

Vestavěné predikáty (pokračování)

Testování typu termu

| | |
|--------------------------|---|
| <code>var(X)</code> | X je volná proměnná |
| <code>nonvar(X)</code> | X není proměnná |
| <code>atom(X)</code> | X je atom (<code>pavel</code> , <code>'Pavel Novák'</code> , <code><--></code>) |
| <code>integer(X)</code> | X je integer |
| <code>float(X)</code> | X je float |
| <code>atomic(X)</code> | X je atom nebo číslo |
| <code>compound(X)</code> | X je struktura |

Určení počtu výskytů prvku v seznamu

Konstrukce a dekompozice atomu

```
count( X, S, N ) :- count( X, S, 0, N ).
```

```
count( _, [], N, N ).
```

```
count( X, [X|S], N0, N ) :- !, N1 is N0 + 1, count( X, S, N1, N ).
```

```
count( X, [_|S], N0, N ) :- count( X, S, N0, N ).
```

```
:-? count( a, [a,b,a,a], N )      :-? count( a, [a,b,X,Y], N ).
```

```
N=3                                N=3
```

```
count( _, [], N, N ).
```

```
count( X, [Y|S], N0, N ) :- nonvar(Y), X = Y, !,  
                            N1 is N0 + 1, count( X, S, N1, N ).
```

```
count( X, [_|S], N0, N ) :- count( X, S, N0, N ).
```

Atom (opakování)

- řetězce písmen, čísel, „_“ začínající malým písmenem: `pavel`, `pavel_novak`, `x2`, `x4_34`

- řetězce speciálních znaků: `+`, `<->`, `==>`

- řetězce v apostrofech: `'Pavel'`, `Pavel Novák'`, `'prší'`, `'ano'`

```
?- 'ano'=A.      A = ano
```

Řetězec znaků v uvozovkách

- př. `"ano"`, `"Pavel"`

```
?- A="Pavel".      ?- A="ano".
```

```
A = [80,97,118,101,108]      A=[97,110,111]
```

- př. použití: konstrukce a dekompozice atomu na znaky, vstup a výstup do souboru

Konstrukce atomu ze znaků, rozložení atomu na znaky

```
name( Atom, SeznamASCIIKodu )      name( ano, [97,110,111] )  
                                     name( ano, "ano" )
```

Konstrukce a dekompozice termu

- Konstrukce a dekompozice termu

Term =.. [Funktor | SeznamArgumentu]

a(9,e) =.. [a,9,e]

Call =.. [Funktor | SeznamArgumentu], call(Call)

atom =.. X => X = [atom]

- Pokud chci znát pouze funktor nebo některé argumenty, pak je efektivnější:

```
functor( Term, Funktor, Arita )      functor( a(9,e), a, 2 )
                                     functor(atom,atom,0)   functor(1,1,0)
arg( N, Term, Argument )           arg( 2, a(9,e), e)
```

Příklad: dekompozice termu I.

- count_term(Integer, Term, N) určí počet výskytů celého čísla v termu

▪ ?- count_term(1, a(1,2,b(x,z(a,b,1))),Y), N). N=2

▪ count_term(X, T, N) :- count_term(X, T, 0, N).

count_term(X, T, N0, N) :- integer(T), X = T, !, N is N0 + 1.

count_term(_, T, N, N) :- atomic(T), !.

count_term(_, T, N, N) :- var(T), !.

count_term(X, T, N0, N) :- T =.. [_ | Argumenty],
count_arg(X, Argumenty, N0, N).

count_arg(_, [], N, N).

count_arg(X, [H | T], N0, N) :- count_term(X, H, 0, N1),
N2 is N0 + N1,
count_arg(X, T, N2, N).

▪ ?- count_term(1, [a,2,[b,c],[d,[e,f],Y]], N).

count_term(X, T, N0, N) :- T = [_|_], !, count_arg(X, T, N0, N).

klauzuli přidáme **před** poslední klauzuli count_term/4

Rekurzivní rozklad termu

- Term je proměnná (var/1), atom nebo číslo (atomic/1) => konec rozkladu
- Term je seznam ([_|_]) => [] ... řešen výše jako atomic procházení seznamu a rozklad každého prvku seznamu
- Term je složený (=./2, functor/3) => procházení seznamu argumentů a rozklad každého argumentu

- Příklad: ground/1 uspěje, pokud v termu nejsou proměnné; jinak neuspěje

ground(Term) :- atomic(Term), !.

ground(Term) :- var(Term), !, fail.

ground([H|T]) :- !, ground(H), ground(T).

ground(Term) :- Term =.. [_Funktor | Argumenty],
ground(Argumenty).

?- ground(s(2,[a(1,3),b,c],X)).

no

?- ground(s(2,[a(1,3),b,c])).

yes

Cvičení: dekompozice termu

- Napište predikát substitute(Podterm, Term, Podterm1, Term1), který nahradí všechny výskyty Podterm v Term termem Podterm1 a výsledek vrátí v Term1
- Předpokládejte, že Term a Podterm jsou termy bez proměnných
- ?- substitute(sin(x), 2*sin(x)*f(sin(x)), t, F). F=2*t*f(t)

Technika a styl programování v Prologu

- Styl programování v Prologu
 - některá pravidla správného stylu
 - správný vs. špatný styl
 - komentáře
- Ladění
- Efektivita

Technika a styl programování v Prologu

Styl programování v Prologu I.

- Cílem stylistických konvencí je
 - redukce nebezpečí programovacích chyb
 - psaní čitelných a srozumitelných programů, které se dobře ladí a modifikují
- Některá pravidla správného stylu
 - krátké klauzule
 - krátké procedury; dlouhé procedury pouze s uniformní strukturou (tabulka)
 - klauzule se základními (hraničními) případy psát před rekurzivními klauzulemi
 - vhodná jména procedur a proměnných
 - nepoužívat seznamy ([...]) nebo závorky ({...}, (...)) pro termy pevné arity
 - vstupní argumenty psát před výstupními
 - **struktura programu – jednotné konvence** v rámci celého programu, např.
 - mezery, prázdné řádky, odsazení
 - klauzule stejné procedury na jednom místě; prázdné řádky mezi klauzulemi; každý cíl na zvláštním řádku

Správný styl programování

- konstrukce setříděného seznamu Seznam3 ze setříděných seznamů Seznam1, Seznam2: `merge(Seznam1, Seznam2, Seznam3)`
- `merge([2,4,7], [1,3,4,8], [1,2,3,4,4,7,8])`
- `merge([], Seznam, Seznam) :-`
`!.` % prevence redundantních řešení
- `merge(Seznam, [], Seznam).`
- `merge([X|Telo1], [Y|Telo2], [X|Telo3]) :-`
`X < Y, !,`
`merge(Telo1, [Y|Telo2], Telo3).`
- `merge(Seznam1, [Y|Telo2], [Y|Telo3]) :-`
`merge(Seznam1, Telo2, Telo3).`

Špatný styl programování

```
merge( S1, S2, S3 ) :-
  S1 = [], !, S3 = S2;           % první seznam je prázdný
  S2 = [], !, S3 = S1;           % druhý seznam je prázdný
  S1 = [X|T1],
  S2 = [Y|T2],
  ( X < Y, !,
    Z = X,                       % Z je hlava seznamu S3
    merge( T1, S2, T3 );
    Z = Y,
    merge( S1, T2, T3 ) ),
  S3 = [ Z | T3 ].
```

Dokumentace a komentáře

- co program dělá, jak ho používat (jaký cíl spustit a jaké jsou očekávané výsledky), příklad použití
- které predikáty jsou hlavní (*top-level*)
- jak jsou hlavní koncepty (objekty) reprezentovány
- doba výpočtu a paměťové nároky
- jaké jsou limity programu
- zda jsou použity nějaké speciální rysy závislé na systému
- jaký je význam predikátů v programu, jaké jsou jejich argumenty, které jsou vstupní a které výstupní (pokud víme)
 - vstupní argumenty „+“, výstupní „-“ `merge(+Seznam1, +Seznam2, -Seznam3)`
 - `JmenoPredikatu/Arit` `merge/3`
- algoritmické a implementační podrobnosti

Styl programování v Prologu II.

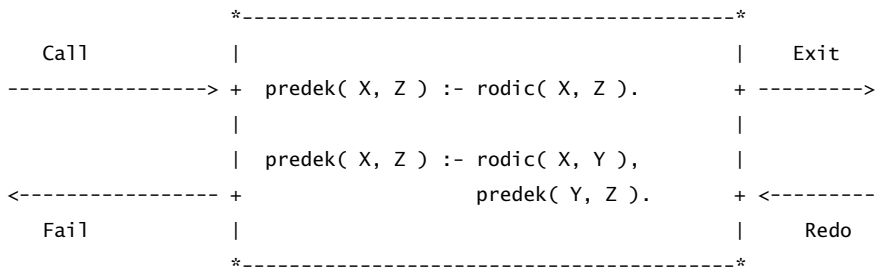
- **Středník „;“** může způsobit nesrozumitelnost klauzule
 - nedávat středník na konec řádku, používat závorky
 - v některých případech: rozdělení klauzule se středníkem do více klauzulí
- **Opatrné používání operátoru řezu**
 - preferovat použití zeleného řezu (nemění deklarativní sémantiku)
 - červený řez používat v jasně definovaných konstruktech
 - negace: `P, !, fail; true` `\+ P`
 - alternativy: `Podminka, !, Ci11 ; Ci12` `Podminka -> Ci11 ; Ci12`
- **Opatrné používání negace „\+“**
 - negace jako neúspěch: negace není ekvivalentní negaci v matematické logice
- **Pozor na `assert` a `retract`**: snižují transparentnost chování programu

Ladění

- Přepínače na trasování: `trace/0`, `notrace/0`
- Trasování specifického predikátu: `spy/1`, `nosp/1`
 - `spy(merge/3)`
- `debug/0`, `nodebug/0`: pro trasování pouze predikátů zadaných `spy/1`
- Libovolná část programu může být spuštěna zadáním vhodného dotazu: **trasování cíle**
 - vstupní informace: jméno predikátu, hodnoty argumentů při volání
 - výstupní informace
 - při úspěchu hodnoty argumentů splňující cíl
 - při neúspěchu indikace chyby
 - nové vyvolání přes `;`: stejný cíl je volán při backtrackingu

Krabičkový (4-branový) model

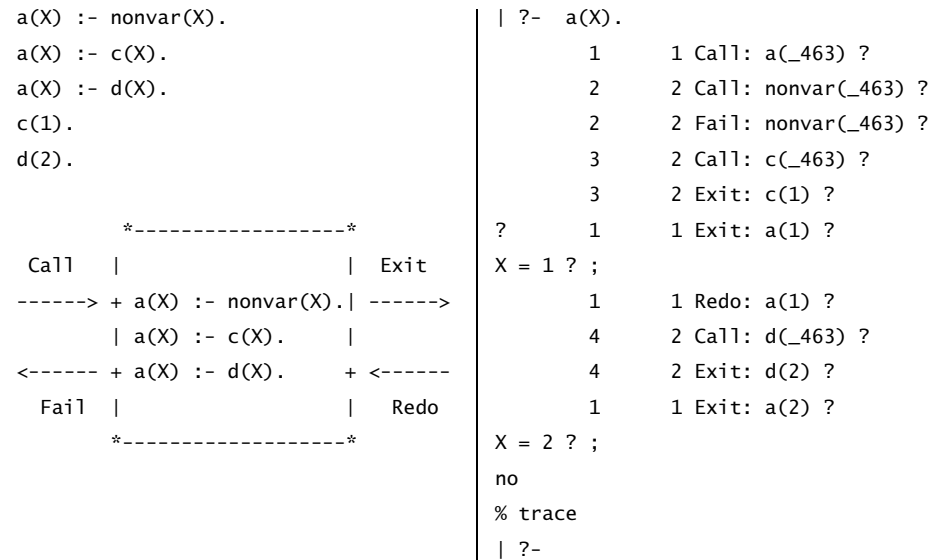
- Vizualizace řídicího toku (backtrackingu) na úrovni predikátu
 - Call: volání cíle
 - Exit: úspěšné ukončení volání cíle
 - Fail: volání cíle neuspělo
 - Redo: jeden z následujících cílů neuspěl a systém backtrackuje, aby našel alternativy k předchozímu řešení



Efektivita

- Čas výpočtu, paměťové nároky, a také časové nároky na vývoj programu
 - u Prologu můžeme častěji narazit na problémy s časem výpočtu a paměti
 - Prologovské aplikace redukují čas na vývoj
 - vhodnost pro symbolické, nenumerické výpočty se strukturovanými objekty a relacemi mezi nimi
- Pro zvýšení efektivity je nutno se zabývat **procedurálními aspekty**
 - zlepšení efektivity při prohledávání**
 - odstranění zbytečného backtrackingu
 - zrušení provádění zbytečných alternativ co nejdříve
 - návrh **vhodnějších datových struktur**, které umožní efektivnější operace s objekty

Příklad: trasování



Zlepšení efektivity: základní techniky

- Optimalizace posledního volání (LCO) a akumulátory**
- Rozdílové seznamy** při spojování seznamů
- Caching:** uložení vypočítaných výsledků do programové databáze
- Indexace** podle prvního argumentu
 - např. v SICStus Prologu
 - při volání predikátu s prvním nainstanciováním argumentem se používá hašovací tabulka zpřístupňující pouze odpovídající klauzule
 - zamestnanec(Prijmeni, KrestniJmeno, Oddezeni, ...)
- Determinismus:**
 - rozhodnout, které klauzule mají uspět vícekrát, ověřit požadovaný determinismus