

# 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/>

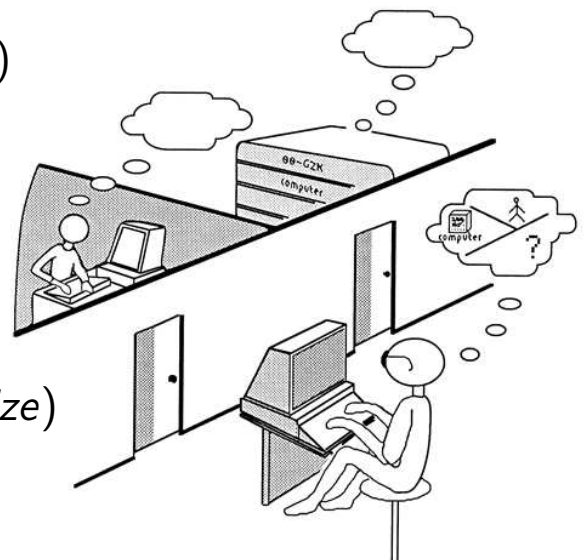
Obsah:

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

## 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





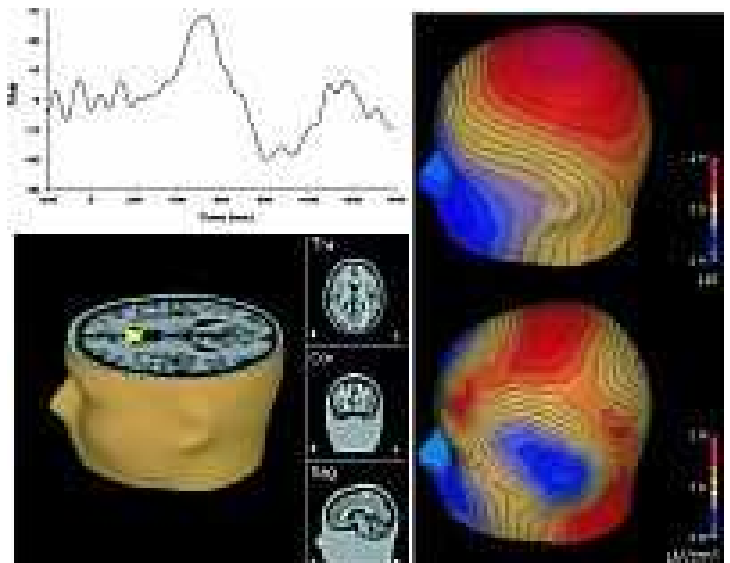
Co je "umělá inteligence"

► systém, který myslí jako člověk

- snaha porozumět postupům lidského myšlení – **kognitivní (poznávací) věda**
- využívá poznatků neurologie, neurochirurgie, ...  
např.

*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



- 2013–2023 **Human Brain Project**, Geneva, Švýcarsko

- ▶ 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

## 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** a **Python**

# 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  $\geq 115$  bodů známka E za  $\geq 63$  bodů
- ▶ rozdíly **zk**, **k**, **z** – různé limity
- ▶ kdo opraví chybu nebo vylepší **příklady z přednášek**, může dostat 1–5 bodů (celkem max 5)

## Základní informace

- ▶ cvičení – samostudium, v rámci “třetího kreditu”
- ▶ web stránka předmětu – <http://nlp.fi.muni.cz/uui/>
- ▶ <http://nlp.fi.muni.cz/uui/priklady/> – **příklady z přednášek**
- ▶ slajdy – průběžně doplňovány na webu předmětu
- ▶ kontakt na přednášejícího – Aleš Horák <[hales@fi.muni.cz](mailto: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 (26.9.)
- ② operace na datových strukturách (3.10.)
- ③ prohledávání stavového prostoru (10.10.)
- ④ heuristiky, best-first search, A\* search (17.10.)
- ⑤ dekompozice problému, AND/OR grafy (24.10.)
- ⑥ problémy s omezujícími podmínkami, **průběžná písemka** (31.10.)
- ⑦ hry a základní herní strategie (7.11.)
- ⑧ logický agent, výroková logika (14.11.)
- ⑨ logika prvního řádu a transparentní intenzionální logika (21.11.)
- ⑩ reprezentace a vyvozování znalostí (28.11.)
- ⑪ učení, rozhodovací stromy, neuronové sítě (5.12.)
- ⑫ zpracování přirozeného jazyka (12.12.)

## 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:

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

## Příklad

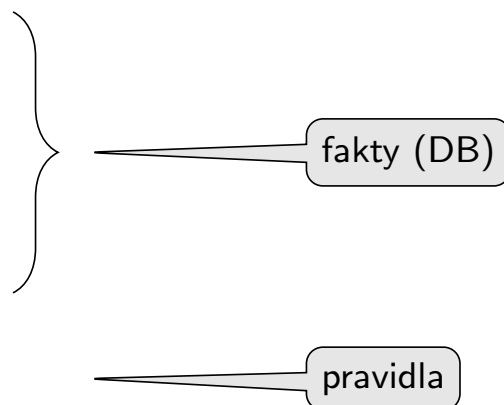
jednoduchý příklad – DB rodinných vztahů:

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

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
```

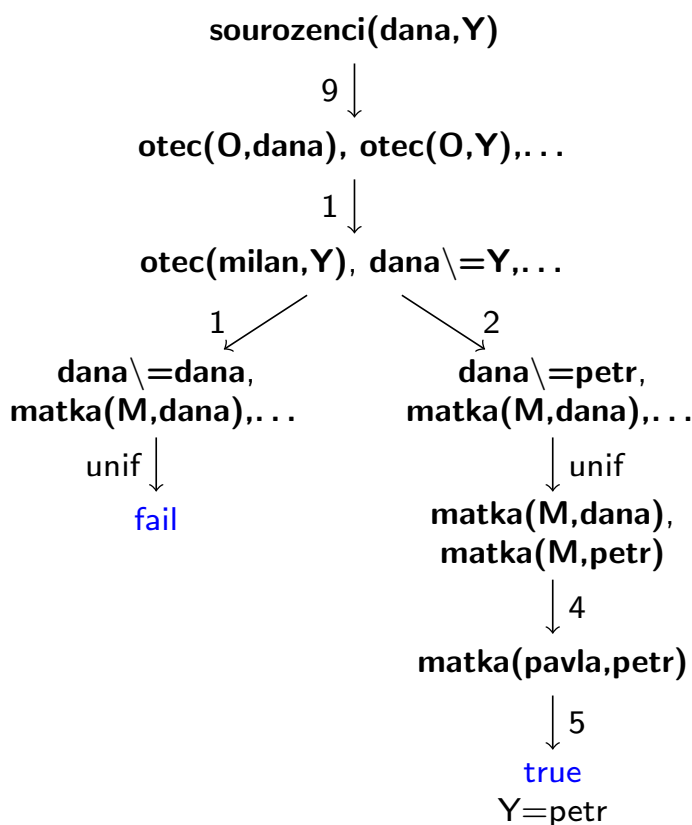
Y = petr

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),
10   X\=Y,
11   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:  $\text{fib}_0 = 0$

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

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

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 paměť pro data, lineární pro zásobník)

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)).
```