а вопрос — простой и неосновной. В этом случае для вывода можно применить правило обобщения факта: вопрос  $Q$  выводим из программы, если найдется подстановка  $\theta$ , что вопрос  $Q\theta$  выводим из программы. Процедура поиска ответа на простой, неосновной вопрос из программы, состоящей из фактов без переменных, сводится к поиску факта, являющегося примером вопроса.

## Правило обобщения факта (Конкретизация переменных)

Побочным эффектом доказательства будет конкретизация переменных, входящих в вопрос. Конкретизацией называется присвоение переменной значения в процессе выполнения программы.

## Вычисление конъюнктивного запроса

Процедура поиска ответа на конъюнктивный, неосновной вопрос из программы, состоящей из фактов без переменных, сводится к поиску факта, являющегося примером цели  $G_1$ , а затем после подстановки значений общих переменных в цель  $G_2$  производится поиск факта, являющегося примером цели  $G_2$  данного вопроса. Если такой факт обнаруживается, то выполняется конкретизация переменных цели  $G_2$ , которые не являются общими с целью  $G_1$ , и вычисление конъюнктивного вопроса завершается успешно.

# SWI Prolog

**Вычислительная модель языка  
Prolog**

## Алгоритм унификации – основа вычислительной модели языка Пролог

Унификация (или сопоставление) —  
основной шаг процесса вычисления запроса,  
именно в результате унификации  
происходит конкретизация переменных и  
обеспечивается продвижение к успешному  
завершению логического вывода запроса.  
Операндами операции унификации  
являются логические термы.

# Правила унификации термов

## Правило 1.

Если термы  $T1$  и  $T2$  — константы, то они унифицируются только в том случае, когда они одинаковы. Целые и вещественные числа сопоставимы только с равными им числам. Атомы сопоставимы только с идентичными атомами. Строки сопоставимы с одинаковыми строками.

## Правила унификации термов

### Правило 2.

Если терм  $T_1$ —константа или составной терм, а  $T_2$  — неконкретизированная переменная, не содержащаяся в  $T_1$ , то  $T_1$  и  $T_2$  унифицируются, причем в результате переменная  $T_2$  конкретизируется значением  $T_1$ .

## Правила унификации термов

### Правило 3.

Если термы  $T1$  и  $T2$  — неконкретизированные переменные, то их унификация успешна всегда, причем в результате унификации эти переменные становятся сцепленными, то есть при конкретизации одной из них, другая одновременно конкретизируется тем же значением.



## Правила унификации термов

### Правило 4.

Если  $T_1$  и  $T_2$  — составные термы, то  $T_1$  и  $T_2$  унифицируются успешно, когда они имеют одинаковые главные функторы и арности, и каждая пара соответствующих компонент составных термов успешно унифицируется.

## Явная операция унификации

При выполнении логического вывода скрыто от пользователя выполняется большое число операций унификации, обусловленных встроенным в Пролог —систему алгоритмом логического вывода. Однако, у программиста имеется возможность задать в качестве одной из целей явное выполнение унификации двух термов с помощью операции сопоставления '='. Знак '\=' является знаком отрицания сопоставления.

## Примеры унификации термов

Пример 1.

? —  $2+1=1+2$ .

по

Составные термы  $2+1$  и  $1+2$  не сопоставимы, и операция сопоставления этих термов неуспешна.

---

## Примеры унификации термов

Пример 2.

?  $\neg 2+1 \backslash = 1+2$ .

yes

Операция отрицания сопоставления термов

$2+1$  и  $1+2$  успешна.

## Примеры унификации термов

Пример 2.

? —  $2+X=2+1$ .

$X=1$

yes

Операция сопоставления термов  $2+X$  и  $2+1$   
успешна.

## **Общая схема согласования целевых утверждений.**

Самым общим случаем Пролог —программы является программа, включающая как факты, так и правила. Рассмотрим процесс вычисления запроса на основе такой логической программы.

## Общая схема согласования целевых утверждений.

Процесс вычисления начинается с некоторого исходного вопроса  $Q$ , который в общем случае может быть конъюнктивным, и завершается получением одного из двух результатов:

- успешного согласования целей вопроса;
- неуспеха (или неудачи).

## Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)

Допустим, что логическая программа  $P$  состоит из фактов и правил, а вопрос  $Q$  — конъюнктивный и содержит цели  $G_1, G_2, \dots, G_n$ . Интерпретатор языка Пролог будет вычислять ответ на вопрос согласно следующим принципам, на которых он реализован.



## Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)

- 1) Цели запроса обрабатываются слева направо,  $G_1$  будет согласовываться первой, а  $G_n$  — последней.

## **Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)**

- 2) Предложения программы просматриваются интерпретатором сверху вниз.

## Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)

3) Если цель  $G_i$  сопоставима с заголовком правила  $H_j$ , то она должна быть сопоставима с предикатами в правой части правила. Интерпретатор заменяет цель  $G_i$  на правую часть правила  $H_j$ . Это действие называется редукцией.

## Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)

**Редукцией цели  $G_i$**  с помощью программы  $P$  называется замена цели  $G_i$  на тело правила  $S_j$ , заголовок которого  $H_j$  унифицируется с целью  $G_i$ . Вычисление вопроса выполняется в виде последовательности редукций, цепочки преобразований исходного вопроса.

## Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)

На каждом этапе вычисления существует некоторая конъюнкция целей (или одна цель), называемая **резольвентой**. Цели, которые добавляются в запрос в результате редукции, называются **производными целями** от цели  $G_i$  и правила  $S_j$ . Если цель  $G_i$  сопоставима с заголовком правила  $H_j$ , то список целей в запросе увеличивается.

## Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)

4) Если цель  $G_i$  сопоставима с фактом, то конкретизируются переменные этой цели, и общие переменные цели  $G_i$  и других целей, входящих в вопрос, затем осуществляется переход к сопоставлению следующей цели  $G_{i+1}$ , и, таким образом, список целей, подлежащих согласованию уменьшается.

## Общая схема согласования целевых утверждений (продолжение)

- 5) Когда мы таким образом достигнем последней цели в запросе, и она успешно будет согласована с каким-либо фактом программы, то текущая резольвента окажется пустой, и вычисление запроса будет успешным.
-

## Пример вычисления запроса на основе программы, включающей и факты, и правила.

Пусть программа содержит утверждения, приведенные ниже:

big('медведь').	%предложение 1
big('слон').	%предложение 2
little('кот').	%предложение 3
little('мышь').	%предложение 4
black('кот').	%предложение 5
grey('слон').	%предложение 6
grey('мышь').	%предложение 7
brown('медведь').	%предложение 8
dark(Z): —black(Z).	%предложение 9
dark(Z): —brown(Z).	%предложение 10



## Шаг 1 вычисления запроса

Для вычисления запроса “? —dark(X),big(X). “ интерпретатор выполняется следующие действия:

Текущая резольвента Q1 есть исходный запрос — dark(X),big(X).

**Шаг 1.** Текущая резольвента Q2 является конъюнкцией целей dark(X),big(X). Выбираем первую цель G21 —dark(X) и, просматривая программу с первого предложения, находим предложение 9, сопоставимое с целью G21, является правилом

dark(Z): —black(Z).

переименовываем переменную Z на X и вместо цели G21 подставляем правую часть правила 9. Получаем текущую резольвенту Q2 —black(X),big(X)

## Шаг 2 вычисления запроса

Шаг 2. Текущая резольвента  $Q_2$  является конъюнкцией целей  $\text{black}(X), \text{big}(X)$ . Выбираем первую цель  $G_{21}$  —  $\text{black}(X)$  и, просматривая программу с первого предложения, находим предложение 5, сопоставимое с целью  $G_{21}$ ,  $\text{black}(\text{'кот'})$ .

при подстановке  $\{X = \text{'кот'}\}$ . Предложение 5 является фактом, поэтому список целей в резольвенте сократится, так как цель  $G_{21}$  удаляется, а в цель  $G_{22}$  при подстановке  $\{X = \text{'кот'}\}$  примет вид  $\text{big}(\text{'кот'})$ .

Получаем текущую резольвенту  $Q_3$ :  $\text{big}(\text{'кот'})$ .

## Шаг 3 вычисления запроса

Шаг 3. Текущая резольвента Q3 включает одну цель G31

`big('кот')`.

Просматривая программу с первого предложения, не находим ни одного предложения, сопоставимого с целью G31, поэтому выполняется возврат на шаг 2.

## Шаг 4 вычисления запроса

Шаг 4. Текущая резольвента  $Q4=Q2$  является конъюнкцией целей  $black(X), big(X)$ . Выбираем первую цель  $G41 \text{ — } black(X)$  и, просматривая программу с предложения 6 до конца программы, и не находим ни одного предложения, сопоставимого с целью  $G41$ , поэтому выполняется возврат на шаг 1.

## Шаг 5 вычисления запроса

Шаг 5. Текущая резольвента  $Q5=Q1$  является конъюнкцией целей  $dark(X), big(X)$ . Выбираем первую цель  $G51 \text{ — } dark(X)$  и, просматривая программу с предложения 10, находим предложение 10, сопоставимое с целью  $G21$ , является правилом

$dark(Z): \text{—}brown(Z)$ .

переименовываем переменную  $Z$  на  $X$  и вместо цели  $G21$  подставляем правую часть правила 9.

Получаем текущую резольвенту  $Q5 \text{ —}$

$brown(X), big(X)$ .

## Шаг 6 вычисления запроса

Шаг 6. Текущая резольвента  $Q_5$  является конъюнкцией целей  $\text{brown}(X), \text{big}(X)$ . Выбираем первую цель  $G_{51}$  —  $\text{brown}(X)$  и, просматривая программу с первого предложения, находим предложение 8, сопоставимое с целью  $G_{51}$ ,  $\text{brown}(\text{'медведь'})$ .

при подстановке  $\{X = \text{'медведь'}\}$ . Предложение 8 является фактом, поэтому список целей в резольвенте сократится, так как цель  $G_{51}$  удаляется, а в цель  $G_{52}$  при подстановке  $\{X = \text{'медведь'}\}$  примет вид  $\text{big}(\text{'медведь'})$ . Получаем текущую резольвенту  $Q_6$ :  $\text{big}(\text{'медведь'})$ .

## Шаг 7 вычисления запроса

Шаг 7. Текущая резольвента  $Q_6$  включает одну цель  $G_6$  big('медведь'). Просматривая программу с первого предложения, находим предложение 1, сопоставимое с целью  $G_6$ , которое является фактом, поэтому цель  $G_6$  удаляется из текущей резольвенты, и она становится пустой,  $Q_7 = \bullet$ .

Текущая резольвента  $Q_7$  есть пустой дизъюнкт, это указывает на успешное завершение вычисления запроса  $Q_1$ . Интерпретатор выдает конкретизацию переменной  $\{X = \text{'медведь'}\}$  как результат вычисления запроса.

# Дерево поиска

Процесс вычисления запроса удобно представить в виде дерева поиска. Дерево поиска ответа на любой запрос строится следующим образом.

- ❖ Корнем дерева является исходный вопрос  $Q$ .
- ❖ Вершины дерева соответствуют целям (резольвентам), которые в общем случае являются конъюнктивными. В каждой выделяется одна цель.



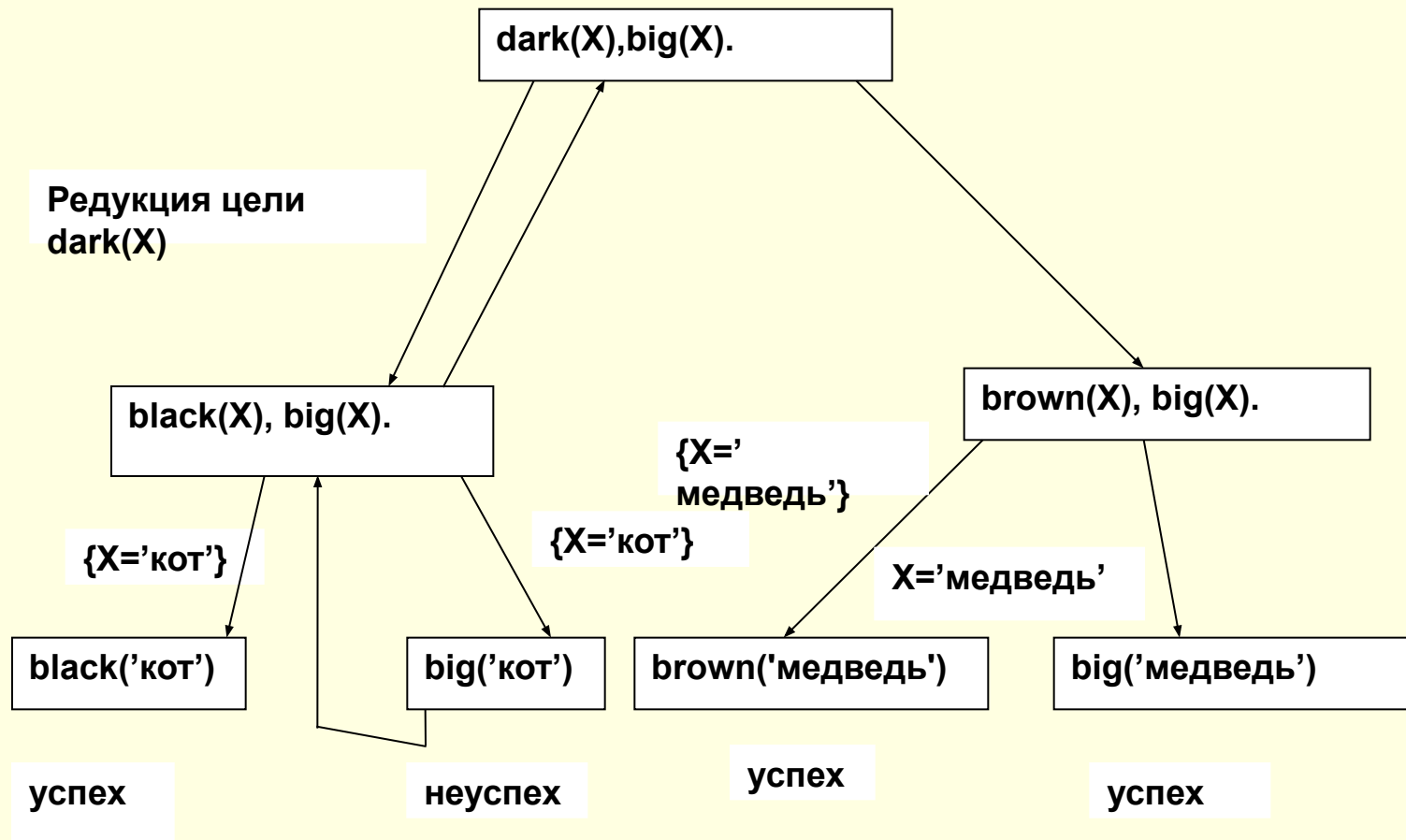
# Дерево поиска

- ❖ Для каждого утверждения программы, заголовок которого унифицируется с выделенной в вершине целью имеется ребро, выходящее из этой вершины.
- ❖ На ребрах дерева записываются подстановки, которые образуются в результате унификации выделенной в вершине цели и утверждения.

# Дерево поиска

Лист дерева называется успешной вершиной, если существует подстановка, удовлетворяющая последнюю цель в списке целей. Лист дерева называется безуспешной вершиной, если нет в программе утверждений, которые сопоставимы с выделенной в вершине целью.

# Дерево поиска



## Механизм автоматического возврата (backtracing)

Когда выполнение программы достигает тупиковой вершины отмеченной словом "неуспех", автоматически происходит возврат на предыдущий уровень дерева поиска, так как в Пролог —систему встроен механизм возврата (backtracing).

## Механизм автоматического возврата (backtracing)

Выполнение алгоритм поиска решения можно представить как обход лабиринта, где на каждой развилке приходится выбирать новый путь. При попадании в тупик, т.е. на безуспешную вершину (лист дерева поиска), надо следовать в обратном направлении до первого перекрестка, и выбирать другой не опробованный путь.

Процесс продолжается до тех пор, пока не встретится **успешная вершина** или **будут пройдены все пути дерева поиска**.

## **Механизм автоматического возврата (backtracing). Понятие маркера.**

Для того, чтобы представить работу механизма автоматического возврата удобно воспользоваться понятием маркера. Маркер отмечает текущее утверждение в программе, сопоставимое с целью.

## Механизм автоматического возврата (backtracing). Понятие маркера.

Для каждой цели в запросе Пролог —система создает свой собственный маркер, который будем обозначать значком “∇”. Маркеры могут передвигаться только вперед.

Однако, когда цель начинает согласовываться сначала, соответствующий маркер устанавливается на первое утверждение, заголовок которого совпадает с именем предиката —цели.

Пример поиска решений с возвратом.

Пусть программа «Однокурсники» содержит следующие утверждения:

$student\_course(X, Y) : \text{---} student(X, K1),$   
 $student(Y, K2), X \neq Y, K1 = K2.$

$student('Иванов', 1).$

$student('Петров', 4).$

$student('Сидоров', 2).$

$student('Кузнецов', 4).$

Пусть требуется согласовать запрос:

?  $\text{---} student\_course(X, Y).$



Пример поиска решений с возвратом.

Пусть требуется согласовать запрос:

? —  $\text{student\_course}(X, Y)$ .

Этот запрос сопоставим с первым утверждением, которое является правилом, поэтому производится редукция цели, и текущая резольвента примет вид:

**ТР:  $\text{student}(X, K1), \text{student}(Y, K2), X \neq Y, K1 = K2$ .**

Создадим маркер  $\nabla 1$  для первой цели в резольвенте  $\text{student}(X, K1)$  и маркер  $\nabla 2$  для второй цели в резольвенте  $\text{student}(Y, K2)$ .



## Поиск второго решения

Получив решение, Пролог—система предлагает пользователю решить, нужно ли искать другие решения. При нажатии клавиши «;» интерпретатор Пролога выполняет возврат на первую цель и переставляет маркер  $\nabla 1$  на предложение 3 программы, а маркер  $\nabla 2$  на первое предложение.

(2)	student('Иванов',1).		$\downarrow \nabla 2$ (no)		$\downarrow \nabla 2$ (no)
(3)	student('Петров',4).		$\downarrow \nabla 2$ (no)		$\downarrow \nabla 2$ (yes)
(4)	student('Сидоров',2).	$\nabla 1$	$\downarrow \nabla 2$ (no)		
(5)	student('Кузнецов',4).		$\downarrow \nabla 2$ (no)	$\nabla 1$	

возврат 1-й цели

успешный  
вывод

при подстановке  $\{X='Кузнецов'; Y='Петров'\}$ .

## Поиск второго решения

Второй ответ на запрос будет выдан в следующем виде:

? —student\_course(X,Y).

X='Кузнецов'

Y='Петров'

—>;

Если отказаться от этого решения, то система должна будет переставить маркер  $\nabla 1$  на предложение, следующее за пятым предложением программы, но поскольку все предложения программы исчерпаны, а маркер  $\nabla 1$  может передвигаться только вперед, вычисление запроса завершается, сообщением “no”, которое означает, что больше решений нет.