

PARADIGME DE PROGRAMARE

Curs 11

Metaprediccate. Probleme de căutare în spațiul stărilor. Probleme de satisfacere a constrângerilor.

1

Metaprediccate

Metapredicat = predicat care primește scopuri ca argumente

- corespondentul funcționalelor din programarea funcțională

Metaprediccate pentru colectarea soluțiilor (de satisfacere a unui scop)

- findall
- bagof
- setof

Metaprediccate de tip for

- forall

2

2

Metapredicatul **findall**

```
findall(+Template, :Goal, -Bag)
```

- Pentru fiecare variantă de satisfacere a scopului Goal, instanțierea corespunzătoare a lui Template este depusă în Bag

Exemplu

```
?- findall(X-Y, (numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 =:= mod(X,Y)), L).
```

scop compus

3

3

Metapredicatul **findall**

```
findall(+Template, :Goal, -Bag)
```

- Pentru fiecare variantă de satisfacere a scopului Goal, instanțierea corespunzătoare a lui Template este depusă în Bag

Exemplu

```
?- findall(X-Y, (numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 =:= mod(X,Y)), L).
```

scop compus

```
L = [6-3, 8-4, 9-3, 10-5, 12-3, 12-4, 12-6].
```

4

4

Metapredicatul **bagof**

`bagof(+Template, :Goal, -Bag)`

- La fel ca findall, dar se construiește câte un Bag pentru fiecare instanțiere diferită a variabilelor libere din Goal (libere = care nu apar în Template)

Exemple

```
?- bagof(X-Y, (numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
```

```
?- bagof(X, (numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
```

5

5

Metapredicatul **bagof**

`bagof(+Template, :Goal, -Bag)`

- La fel ca findall, dar se construiește câte un Bag pentru fiecare instanțiere diferită a variabilelor libere din Goal (**libere** = care nu apar în Template)

Exemple

```
?- bagof(X-Y, (numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
```

```
NL = [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12], L = [6-3, 8-4, 9-3, 10-5, 12-3, 12-4, 12-6].
```

```
?- bagof(X, (numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
```

```
NL = [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12], Y = 3, L = [6, 9, 12] ;
```

```
NL = [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12], Y = 4, L = [8, 12] ;
```

```
NL = [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12], Y = 5, L = [10] ;
```

```
NL = [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12], Y = 6, L = [12].
```

6

6

Metapredicatul **bagof**

`bagof(+Template, :Goal, -Bag)`

- La fel ca findall, dar se construiește câte un Bag pentru fiecare instanțiere diferită a variabilelor libere din Goal (libere = care nu apar în Template)
- Dacă doresc să nu se țină cont de instanțierile diferite ale unei variabile libere Y folosesc notația **Y^Goal**

Exemplu

```
?- bagof(X, Y^(numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
```

7

7

Metapredicatul **bagof**

`bagof(+Template, :Goal, -Bag)`

- La fel ca findall, dar se construiește câte un Bag pentru fiecare instanțiere diferită a variabilelor libere din Goal (libere = care nu apar în Template)
- Dacă doresc să nu se țină cont de instanțierile diferite ale unei variabile libere Y folosesc notația **Y^Goal**

Exemplu

```
?- bagof(X, Y^(numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
```

```
NL = [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12], L = [6, 8, 9, 10, 12, 12, 12].
```

8

8

Metapredicatul `setof`

```
setof(+Template, :Goal, -Bag)
```

- La fel ca bagof, dar fiecare Bag este o mulțime (nu conține duplicate)
- Dacă doresc să nu se țină cont de instanțierile diferite ale unei variabile libere Y folosesc notația `Y^Goal` (ca la bagof)

Exemplu

```
?- setof(X, Y^(numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
```

9

9

Metapredicatul `setof`

```
setof(+Template, :Goal, -Bag)
```

- La fel ca bagof, dar fiecare Bag este o mulțime (nu conține duplicate)
- Dacă doresc să nu se țină cont de instanțierile diferite ale unei variabile libere Y folosesc notația `Y^Goal` (ca la bagof)

Exemplu

```
?- setof(X, Y^(numlist(3,12,NL),member(X,NL),member(Y,NL),X>Y,0 == mod(X,Y)), L).
NL = [3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12], L = [6, 8, 9, 10, 12].
```

10

10

Metapredicatul `forall`

```
forall(:Cond, :Action)
```

- Reușește dacă pentru fiecare satisfacere a lui Cond se poate demonstra Action

Exemple

```
?- forall(member(X,[2,4,6]), X mod 2 == 0).
```

```
?- forall(member(X,[2,4,3,6]), X mod 2 == 0).
```

11

11

Metapredicatul `forall`

```
forall(:Cond, :Action)
```

- Reușește dacă pentru fiecare satisfacere a lui Cond se poate demonstra Action

Exemple

```
?- forall(member(X,[2,4,6]), X mod 2 == 0).
```

```
true.
```

```
?- forall(member(X,[2,4,3,6]), X mod 2 == 0).
```

```
false.
```

12

12

Căutare în spațiul stărilor – Cuprins

- Spațiul stărilor
- Strategii de căutare
- Reprezentarea datelor
- Abstractizare – o bibliotecă pentru căutare

13

13

Spațiul stărilor

- Modelat ca **graf orientat**
 - **Noduri** = stări intermediare (soluții parțiale)
 - **Stare inițială** = soluție neexpandată (configurație de pornire)
 - **Stări finale** = soluții complete (configurații care respectă toate cerințele problemei)
 - **Arc** = tranziții legale între stări (de la o soluție parțială la o soluție parțială extinsă cu un pas)

Căutare în spațiul stărilor = explorarea spațiului, pornind de la o stare inițială, cu scopul de a găsi una sau mai multe stări finale

14

14

Spațiul stărilor – Exemplu

Fie problema săriturii calului pe o tablă de șah 5x5.

- Soluția presupune să plecăm din poziția 1/1 și să acoperim tabla prin sărituri de cal

Exemple (de elemente în graf)

- **Stare inițială I:** [1/1] (calul încă nu a efectuat nicio săritură)
- **Nod intermediar N1:** [1/1, 2/3] (din linia 1 și coloana 1 s-a sărit pe linia 2 și coloana 3)
- **Nod intermediar N2:** [1/1, 2/3, 1/5]
- **Stare finală F:** [1/1, 2/3, 1/5, 3/4, 1/3, 2/1, 4/2, 5/4, 3/5, 1/4, 2/2, 4/1, 3/3, 2/5, 4/4, 5/2, 3/1, 1/2, 2/4, 4/5, 5/3, 3/2, 5/1, 4/3, 5/5]
- **Arc:** (N1, N2) (tranziție legală, spre deosebire de (N1, F) care nu e arc în graf)

15

15

Căutare în spațiul stărilor – Cuprins

- Spațiul stărilor
- **Strategii de căutare**
- Reprezentarea datelor
- Abstractizare – o bibliotecă pentru căutare

16

16

Strategii de căutare

- **Generare și testare**
 - foarte ineficient (presupune generarea tuturor permutărilor)
- **Backtracking**
 - foarte adecvat Prolog-ului (care are backtracking încorporat în motorul de inferență)
- **DFS / BFS / Iterative deepening / A***
 - ușor de modelat folosind
 - liste (pe post de stive și cozi)
 - metapredicată (pentru a colecta vecinii unui anumit nod în spațiul stărilor)

Observație: Ne vom concentra pe mecanismul de backtracking.

17

17

Căutare în spațiul stărilor – Cuprins

- Spațiul stărilor
- Strategii de căutare
- **Reprezentarea datelor**
- Abstractizare – o bibliotecă pentru căutare

18

18

Reprezentarea datelor

Avem de reprezentat

- Noduri
 - Care este (fapt) sau cum se generează (regulă) o **stare inițială**
 - Care este (fapt) sau cum se recunoaște (regulă) o **stare finală**
- Arce
 - Ce reprezintă o **tranziție legală** dintr-o stare în alta (regulă)

Reprezentări tipice

- Noduri = căi între configurația inițială și cea curentă
 - = liste (ex: lista ordonată a pozițiilor pe care calul a sărit deja)
- Stare inițială = listă vidă (sau conținând o situație inițială)
- Arce = scopuri arc(+Sursă, -Destinație) unde Destinația e o expansiune a Sursei

19

19

Reprezentarea stării finale

- **Template** (ex pt săritura calului: `[1/1, _____]`)
 - Adecvat cazurilor în care cunoaștem diverse detalii despre forma soluției finale
 - Lungimea acestora
 - Ce se află pe anumite poziții (de exemplu, la soluția unui Sudoku)
 - Câmpurile deja instanțiate opresc automat expansiunile care nu se potrivesc cu template-ul
- **Regulă de recunoaștere** (ex pt săritura calului: `length(Sol, 25)`)
 - O stare finală este o stare care îndeplinește un set de condiții
 - Înainte de orice expansiune, verificăm dacă am ajuns deja într-o stare finală

Observație

- Cu sau fără template, se vor expanda multe căi inutile dacă programatorul nu filtrează încă din predicatul arc sau imediat după ce efectuează o tranziție folosind predicatul arc

20

20

Căutare în spațiul stărilor – Cuprins

- Spațiul stărilor
- Strategii de căutare
- Reprezentarea datelor
- Abstractizare – o bibliotecă pentru căutare

21

21

Exemplu – săritura calului

Rezolvări (la calculator)

- Varianta cu template
- Varianta fără template

Discuție

- Ce putem abstractiza astfel încât să obținem o bibliotecă utilă și în rezolvarea altor probleme?

22

22

Abstractizarea procesului de căutare

```
%% rezolvare = explorare pornind de la starea inițială
solve(Sol) :- initial_state(State), search([State], Sol).

%% explorarea se oprește când atingem o stare finală
search(States, Sol) :- final_state(States), !, reverse(States, Sol).

%% altfel:
search([S | States], Sol) :-
    arc(S, Next),                %% alege o configurație următoare
    \+member(Next, States),      %% evitând ciclurile
    search([Next, S | States], Sol). %% și continuă explorarea
```

23

23

Test

Fie predicatul select implementat ca mai jos:

```
select(A, [A|B], B).
select(B, [A|C], [A|D]) :- select(B, C, D).
```

Ce vor afișa următoarele query-uri? (includeți toate soluțiile ca și cum ați apăsa ; după fiecare răspuns)

```
?- select(2, [1,2,1,X], Y).
?- select(X, [1,2,3], Y).
?- select(1, X, [A,2]).
```

24

24

Satisfacerea constrângerilor – Cuprins

- Descrierea problemei
- Strategii de rezolvare
- Puzzle-uri logice
- Abstractizare

25

25

Problemă de satisfacere a constrângerilor

Date de intrare

- O mulțime de variabile
- Domeniile din care variabilele pot lua valori
- Constrângeri asupra variabilelor

Ieșire

- O mulțime de asocieri variabilă-valoare care să satisfacă toate condițiile de mai sus

Exemplu

Intrare

- $X_1, X_2, X_3, X_4, Y_1, Y_2, Y_3, Y_4 \in [2..9]$
- $X_1 * 2 = Y_3, Y_4 * 2 = X_2, Y_1 = X_1 + X_3, X_1 + X_2 + X_3 + X_4 > Y_1 + Y_2 + Y_3 + Y_4$
- Toate variabilele au valori diferite între ele

Ieșire

$X_i: 2\ 6\ 7\ 8$
 $Y_i: 9\ 5\ 4\ 3$

26

26

Satisfacerea constrângerilor – Cuprins

- Descrierea problemei
- Strategii de rezolvare
- Puzzle-uri logice
- Abstractizare

27

27

Strategii de rezolvare

- Strategiile de căutare deja menționate
- Backtracking + Algoritm de arc-consistență

Algoritm de arc-consistență (într-o rețea de constrângeri)

- Rețea de constrângeri = graf orientat
- Nod = variabilă
- Arc = constrângere care implică cele 2 variabile
 - (X, Y) arc-consistent dacă pentru orice valoare din domeniul lui X există o valoare în domeniul lui Y astfel încât constrângerea este respectată
- Funcționare: se examinează toate arcele pentru arc-consistență, eliminând valori din domeniile variabilelor atunci când este necesar (ceea ce duce la un număr finit de reexaminări)

28

28

Satisfacerea constrângerilor – Cuprins

- Descrierea problemei
- Strategii de rezolvare
- **Puzzle-uri logice**
- Abstractizare

29

29

Puzzle-uri logice

Puzzle logic = problemă de deducție, adecvată rezolvării în paradigma logică

- Strategia de rezolvare = **generare și testare + optimizări** (într-un sens larg, asta sunt toate strategiile menționate anterior)
- Posibilități
 - **Generare ușoară** (soluția se alege dintre puțini candidați, care pot fi enumerați și apoi testați)
 - Se pornește cu setul complet de candidați
 - Pentru fiecare constrângere, se scrie o regulă care produce un set actualizat **pe baza celui anterior**
 - **Generare dificilă** (foarte mulți candidați, durează foarte mult să fie generați toți)
 - Se pornește cu un template care descrie soluția
 - Se instanțiază acest template începând cu alegerile implicate în cât mai multe constrângeri, astfel încât să se reducă mult și rapid spațiul candidaților
 - Nu există o regulă clară despre ordinea care va da cele mai bune rezultate, și de la un punct încolo recurgem tot la generare de permutări (însă intuiția este să o facem cât mai „târziu”)

30

30

Generare ușoară – leul și unicornul

Leul și unicornul: Ce zi e azi?

Leul minte în fiecare luni, marți și miercuri și în rest spune adevărul.
 Unicornul minte în fiecare joi, vineri și sâmbătă și în rest spune adevărul.
 Leul spune: Ieri mințeam.
 Unicornul spune: Și eu.

- Tipul problemei
 - **generare ușoară** (avem doar 7 candidați – cele 7 zile ale săptămânii)
- Rezolvare (la calculator)
 - Scrie câte o regulă de filtrare a setului de candidați pentru fiecare constrângere
 - Cea impusă de afirmația leului
 - Cea impusă de afirmația unicornului

31

31

Generare ușoară – ziua lui Cheryl

- Enunț și rezolvare – la calculator

32

32

Generare dificilă – devoratoarele de Pizza

În jurul unei pizza cu 6 felii stau:

- 6 prietene: mara, moira, maya, marla, myra, marva
- născute în orașele: austin, dallas, san_antonio, galveston, woodlands, houston
- și au ca topping: mushrooms, sausage, pepperoni, pepper, meatballs, broccoli

Va trebui sa aflăm cum sunt așezate ele, unde e născută și ce mănâncă fiecare, ținând cont de o serie de indicii (constrângeri).

- Tipul problemei
 - **generare dificilă** (foarte multe combinații posibile)
- Rezolvare (la calculator, alături de restul enunțului)
 - Pornim de la un template care descrie soluția
 - Generăm și testăm toate variantele, apoi schimbăm ordinea pentru a constata efectul asupra performanței

33

33

Satisfacerea constrângerilor – Cuprins

- Descrierea problemei
- Strategii de rezolvare
- Puzzle-uri logice
- **Abstractizare**

34

34

Biblioteca clpfd

- **CLP(FD)**: Constraint Logic Programming over Finite Domains
 - `:- use_module(library(clpfd)).`
- Algoritm de arc-consistență încorporat – pentru constrângeri asupra numerelor întregi
 - Pentru cei interesați: <https://github.com/triska/clpfd>

35

35