

# Úvod do umělé inteligence, jazyk Prolog

Aleš Horák

E-mail: [hales@fi.muni.cz](mailto: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 1/2 semestru – v rámci 6. přednášky, pro všechny 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
- ▶ rozdíl **zk**, **k**, **z** – různé limity
- ▶ někteří mohou 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)
- ▶ až 20 bodů za přepis všech *demo příkladů* do funkční podoby v **Pythonu**

# Základní informace

- ▶ 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](#), 3rd ed., Prentice Hall, 2010. (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

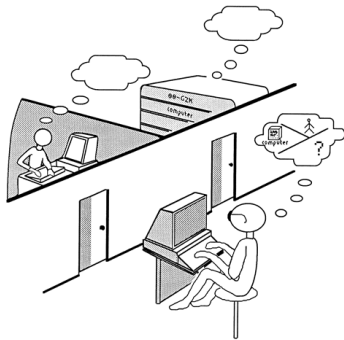
- 1 úvod do UI, jazyk Prolog (20.9.)
- 2 operace na datových strukturách (27.9.)
- 3 prohledávání stavového prostoru (4.10.)
- 4 heuristiky, best-first search, A\* search (11.10.)
- 5 dekompozice problému, AND/OR grafy (18.10.)
- 6 problémy s omezujícími podmínkami, [průběžná písemka](#) (25.10.)
- 7 hry a základní herní strategie (1.11.)
- 8 logický agent, výroková logika (8.11.)
- 9 logika prvního řádu a transparentní intenzionální logika (15.11.)
- 10 reprezentace a vyvozování znalostí (22.11.)
- 11 učení, rozhodovací stromy, neuronové sítě (29.11.)
- 12 zpracování přirozeného jazyka (6.12.)

# 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 \$4.000 za “nejlidštější” program,  
nabízí \$100.000 a zlatá medaile  
za složení celého Turingova testu






Můj počítač udělal ten Turingův test.



To znamená, že je stejně inteligentní jako já.

Nebo ty.



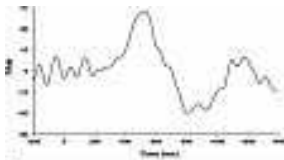
No on to zas tak velkej úspěch není.

► 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



- ▶ systém, který myslí rozumně od dob Aristotela (350 př.n.l.)
  - ▶ náplň studia **logiky**
  - ▶ problém – umět najít řešení teoreticky × prakticky (složitost a vyčísitelnost)
  - ▶ 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



# Čím se budeme zabývat?

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

# Stručné shrnutí Prologu

## Historie:

- ▶ 70. I. 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

# Příklad

jednoduchý příklad – DB rodinných vztahů:

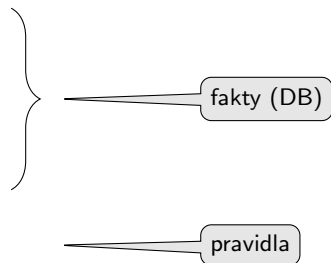
otec(milan,dana).  
otec(milan,petr).  
otec(jan,david).

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

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

?- otec(X,dana).  
X = milan  
Yes

?- rodic(X,david).  
X = jan ;  
X = jana ;



# Principy

- ▶ **backtracking** řízený **unifikací**, hojně využívá **rekurzi**
- ▶ spojitost s **logikou**:
  - důkaz pravdivosti 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.  
`info(Manzel,dana,Deti,svatba('20.12.1940')) = info(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, ....
    - $\text{tělo1} \wedge \text{tělo2} \wedge \dots \Rightarrow \text{hlava}$
    - Pokud je splněno tělo1 a současně tělo2 a současně ..., pak platí také hlava.
  - ▶ 3 možné typy klauzulí:
    - fakt: hlava bez těla. Zápis v Prologu:  $\mathbf{p(X,Y)}$ . (ekv.  $p(X,Y):-\text{true.}$ )
    - pravidlo: hlava i tělo. Prolog:  $\mathbf{p(Z,X) :- p(X,Y), p(Y,Z)}$ .
    - cíl: tělo bez hlavy. Prolog:  $\mathbf{?- p(g,f)}$ .
- ▶ 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

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

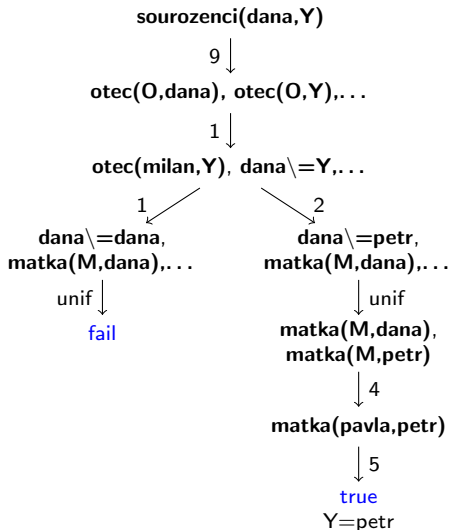
# Strom výpočtu

```

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),
10   X\=Y,
11   matka(M,X), matka(M,Y).

```

Dotaz ?- **sourozenci(dana,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
  - tisknizeznam(S) :- **write**('seznam='),**nl**,tisknizeznam(S,1).
  - tisknizeznam([],\_) :- **write**(''),**nl**.
  - tisknizeznam([H|T],N):- **tab**(4),**write**(N),**write**(': '),**write**(H),**nl**,N1 is N+1,  
tisknizeznam(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:  $\text{fib}_0 = 0$

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

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

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)).
```