

## El sistema CLIPS

- CLIPS es un entorno para desarrollar sistemas expertos
- Este define un lenguaje que permite la representación de conocimiento declarativo y procedimental
- Su lenguaje permite representar reglas de producción y frames
- Su base es un motor de inferencias con razonamiento hacia adelante
- El motor de inferencias esta implementado sobre un intérprete del lenguaje

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de CLIPS

- El lenguaje CLIPS deriva su sintaxis del lenguaje LISP
- Se trata de un lenguaje parentizado con notación prefija
- Los tipos de datos predefinidos que nos interesarán son: reales, enteros, strings, símbolos, apuntador a hechos, nombre de instancia y apuntador a instancia.
- Los tipos habituales poseen los operadores mas comunes
- El lenguaje de CLIPS auna tres paradigmas de programación: lenguaje de reglas, lenguaje funcional, lenguaje orientado a objetos

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - Hechos

- Los dos elementos que permiten representar problemas utilizando reglas de producción son los hechos y las reglas.
- Los hechos en CLIPS pueden ser de dos tipos *ordered facts* y *deftemplate facts*
- Los Ordered Facts tienen formato libre, por lo tanto no tienen una estructura predefinida, siguen el esquema:  
(relacion p1 p2 ... pn)
- relación ha de ser un símbolo, el resto de parámetros puede ser de cualquier tipo, por ejemplo  
(padre juan pedro)  
(num-hijos juan 2)

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - deftemplates

- Los deftemplate facts tienen una estructura predefinida, podrían asimilarse a representaciones al estilo de los frames.
- En estos hechos definimos una serie de campos (*slots*) que definen su estructura. Cada campo puede tener una serie de restricciones como tipo, cardinalidad y un valor por defecto que podría ser una constante o un función para calcularlo

```
(deftemplate nombre-template "comentario"
  (slot nombre-slot)
  (multislot nombre-slot))
```

- Por ejemplo:

```
(deftemplate persona
  (slot nombre (type STRING))
  (slot edad (type INTEGER) (default 0)))
```

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - crear hechos

- La creación de hechos se realiza mediante la sentencia `assert` (uno solo) o `deffacts` (un conjunto), por ejemplo:

```
(assert (padre pepe juan))
(assert (persona (nombre "pedro") (edad 25)))
(deffacts mis-hechos
  (casa roja) (pelota verde)
  (persona (nombre "luis") (edad 33)))
```

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - hechos

- `(facts)` permite saber que hechos hay definidos
- `(clear)` borra todos los hechos definidos
- `(retract <indice-hecho>)` elimina el hecho identificado por el índice dado
- `(get-deftemplate-list)` retorna la lista de deftemplates definidos

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - reglas

- Las reglas en CLIPS estan formadas por:
  - Una parte izquierda (LHS) que define las condiciones a cumplir
  - Una parte derecha (RHS) que define las acciones a realizar
- Sintaxis:

```
(defrule nombre-regla "comentario"
  (condicion-1) (condicion-2) ...
=>
  (accion-1) (accion-2) ...)
```

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - variables

- Para poder establecer patrones en las condiciones de las reglas hacen falta variables
- Las variables en CLIPS se denotan poniendo un interrogante delante del nombre (?variable)
- Existen variables anónimas (no importa su valor) para un valor ? o para múltiples valores \$?
- Durante la ejecución de las reglas se buscarán los valores que instancien las variables y permitan cumplir las condiciones
- Las variables de las reglas son locales, si queremos definir variables globales debemos usar la construcción defglobal (las variables globales se denotan ?\*variable\*)

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - LHS

- En la parte izquierda de una regla pueden aparecer diferentes tipos de condiciones
  - Patrones** constantes, con variables o con wildcards: se instancian directamente con hechos en la base de hechos
  - Expresiones not, and, or, exist y forall con patrones
  - Tests de expresiones sobre las variables vinculadas (test)
- Los **patrones** indican qué tipo de hechos deben instanciar las reglas, estos se establecen a través de restricciones sobre variables o valores constantes
- Estas restricciones se pueden combinar mediante conectivas lógicas ~ (no), & (y) y | (o)
- También se pueden usar condiciones complejas precedidas de :

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - ejemplos

- Persona mayor de 18 años: `(persona (edad ?x&:(> ?x 18)))`
- Persona de nombre juan o pedro: `(persona (nombre juan|pedro))`
- Dos personas con nombres diferentes: `(persona (nombre ?x))`  
`(persona (nombre ?y&~?x))`
- Nadie se llama pedro: `(not (persona (nombre pedro)))`
- Todo el mundo es mayor de edad: `(forall (persona (nombre ?n)`  
`(edad ?x)) (test (> ?x 18)))`

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS

- Podemos obtener la dirección del hecho que instancia un patrón mediante el operador `<-`, por ejemplo:

```
(defrule mi-regla
  ?x <- (persona (nombre juan))
  =>
  (retract ?x)
)
```

- En la parte derecha de las reglas podemos poner cualquier sentencia válida en clips (ver manual)

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - módulos

- Las reglas de CLIPS se puede agrupar en módulos para poder organizarlas
- La ventaja principal es el poder estructurar el conocimiento y poder focalizar la ejecución de las reglas según su objetivo
- La definición de un módulo se realiza mediante la construcción `(defmodule <nombre> "comentario" <export-import>)`
- Nada de lo definido en un módulo es visible salvo que lo exportemos
- Para utilizar construcciones de otro módulo también tenemos que importarlas explícitamente
- Existe un módulo por defecto llamado MAIN al que pertenece todo lo no definido en otro módulo

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - módulos

- Podemos definir construcciones pertenecientes a un módulo poniendo como prefijo de su nombre el nombre del módulo seguido de dobles dos puntos ::, por ejemplo:
 

```
(deftemplate A::cubo (slot tamaño))
```
- La exportación de construcciones de un módulo se realiza incluyendo la sentencia `export` en su definición. Podemos exportar cualquier cosa que definamos, por ejemplo:
 

```
(defmodule A (export deftemplate cubo))
(defmodule A (export deftemplate ?ALL))
```
- La importación de construcciones a un módulo se realiza incluyendo la sentencia `import` en su definición. Podemos importar cualquier cosa visible que este definida en otro módulo, por ejemplo:
 

```
(defmodule B (import A deftemplate cubo))
```

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de reglas de CLIPS - foco

- Podemos restringir qué módulos se usan para la ejecución de reglas mediante la sentencia `(focus <módulo>*)`
- Esta sentencia se puede incluir en la parte derecha de una regla para poder cambiar explícitamente de módulo
- Se puede hacer que la ejecución se focalice en el módulo de la última regla ejecutada declarando la propiedad `auto-focus` en una regla, por ejemplo:

```
(defrule JUAN::mi-regla
  (declare (auto-focus TRUE))
  (persona (nombre juan))
  => ...)
```

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## Estrategias de resolución de conflicto

El intérprete de reglas tiene definidas unas estrategias de resolución de conflicto

- Profundidad, las nuevas activaciones pasan al principio
- Anchura, las nuevas activaciones pasan al final
- Simplicidad, ante la misma posibilidad de activar, se prefiere las menos específicas (especificidad medida respecto a la complejidad de las condiciones)
- Complejidad, tienen preferencia las reglas más específicas

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## Estrategias de resolución de conflicto

- Estrategia LEX, recencia de los hechos instanciados, tomando los hechos instanciados ordenadamente en cada regla y siguiendo orden lexicográfico de recencia
- Estrategia MEA, Se ordenan por recencia respecto al hecho que instancia la primera condición, en caso de empate se sigue la estrategia LEX
- Aleatoria, se disparan las reglas en orden aleatorio

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de programación de CLIPS

- CLIPS incluye un lenguaje de programación pseudo-funcional
- Éste permite definir nuevas funciones o programar las acciones a realizar en la parte derecha de las reglas
- Toda sentencia o estructura de control es una función que recibe unos parámetros y retorna un resultado (paradigma funcional)

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de programación de CLIPS - Sentencias

Estas son las sentencias y estructuras de control mas utilizadas:

- (bind <var> <valor>): Asignación a una variable, retorna el valor asignado
- (if <exp> then <accion>\* [else <accion>\*]): Sentencia alternativa, retorna el valor de la última acción evaluada
- (while <exp> do <accion>\*): Bucle condicional, retorna falso, excepto si hay una sentencia de retorno que rompa el bucle
- (loop-for-count (<var> <val-i> <val-f>) do <accion>\*): Bucle sobre un rango de valores, retorna falso, excepto si hay una sentencia de retorno

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de programación de CLIPS - Sentencias

- (progn <accion>\*): Ejecuta un conjunto de sentencias secuencialmente, retorna el valor de la última
- (return <expr>): Rompe la ejecución de la estructura de control que la contiene retornando el valor de la expresión
- (break): Rompe la ejecución de una estructura de control
- (switch <expr> (case (<comp>) then <accion>\*)\* [(default <accion>\*)]): Estructura alternativa caso, cada case hace una comparación con el valor evaluado. Retorna la última expresión evaluada o falso si ninguna sentencia case se cumple

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## El lenguaje de programación de CLIPS - definir funciones

- La construcción `deffunction` permite definir nuevas funciones
 

```
(deffunction <nombre> "Comentario"
  (<?parametro>* [(<$?parametro-wilcard>])
  <accion>*)
```
- La lista de parámetros puede ser variable, el parametro wilcard incluye en una lista el resto de parámetros
- La función retorna la última expresión evaluada

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## Orientación a objetos en CLIPS

- CLIPS define también una extensión orientada a objetos que complementa la capacidad de representar la estructura del conocimiento
- Se puede considerar como una extensión del constructor `deftemplate` que pretende completar la posibilidad de usar *frames* como herramienta de representación
- Podemos definir clases como en los lenguajes orientados a objetos con slots y métodos
- CLIPS tiene definido un conjunto inicial de clases que organizan los tipos predefinidos de CLIPS estableciendo una jerarquía entre ellos

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## Orientación a objetos en CLIPS

- La sentencia que permite definir una clase es `defclass`
- Para definir una clase hay que especificar:
  - 1 El nombre de la clase
  - 2 Una lista de sus superclases (heredará de estas sus slots y métodos)
  - 3 Declaración de si es una clase abstracta o no (permitimos definir instancias)
  - 4 Si permitimos que instancias de esta clase puedan vincularse a patrones en la LHS de una regla
  - 5 Definición de los slots de la clase (slot, multi-slot)
- Toda clase debe tener como mínimo una superclase

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## Orientación a objetos en CLIPS

Por ejemplo:

```
(defclass ser-vivo
  (is-a USER)
  (role abstract)
  (pattern-match non-reactive)
  (slot respira (default si)))

(defclass persona
  (is-a ser-vivo)
  (role concrete)
  (pattern-match reactive)
  (slot nombre))
```

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## Orientación a objetos en CLIPS - slots

La definición de un slot incluye un conjunto de propiedades, algunas son:

- `(default ?DERIVE|?NONE|<exp>*)`
- `(default-dynamic <expr>*)`
- `(access read-write|read-only|initialize-only)`
- `(propagation inherit|no-inherit)`
- `(visibility public|private)`
- `(create-accessor ?NONE|read|write|read-write)`
- También se puede declarar el tipo, cardinalidad, ...

Notas

---



---



---



---



---



---



---



## Orientación a objetos en CLIPS - instancias

- Para crear instancias de una clase se usa la sentencia `make-instance`
- Al crear una instancia debemos dar valor a los slots que posee, por ej:  
(`make-instance juan of persona (nombre "juan")`)
- Podemos crear conjuntos de instancias con la sentencia `definstances`, por ej:

```
(definstances personas
  (juan of persona (nombre "juan"))
  (maria of persona (nombre "maria"))
)
```

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## Orientación a objetos en CLIPS - mensajes

- Toda la interacción con los objetos se realiza mediante lo que se denomina mensajes
- Estos mensajes tienen manejadores (*message handlers*) que los procesan y realizan la tarea indicada
- Estos *manejadores* se definen mediante la sentencia `defmessage-handler`, su sintaxis es idéntica a la de las funciones.  
(`defmessage-handler <clase> nombre <tipo-h> (<param>*) <expr>*`)
- Existen diferentes tipos de manejadores `primary`, `before`, `after`, `around`, nosotros sólo nos preocuparemos de los `primary`

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## Orientación a objetos en CLIPS - mensajes

- Por defecto toda clase tiene definidos un conjunto de manejadores, por ejemplo: `init`, `delete`, `print`
- Al definir `create-accessor` en un slot estamos creando dos mensajes, `get-nombre_slot`, `set-nombre_slot` para acceder y modificar el slot
- El acceso a los slots de un objeto dentro de un manejador se realiza mediante la variable `?self`, poniendo `:` delante del nombre del slot, por ejemplo:

```
(defmessage-handler persona escribe-nombre ()
  (printout t "Nombre:" ?self:nombre crlf))
```

Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

## Orientación a objetos en CLIPS - mensajes

- El envío de los mensajes a una instancia se realiza mediante la sentencia `send`, el nombre de la instancia se pone entre corchetes, por ejemplo:

```
(send [juan] escribe-nombre)
(send [juan] set-nombre "pedro")
```

- Los manejadores se pueden definir en cada clase, por lo tanto las subclases pueden ejecutar los manejadores de sus superclases. Para los de tipo `primary` estos se inician desde la clase más específica, si se quiere ejecutar los de las superclases se ha de usar la sentencia `call-next-handler`
- Debe haber siempre como mínimo un manejador `primary` para cada mensaje

Notas

---



---



---



---



---



---



---

## Orientación a objetos en CLIPS - instancias y reglas

- Para poder usar instancias en la RHS de una regla se utiliza la sentencia `object`, por ejemplo:

```
(defrule regla-personas
  (object (is-a persona) (nombre ?x))
=>
  ...
)
```

- La clase se ha de haber declarado como utilizable en la LHS de las reglas
- La modificación de un slot de una instancia vuelve a permitir que se pueda volver a instanciar una regla con ella

Notas

---



---



---



---



---



---



---

Notas

---



---



---



---



---



---



---