
IV. Logische Programmierung

- 1. Grundkonzepte der logischen Programmierung
- 2. Syntax von Prolog
- 3. Rechnen in Prolog

Unifikation

`add(X, zero, X) .`

`add(X, succ(Y), succ(Z)) :- add(X, Y, Z) .`

?- `add(succ(zero), succ(zero), U) .`

Unifikation

Existiert eine Substitution σ von Variablen mit Termen, so dass
 $\sigma(\text{Anfrage}) = \sigma(\text{Faktum})$ oder $\sigma(\text{Anfrage}) = \sigma(\text{Klauselkopf})$?

$\sigma(\text{add}(\text{succ}(\text{zero}), \text{succ}(\text{zero}), \text{U})) = \sigma(\text{add}(\text{X}, \text{zero}, \text{X}))$?

false

$\sigma(\text{add}(\text{succ}(\text{zero}), \text{succ}(\text{zero}), \text{U})) = \sigma(\text{add}(\text{X}, \text{succ}(\text{Y}), \text{succ}(\text{Z})))$?

$\sigma = \{X = \text{succ}(\text{zero}), Y = \text{zero}, U = \text{succ}(\text{Z})\}$

Unifikation

- **Substitution** σ : Abbildung von Variablen auf Terme
- s und t sind **unifizierbar**, falls es Substitution gibt mit $\sigma(s) = \sigma(t)$
- σ heißt dann **Unifikator** von s und t

$\sigma(\text{add}(\text{succ}(\text{zero}), \text{succ}(\text{zero}), U)) = \sigma(\text{add}(X, \text{zero}, X))$?

false

$\sigma(\text{add}(\text{succ}(\text{zero}), \text{succ}(\text{zero}), U)) = \sigma(\text{add}(X, \text{succ}(Y), \text{succ}(Z)))$?

$\sigma = \{X = \text{succ}(\text{zero}), Y = \text{zero}, U = \text{succ}(Z)\}$

Unifikation

$$\sigma(\text{add}(\text{succ}(\text{zero}), \text{succ}(\text{zero}), U)) = \sigma(\text{add}(X, \text{succ}(Y), \text{succ}(Z)))$$

Allgemeinster Unifikator (MGU)

$$\sigma = \{X = \text{succ}(\text{zero}), Y = \text{zero}, U = \text{succ}(Z)\}$$

$$\sigma = \{X = \text{succ}(\text{zero}), Y = \text{zero}, U = \text{succ}(\text{zero}), Z = \text{zero}\}$$

$$\sigma = \{X = \text{succ}(\text{zero}), Y = \text{zero}, U = \text{succ}(\text{succ}(W)), Z = \text{succ}(W)\}$$

Unifikator μ ist MGU wenn alle anderen Unifikatoren σ aus μ entstehen, indem man Terme für seine Variablen einsetzt.

Formal:

Für alle anderen Unifikatoren σ muss eine Substitution τ existieren mit $\sigma = \tau \circ \mu$.

Berechnung des MGU

Eingabe: s und t

Ausgabe: MGU oder Fehlschlag

1. Falls s und t gleiche Variablen sind, dann $\sigma = \{ \}$.
2. Falls s Variable ist und t enthält s nicht, dann $\sigma = \{s = t\}$.
3. Falls t Variable ist und s enthält t nicht, dann $\sigma = \{t = s\}$.
4. Falls $s = f(s_1, \dots, s_n)$ und $t = f(t_1, \dots, t_n)$, dann:
 - a) Sei $\sigma_1 = \text{MGU}(s_1, t_1)$.
 - b) Für alle $2 \leq i \leq n$ sei
$$\sigma_i = \text{MGU}(\sigma_{i-1}(\dots(\sigma_1(s_i))\dots), \sigma_{i-1}(\dots(\sigma_1(t_i))\dots)).$$
 - c) Falls alle σ_i existieren, dann $\sigma = \sigma_n \circ \dots \circ \sigma_1$.
5. Sonst sind s und t nicht unifizierbar.

Beweisverfahren von Prolog: Resolution

Algorithmus SOLVE

Eingabe: Anfrage $?- G_1, \dots, G_m$

Ausgabe: Antwortsubstitution σ oder Fehlschlag

1. Wenn $m = 0$, dann terminiere mit $\sigma = \{ \}$.

2. Sonst: Suche nach der nächsten Programmklausel

$H :- B_1, \dots, B_n$. *← Variablen in Prog-Klauseln werden bei jeder Anwendung in frische Var. umbenannt*

so dass G_1 und H unifizierbar (mit MGU μ) sind.

Gibt es keine, dann terminiere mit Fehlschlag.

3. Rufe SOLVE mit der folgenden Anfrage auf:

$?- \mu(B_1), \dots, \mu(B_n), \mu(G_2), \dots, \mu(G_m)$.

4. Falls dieser Aufruf Antwortsubst. τ berechnet,

dann: Terminiere mit $\sigma = \tau \circ \mu$. *← nur der Teil, der Var. in G_1, \dots, G_m betrifft*

sonst: Gehe zurück zu Schritt 2.

Beweisbaum

```
add(X, zero, X) .  
add(X, succ(Y), succ(Z)) :- add(X, Y, Z) .
```

?- add(succ(zero), succ(zero), U) .

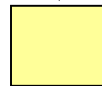
Resolution mit:
add(X, succ(Y), succ(Z)) :-
add(X, Y, Z) .

X = succ(zero)
Y = zero
U = succ(Z)

?- add(succ(zero), zero, Z) .

Resolution mit:
add(X₁, zero, X₁) .

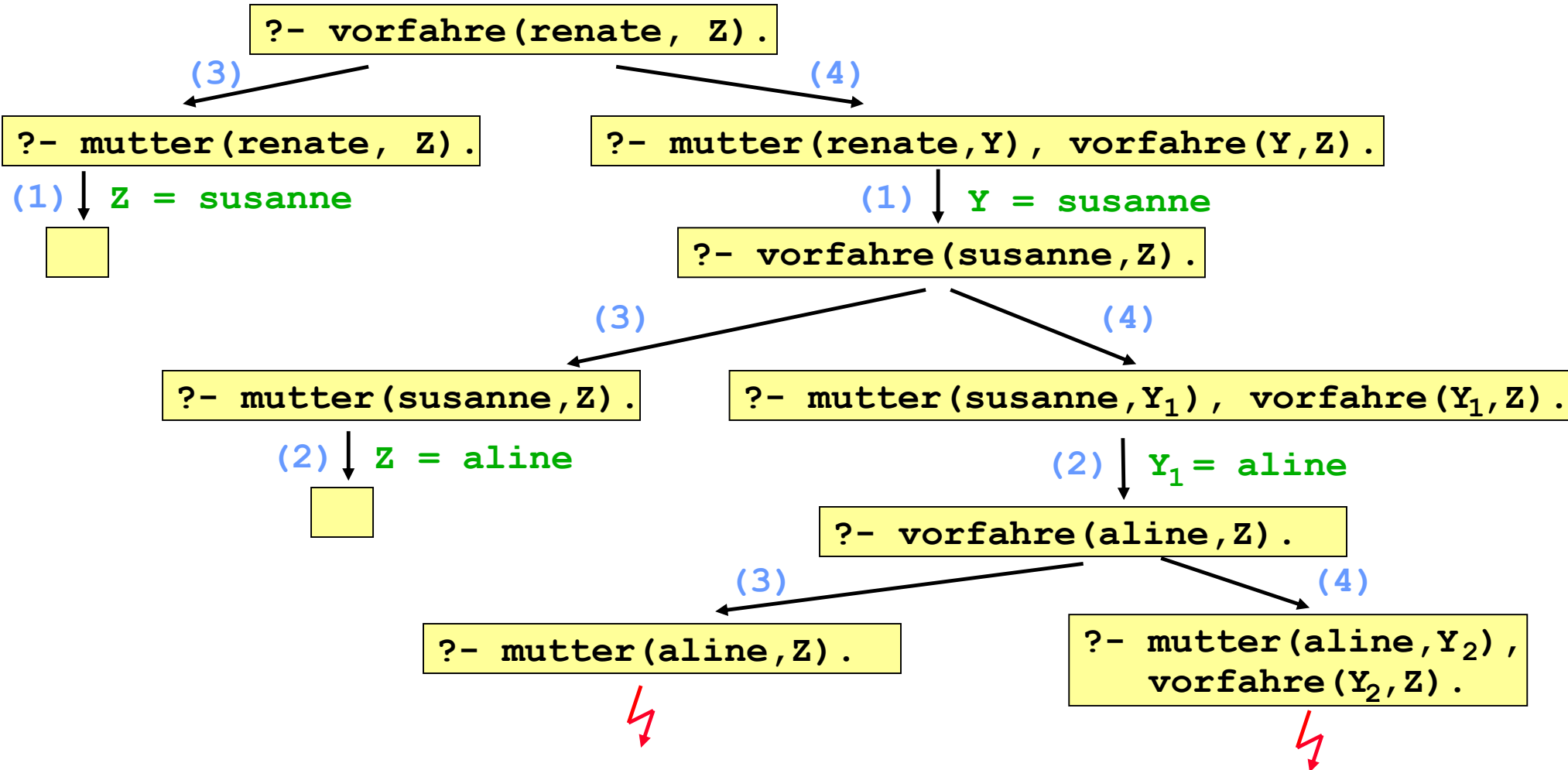
X₁ = succ(zero)
Z = succ(zero)



Antwortsubstitution: {U = succ(succ(zero)) }

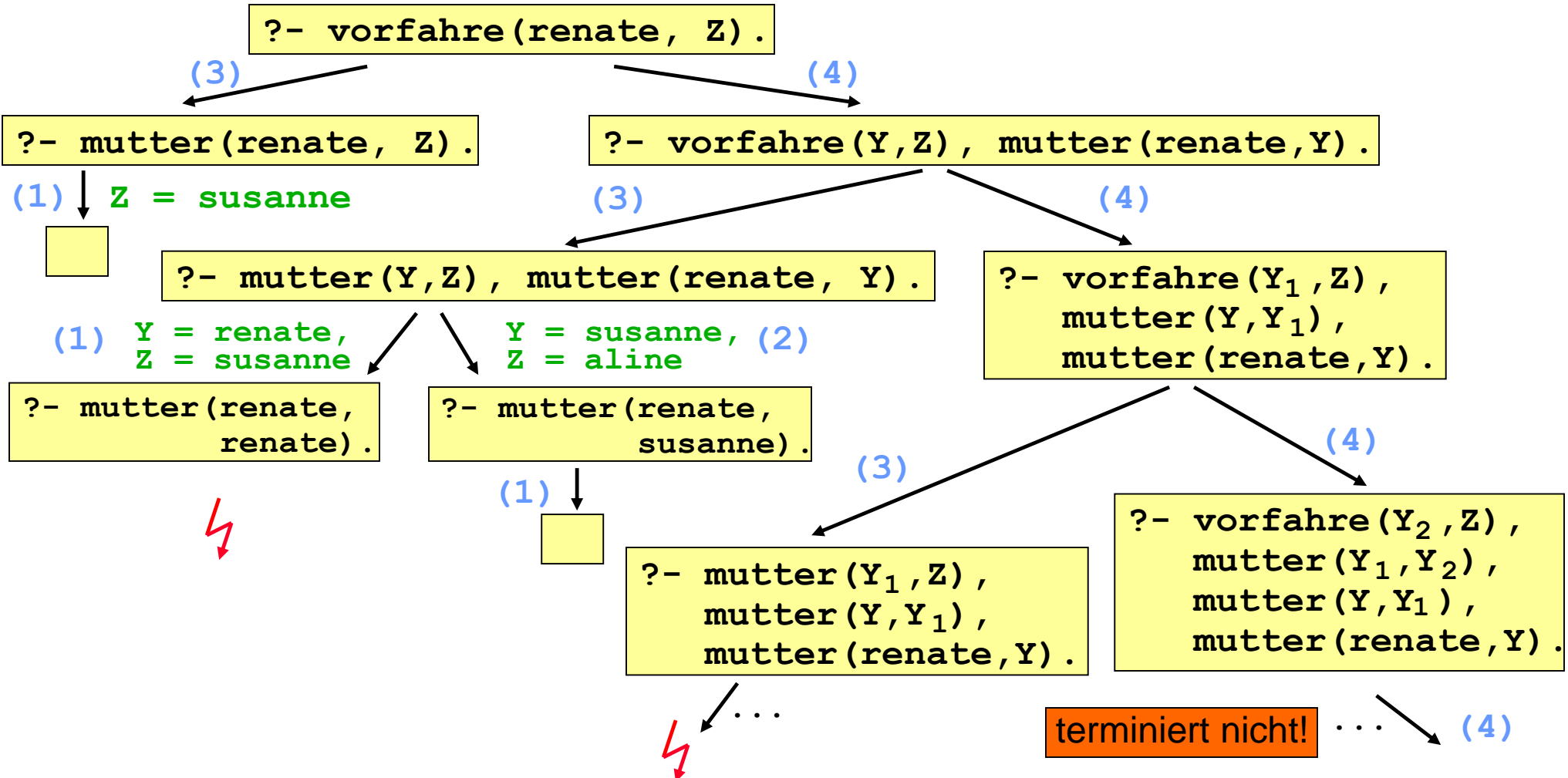
Beweisbaum

(1) `mutter(renate, susanne).` (3) `vorfahre(V, X) :- mutter(V, X).`
(2) `mutter(susanne, aline).` (4) `vorfahre(V, X) :- mutter(V, Y),
vorfahre(Y, X).`



Beweisbaum

(1) `mutter(renate, susanne).` (3) `vorfahre(V,X) :- mutter(V,X).`
 (2) `mutter(susanne, aline).` (4) `vorfahre(V,X) :- vorfahre(Y,X),
 mutter(V,Y).`



Beweisbaum

- (1) `mutter(renate, susanne)` . (3) `vorfahre(V, X) :- vorfahre(Y, X),
mutter(V, Y)` .
 (2) `mutter(susanne, aline)` . (4) `vorfahre(V, X) :- mutter(V, X)` .

`?- vorfahre(renate, Z)` .

(3) `?- vorfahre(Y, Z), mutter(renate, Y)` .

(4) `?- mutter(renate, Z)` .

(1) $Z = \text{susanne}$

(3) `?- vorfahre(Y1, Z),
mutter(Y, Y1),
mutter(renate, Y)` .

(4) `?- mutter(Y, Z), mutter(renate, Y)` .

(1) $Y = \text{renate}, Z = \text{susanne}$

$Y = \text{susanne}, (2) Z = \text{aline}$

`?- mutter(renate, renete)` .

`?- mutter(renate, susanne)` .

(1)

(3) `?- vorfahre(Y2, Z),
mutter(Y1, Y2),
mutter(Y, Y1),
mutter(renate, Y)` .

`?- mutter(Y1, Z),
mutter(Y, Y1),
mutter(renate, Y)` .

(3) ... **terminiert nicht!**

... ⚡

Gleichheit in Prolog: =

`gleich(X,X).`

Ist in Prolog vordefiniert, heißt dort "="

`?- succ(X) = succ(succ(Y)).`

`X = succ(Y)`

`?- .(a,L) = [X,b|K].`

`X = a, L = [b|K]`

`?- s = t`

berechnet MGU von s und t

```
mem(X, [Y|_]) :- X = Y.  
mem(X, [_|L]) :- mem(X,L).
```

`?- mem(X, [1,2,3]).`

`X = 1 ;`

`X = 2 ;`

`X = 3`

```
mem(X, [X|_]).  
mem(X, [_|L]) :- mem(X,L).
```

Gleichheit in Prolog: `is`

`?- X = 2 + 5.`

`X = 2 + 5`

`?- 7 = 2 + 5.`

`false`

"=" berechnet nur syntaktische Unifikation

Vordefiniertes Prädikat "`is`": `s is t`

- `t` muss vollständig instantiiertes arithmetisches Ausdruck sein
- rechne erst `t` aus
- dann wird das Ergebnis der Auswertung mit `s` unifiziert

`?- X is 2 + 5.`

`X = 7`

`?- 7 is 2 + 5.`

`true`

`?- 2 + 5 is 7.`

`false`

```
len([], zero).  
len([_ | Rest], succ(N)) :- len(Rest, N).
```

```
len([], 0).  
len([_ | Rest], M) :- len(Rest, N), M is N + 1.
```

Vorlesung „Programmierung“

■ Inhalt der Vorlesung

- Was ist ein Programm?
- Was sind grundlegende Programmierkonzepte?
- Wie konstruiert (entwickelt) man ein Programm?
- Welche Programmier Techniken und -paradigmen gibt es?

■ Teil I: Einleitung und Grundbegriffe

■ Teil II: Imperative & objektorientierte Programmierung (*Java*)

■ Teil III: Funktionale Programmierung (*Haskell*)

■ Teil IV: Logische Programmierung (*Prolog*)