

Esercitazione/ approfondimento Prolog e Sistemi Esperti

- Presi da: I. Bratko: Programmare in Prolog per Intelligenza Artificiale, Masson ed Addison-Wesley, 1988.
- **Base di conoscenza per identificare gli animali (problema di classificazione)**
 - :- op(100, xfx, [has, gives, 'does not', eats, lays, isa]).
 - :- op(100, xf, [swims, flies]).
 - :- op(900, xfx, :).
 - :- op(800, xfx, was).
 - :- op(870, fx, if).
 - :- op(880, xfx, then).
 - :- op(550, xfy, or).
 - :- op(540, xfy, and).
 - :- op(300, fx, 'derived by').
 - :- op(600, xfx, from).
 - :- op(600, xfx, by).

ALTRI ESEMPI

rule1: if

Animal has hair or
Animal gives milk then
Animal isa mammal.

rule2: if

Animal has feathers or
Animal flies and
Animal lays eggs then
Animal isa bird.

rule3: if

Animal isa mammal and
(Animal eats meat or
Animal has pointed teeth and
Animal has claws and
Animal has 'forward pointing 'eyes') then
Animal isa carnivore.

ALTRI ESEMPI

```
rule4:  if
        Animal isa carnivore           and
        Animal has 'tawny colour'      and
        Animal has 'dark spots'        then
        Animal isa cheetach.
```

```
rule5:  if
        Animal isa carnivore           and
        Animal has 'tawny colour'      and
        Animal has 'black stripes'     then
        Animal isa tiger.
```

```
rule6:  if
        Animal isa bird                and
        Animal 'does not' fly          and
        Animal swims                   then
        Animal isa penguin.
```

ALTRI ESEMPI

```
rule7: if
    Animal isa bird                and
    Animal isa 'good flyer'        then
    Animal isa albatross.

fact: X isa animal:-
member(X, [cheetah,tiger,penguin,albatross]).
askable(_ gives_, 'Animal' gives 'What').
askable(_ flies, 'Animal' flies).
askable(_ lays eggs, 'Animal' lays eggs).
askable(_ eats_, 'Animal' eats 'What').
askable(_ has_, 'Animal' has 'Something').
askable(_ 'does not'_, 'Animal' 'does not' 'Do something').
askable(_ swims, 'Animal' swims).
askable(_ isa 'good flier', 'Animal' isa 'good flier').
```

Nota: sono tutti fatti Prolog dal punto di vista sintattico.

UN SECONDO ESEMPIO

Base di conoscenza per individuare guasti in una rete elettrica (diagnosi).

```
broken_rule: if
    on (Device)                and
    device (Device)            and
    not working (Device)       and
    connected (Device, Fuse)   and
proved (intact (Fuse))
then
proved (broken (Device)) .
fuse_ok_rule: if
    connected (Device, Fuse)   and
    working (Device)
then
proved (intact (Fuse)) .
```

UN SECONDO ESEMPIO

```
fused_rule:
if connected(Device1, Fuse)           and
   on (Device1)                       and
   device (Device1)                   and
   not working(Device1)               and
   samefuse (Device2, Device1)       and
   on (Device2)                       and
   not working(Device2)
then
proved (failed (Fuse)) .
```

se due differenti dispositivi sono connessi ad un fusibile e sono entrambi on ma non in funzione allora il fusibile è rotto (si assume che non possano essere rotti entrambi i dispositivi).

UN SECONDO ESEMPIO

```
same_fuse_rule: if
    connected(Device1,Fuse) and
    connected(Device2,Fuse) and
    different (Device1,Device2)
then
    somefuse (Device1,Device2) .
fact: different (X,Y) :- not (X=Y) .
fact: device (heater) .
fact: device (light1) .
fact: device (light2) .
fact: device (light3) .
fact: device (light4) .
fact: connected (light1, fuse1) .
fact: connected (light2, fuse1) .
fact: connected (heater, fuse1) .
```

UN SECONDO ESEMPIO

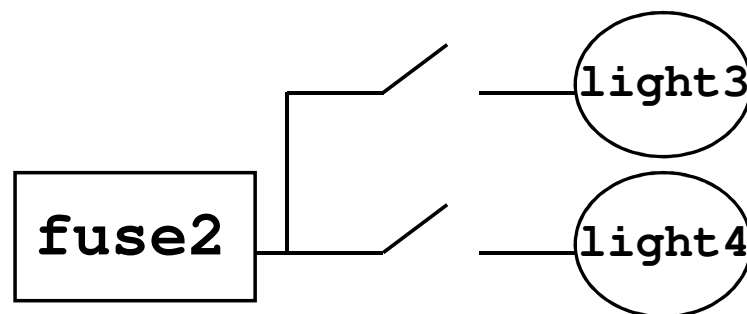
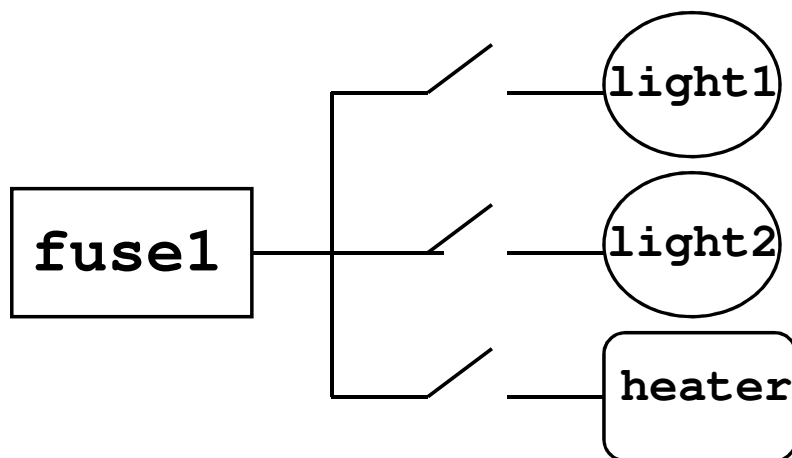
```
fact: connected(light3, fuse2).
```

```
fact: connected(light4, fuse2).
```

```
askable(on(D), on('Device')).
```

```
askable(working(D), working('Device')).
```

- *Nota: sono tutti fatti Prolog.*



USO DEL PROLOG

- Per utilizzare direttamente Prolog andrebbero traslati come regole del tipo:

```
Animal isa mammal:-
```

```
    Animal has hair;
```

```
    Animal gives milk.
```

```
Animal isa carnivore:-
```

```
    Animal isa mammal,
```

```
    Animal eats meat.
```

- Adesso aggiungiamo dei fatti sul particolare problema:

```
peter has hair.
```

```
peter is lazy.
```

```
peter is big.
```

USO DEL PROLOG

```
peter has 'tawny colour'.  
peter has 'black stripes'.  
peter eats meat.
```

- e poi interroghiamo:
?- peter isa tiger.
yes
? peter isa cheetah.
no.
- Non ci va bene per due motivi:
 - 1) I fatti devono essere introdotti tutti all'inizio;
 - 2) Manca una spiegazione (il tracing di Prolog è troppo povero).
==> approccio meta-interpretato

MOTORE DI INFERENZA IN PROLOG

- Per dare una risposta Answ a una domanda Q (simile alla ricerca in grafi AND/OR):

Se Q è un fatto allora Answ è: Q **is true**;

Se c'è una regola del tipo:

if **Condition** then Q allora esplora **Condition** per generare la risposta Answ;

Se Q è askable allora chiedi all'utente per avere una risposta per Q ;

Se Q è della forma $Q1$ and $Q2$ allora esplora $Q1$. Se $Q1$ è falso allora Answ è “ Q e falso”, altrimenti esplora $Q2$ e poi combina le risposte di $Q1$ e $Q2$ in Answ;

Se Q è della forma $Q1$ or $Q2$ allora esplora $Q1$. Se $Q1$ è vero allora Answ è “ Q è vero”, o alternativamente esplora $Q2$ e poi combina le risposte di $Q1$ e $Q2$ in Answ.

MOTORE DI INFERENZA IN PROLOG

- Le domande del tipo not Q sono più problematiche e le tratteremo nel seguito.

Interfaccia con l'utente: why e how.

- La domanda **why** può essere generata dall'utente quando il sistema chiede all'utente qualche informazione e l'utente vuole sapere perchè gli viene chiesta tale informazione.

`Is a true?`

`why?`

- Because:

`I can use a to investigate b by rule Ra, and`

`I can use b to investigate c by rule Rb, and`

`I can use y to investigate z by rule Ry, and`

`z was your original question.`

- Catena di regole e (sotto)goals che connettono l'informazione richiesta con il goal originale (traccia). Why è ottenuto muovendosi in su nello spazio di ricerca dal corrente (sotto)goal al top goal.

MOTORE DI INFERENZA IN PROLOG

- Dunque la traccia (catena dei goals e regole fra il goal corrente e il top goal) deve essere mantenuta esplicitamente durante il processo di ragionamento.
- Inoltre, quando l'utente ottiene una risposta può avere interesse a sapere come questa risposta è stata ottenuta.
- How fa vedere i goal e sottogoal che dimostrano la conclusione, cioè, in pratica, l'albero AND/OR di soluzione.
- Esempio:

```
peter isa carnivore  
was derived by rule3 from  
peter isa mammal  
was derived by rule1 from  
peter has hair  
was told  
and  
peter eats meat  
was told
```

IMPLEMENTAZIONE

- Procedure principali:

explore (Goal, Trace, Answer)

che trova una risposta **Answer** a un goal **Goal** con la traccia **Trace**.

useranswer (Goal, Trace, Answer)

che genera la soluzione per un “askable” **Goal** chiedendola all'utente e risponde anche a domande di tipo 'why'.

present (Answer)

mostra i risultati e risponde a domande di tipo 'how'.

explore (Goal, Trace, Answer)

“trova una risposta **Answer** a un dato goal **Goal**. Cerca una soluzione positiva. **Answer** falso solo quando sono state tentate con insuccesso tutte le possibilità. Nota: si suppone che ci sia solo una regola applicabile per ogni tipo di goal; **Goal** negativi devono sempre essere istanziati”

IMPLEMENTAZIONE

```
:- op(900, xfx, :) .  
:- op(800, xfx, was) .  
:- op(870, fx, if) .  
:- op(880, xfx, then) .  
:- op(550, xfy, or) .  
:- op(540, xfy, and) .  
:- op(300, fx, 'derived by') .  
:- op(600, xfx, from) .  
:- op(600, xfx, by) .  
explore(Goal, Trace, Goal is true was 'found  
as a fact') :- fact : Goal.
```

IMPLEMENTAZIONE

```
explore(Goal,Trace,Goal is true was 'found as a fact'):-  
    fact : Goal.  
explore(Goal,Trace,Goal is TruthValue was 'derived by' Rule from  
    Answer):-  
    Rule : if Condition then Goal,  
    explore(Condition,[Goal by Rule|Trace],Answer),  
    truth(Answer, TruthValue).  
explore(not Goal, trace, Answer) :- !,  
    explore(Goal,Trace,Answer1),  
    invert(Answer1,Answer).  
explore(Goal1 and Goal2, Trace, Answer):-!,  
    explore(Goal1, Trace,Answer1),  
    continue(Answer1, Goal1 and Goal2, Trace, Answer).
```


IMPLEMENTAZIONE

```
explore(Goal1 and Goal2, Trace, Answer):-!,
    explore(Goal1, Trace, Answer1),
    continue(Answer1, Goal1 and Goal2, Trace, Answer).
explore(Goal1 or Goal2, Trace, Answer):-
    exploreyes(Goal1, Trace, Answer);
    exploreyes(Goal2, Trace, Answer).
explore(Goal1 or Goal2, Trace, Answer1 and Answer2):-!,
    not exploreyes(Goal1, Trace, _);
    not exploreyes(Goal2, Trace, _),
    explore(Goal1, Trace, Answer1);
    explore(Goal2, Trace, Answer2).
explore(Goal, Trace, Goal is Answer was told):-
    useranswer(Goal, Trace, answer).
```

IMPLEMENTAZIONE

```
exploreyes (Goal, Trace, Answer) :-  
    explore (Goal, Trace, Answer) ,  
    positive (Answer) .  
continue (Answer1, Goal1 and Goal2, Trace, Answer) :-  
    positive (Answer1) ,  
    explore (Goal2, Trace, Answer2) ,  
    (positive (Answer2) ,  
     Answer=Answer1 and Answer2;  
     negative (Answer2) , Answer=Answer2) .  
continue (Answer1, Goal1 and Goal2, _, Answer1) :-  
    negative (Answer1) .  
truth (Question is TruthValue was Found, TruthValue) :- !.
```

IMPLEMENTAZIONE

```
truth(Answer1 and Answer2, TruthValue) :-
    truth(Answer1, true),
    truth(Answer2, true), !,
    TruthValue = true;
    TruthValue = false.

positive(Answer) :-
    truth(Answer, true).

negative(Answer) :-
    truth(Answer, false).

invert(Goal is true was Found,
      (not Goal) is false was Found).

invert(Goal is false was Found,
      (not Goal) is true was Found).
```

ESERCITAZIONE PROPOSTA:

Terminare l'intero shell

- Definire le procedure:

useranswer (Goal, Trace, Answer)

- Tenendo conto del fatto che:
 - deve fare la domanda una sola volta per lo stesso goal controllando che sia askable;
 - fare il trace se richiesto dall'utente mediante why;
 - se goal contiene delle variabili farle istanziare dall'utente.

present (Answer)

per mostrare la soluzione e eventualmente la spiegazione how

expert

Il goal top-level dello shell che chiede il goal e poi mostra la risposta;