Úvod do umělé inteligence, jazyk Prolog

Aleš Horák

E-mail: hales@fi.muni.cz

http://nlp.fi.muni.cz/uui/

Obsah:

- ➜ Organizace předmětu PB016
- ➜ Co je “umělá inteligence”
- ➜ Stručné shrnutí Prologu

Organizace předmětu PB016

Hodnocení předmětu:

- ➜ **průběžná písemka** (max 32 bodů)
  - v ½ semestru – v rámci 6. přednášky
  - pro každého jediný termín
- ➜ **závěrečná písemka** (max 96 bodů)
  - dva řádné a jeden opravný termín
- ➜ hodnocení – součet bodů za obě písemky (max 128 bodů)
- ➜ známka A za více než 115 bodů známka E za více než 63 bodů
- ➜ rozdíly **zk**, **k**, **z** – různé limity
- ➜ někteří můžou získat body za **studentské referáty**
  - až 20 bodů – za kvalitní text (cca 5 stran) + 10–20 minut referát
  - nutné *před průběžnou písemkou* domluvit **téma** – projekt/program, algoritmus z Náplně předmětu
  - domluva *e-mailem* – návrh tématu, který musí projít schválením
- ➜ kdo opraví chybu nebo vylepší **demo příklady**, může dostat 1–5 bodů (celkem max 5).

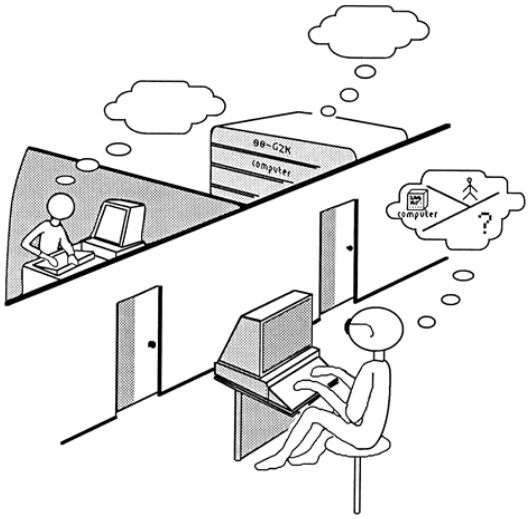
ZÁKLADNÍ INFORMACE

- ➜ přednáška je nepovinná
- ➜ cvičení – samostudium, v rámci "třetího kreditu"
- ➜ web stránka předmětu – `http://nlp.fi.muni.cz/uui/`
- ➜ `http://nlp.fi.muni.cz/uui/priklady/` – **demo příklady**
- ➜ slajdy – průběžně doplňovány na webu předmětu
- ➜ kontakt na přednášejícího – Aleš Horák <`hales@fi.muni.cz`> (**Subject: PB016 ...**)
- ➜ literatura:
  - Russell, S. a Norvig, P.: **Artificial Intelligence: A Modern Approach**, 2nd.ed., Prentice Hall, 2003. (prezenčně v knihovně)
  - Bratko, I.: **Prolog Programming for Artificial Intelligence**, Addison-Wesley, 2001. (prezenčně v knihovně)
  - slajdy na webu předmětu
  - Jirků, Petr: **Programování v jazyku Prolog**, Praha : Státní nakladatelství technické literatury, 1991.

NÁPLŇ PŘEDMĚTU

1. úvod do UI, jazyk Prolog **(21.9.)**
2. operace na datových strukturách **(5.10.)**
3. prohledávání stavového prostoru **(12.10.)**
4. heuristiky, best-first search, A* search **(19.10.)**
5. dekompozice problému, AND/OR grafy **(26.10.)**
6. problémy s omezujícími podmínkami, **průběžná písemka** **(2.11.)**
7. hry a základní herní strategie **(9.11.)**
8. logický agent, výroková logika **(16.11.)**
9. logika prvního řádu a transparentní intenzionální logika **(23.11.)**
10. reprezentace a vyvozování znalostí **(30.11.)**
11. učení, rozhodovací stromy, neuronové sítě **(7.12.)**
12. zpracování přirozeného jazyka **(14.12.)**

Co je “umělá inteligence”



systém, který se chová jako člověk Turingův test (1950)

zahrnuje: ➜ zpracování přirozeného jazyka (NLP)

➜ reprezentaci znalostí (KRepresentation)

➜ vyvozování znalostí (KReasoning)

➜ strojové učení

➜ (počítačové vidění)

➜ (robotiku)

od 1991 – **Loebnerova cena** (*Loebner Prize*) → každý rok $5.000 za “nejlidštější” program, nabízí $100.000 a zlatá medaile za složení celého Turingova testu

systém, který myslí jako člověk

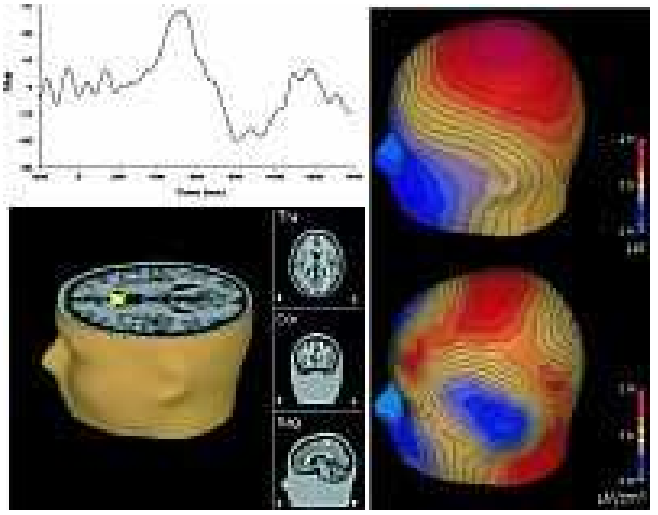
➜ snaha porozumět postupům lidského myšlení – **kognitivní (poznávací) věda**

➜ využívá poznatků neurologie, neurochirurgie,... např.

COLING 2000 – Angela Friederici: **Language Processing in the Human Brain**

Max Planck Institute of Cognitive Neuroscience, Leipzig

měření “Event Related Potentials” (ERP) v mozku – jako potvrzení oddělení syntaxe a sémantiky při zpracování věty



Co je “umělá inteligence”

systém, který myslí rozumně od dob Aristotela (350 př.n.l.)

- ➜ náplň studia **logiky**
- ➜ problém – umět najít řešení teoreticky × prakticky (složitost a vyčíslitelnost)
- ➜ problém – neúplnost a nejistota vstupních dat

systém, který se chová rozumně inteligentní **agent** – systém, který

- ➜ jedná za nějakým účelem
- ➜ jedná samostatně
- ➜ jedná na základě vstupů ze svého prostředí
- ➜ pracuje delší dobu
- ➜ adaptuje se na změny

Co je “umělá inteligence”

Čím se budeme zabývat?

- ➜ základní struktury a algoritmy běžně používané při technikách programovaní pro inteligentní agenty
- ➜ strategie řešení, prohledávání stavového prostoru, heuristiky, . . .
- ➜ s příklady v jazyce Prolog

Stručné shrnutí Prologu

Historie:

- ➜ 70. l. Colmerauer, Kowalski; D.H.D. Warren (WAM); → CLP, paralelní systémy
- ➜ PROgramování v LOGice; část predikátové logiky prvního řádu (logika Hornových klauzulí)
- ➜ deklarativnost (specifikace programu je přímo programem)
- ➜ řešení problémů týkajících se objektů a vztahů mezi nimi

Prology na FI:

- ➜ SICStus Prolog (modul sicstus)
- ➜ SWI (modul pl)
- ➜ ECLiPSe (modul eclipse)
- ➜ stroje aisa, erinys, oreias, nymfe
- ➜ verze

Principy

- ➜ backtracking řízený unifikací, hojně využívá rekurzi
- ➜ spojitost s **logikou**: snaha dokázat pravdivost daného cíle; cíl je dokázán, unifikuje-li s hlavou nějaké klauzule a všechny podcíle v těle této klauzule jsou rovněž dokázány. Strategie výběru podcíle: shora dolů, zleva doprava.
- ➜ **unifikace**: řídicí mechanismus, hledání nejobecnějšího unifikátoru dvou termů. Např.

  informace(*Manzel*,dana,*Deti*,svatba('20.12.1940')) **=** informace(petr,dana,[jan,pavel], *Info*).

  po unifikaci: ***Manzel*=petr**, ***Deti*=[jan,pavel]**, ***Info*=svatba('20.12.1940')**
- ➜ **backtracking**: standardní metoda prohledávání stavového prostoru do hloubky (průchod stromem → nesplnitelný cíl → návrat k nejbližšímu minulému bodu s alternativní volbou)
- ➜ **rekurze**

```
potomek(X,Y):− rodic(Y,X).
potomek(X,Y):− rodic(Z,X), potomek(Z,Y).
```

Syntax jazyka Prolog

logický (prologovský) program – **seznam** klauzulí (pravidel a faktů) – nikoli *množina*

klauzule – seznam literálů

- ➜ Literál před **:-** je **hlava**, ostatní literály tvoří **tělo** klauzule.
- ➜ Význam klauzule je **implikace**:
  - **hlava:-tělo1, tělo2, ...**
  - **tělo1** $\wedge$ **tělo2** $\wedge$ . . . $\Rightarrow$ **hlava**
  - *Pokud je splněno* **tělo1** *a současně* **tělo2** *a současně . . . , pak platí také* **hlava**.
- ➜ 3 možné typy klauzulí:
  - **fakt:** hlava bez těla. Zápis v Prologu: **p(X,Y).** (ekv. *p(X,Y):-true.*)
  - **pravidlo:** hlava i tělo. Prolog: **p(Z,X) :- p(X,Y), p(Y,Z).**
  - **cíl:** tělo bez hlavy. Prolog: **?- p(g,f).**

predikát – seznam (všech) klauzulí se stejným **funktorem** a **aritou** v hlavovém literálu.

- ➜ Zapisuje se ve tvaru *funktor*/*arita* – **potomek**/**2**.

literál – atomická formule, nebo její negace

atomická formule – v Prologu zcela odpovídá složenému termu (syntaktický rozdíl neexistuje)

term:

- ➜ konstanta: **a**, **1**, **'.'**, **[]**, **sc2**
  atomic/**1** (metalogické testování na konstantu)
  atom/**1**, **number**/**1**
- ➜ proměnná: **X, Vys, _**
  var/**1** (metalogické testování na proměnnou)
- ➜ složený term: **f(a,X)**
  funktor, argumenty, arita
  functor/**3** dává funktor termu, **arg**/**3** dává n-tý argument
  zkratka pro zápis seznamů:
  [1,a,b3] odpovídá struktuře **'.'(1, '.'(a, '.'(b3, [])))**

PŘÍKLAD

jednoduchý příklad – DB rodinných vztahů:

```
otec(milan,dana).
otec(milan,petr).
otec(jan,david).

matka(pavla,dana).
matka(pavla,petr).
matka(jana,david).

rodic(X,Y):- otec(X,Y).
rodic(X,Y):- matka(X,Y).
```

fakty (DB)

pravidla

```
?- otec(X,dana).        ?- rodic(X,david).
X = milan               X = jan ;
Yes                     X = jana ;
```


PŘÍKLAD

predikát **sourozenci(X,Y)** – je **true**, když **X** a **Y** jsou (vlastní) sourozenci.

```
sourozenci(X,Y):- otec(O,X), otec(O,Y), X\=Y, matka(M,X), matka(M,Y).
```

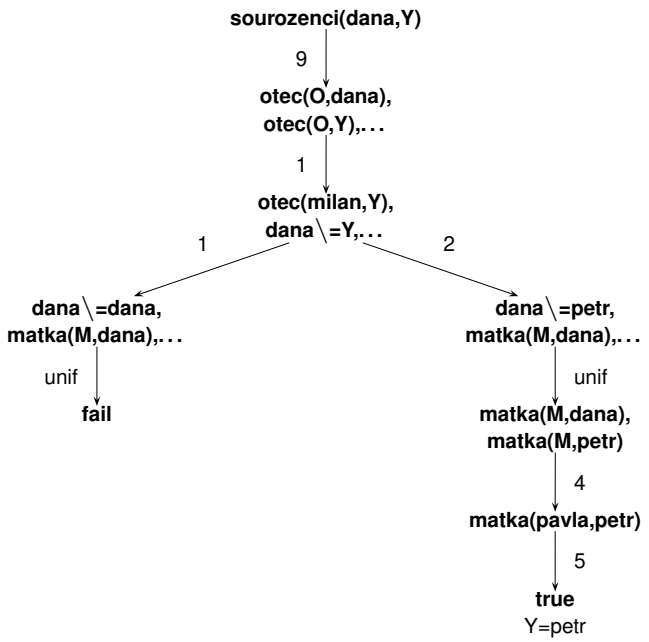
```
1 otec(milan,dana).
2 otec(milan,petr).
3 otec(jan,david).
4 matka(pavla,dana).
5 matka(pavla,petr).
6 matka(jana,david).
7 rodic(X,Y):- otec(X,Y).
8 rodic(X,Y):- matka(X,Y).
```

```
?- sourozenci(dana,Y).
1, otec(O,dana)        % O = milan
2, otec(milan,Y)       % Y = dana
3, dana \= dana        % fail -> backtracking
2*, otec(milan,Y)      % Y = petr
3, dana \= petr        % true
4, matka(M,dana)       % M = pavla
5, matka(pavla,petr)   % true

Y = petr

Yes
```

Strom výpočtu

Dotaz **?- sourozenci(dana,Y)**.

```
1  otec(milan,dana).
2  otec(milan,petr).
3  otec(jan,david).
4  matka(pavla,dana).
5  matka(pavla,petr).
6  matka(jana,david).
7  rodic(X,Y):- otec(X,Y).
8  rodic(X,Y):- matka(X,Y).
9  sourozenci(X,Y):- otec(O,X), otec(O,Y), X\=Y,
10                   matka(M,X), matka(M,Y).
```



Rozdíly od procedurálních jazyků

➜ **single assignment**

➜ **=** (unifikace) vs. přiřazovací příkaz, **==** (identita), **is** (vyhodnocení aritm. výrazu). rozdíly:

```
?- A=1, A=B. % B=1 Yes
?- A=1, A==B. % No
?- A=1, B is A+1. % B=2 Yes
```

➜ vícesměrnost predikátů (omezená, obzvláště při použití řezu)

```
?- otec(X,dana).
?- otec(milan,X).
?- otec(X,Y).
```

(rozlišení vstupních/výstupních proměnných: **+ - ?**)

➜ cykly, podmíněné příkazy

```
tiskniseznam(S)     :- write('seznam=['),nl,tiskniseznam(S,1).
tiskniseznam([],_)  :- write(']'),nl.
tiskniseznam([H|T],N):- tab(4),write(N),write(': '),write(H),nl,N1 is N+1,tiskniseznam(T,N1).
```

PROGRAMUJEME

```
consult('program.pl').          % " kompiluj " program.pl
['program.pl',program2].        % " kompiluj " program.pl , program2.pl
listing.                        % vypiš programové predikáty
trace, rodic(X,david).          % trasuj volání predikátu
notrace.                        % zruš režim trasování
halt.                           % ukonči interpret
```


FIBONACCIHO ČÍSLA

Fibonacciho čísla jsou čísla z řady: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, ...

Rekurenční vzorec této řady je: $\mathrm{fib}_0 = 0$

$$\mathrm{fib}_1 = 1$$

$$\mathrm{fib}_i = \mathrm{fib}_{i-1} + \mathrm{fib}_{i-2}, \mathrm{pro}\ i \geq 2$$

Přepis do Prologu je přímočarý:

```
fib(0,0).
fib(1,1).
fib(X,Y) :- X1 is X-1, X2 is X-2, fib(X1,Y1), fib(X2,Y2), Y is Y1+Y2.
```

Fibonacciho čísla II

Předchozí program – exponenciální časová složitost (konstatní paměťová)

Využití extralogických predikátů – lineární časová složitost (a lineární paměťová)

```
fib (0,0).
fib (1,1).
fib(X,Y) :- X1 is X-1, X2 is X-2, fib(X1,Y1), fib(X2,Y2), Y is Y1+Y2, asserta(fib(X,Y)).
```