

Logica per la Programmazione
Corso di Laurea in INFORMATICA
a.a. 2015/2016

Andrea Corradini e Francesca Levi

Dipartimento di Informatica

E-mail: andrea.corradini@unipi.it, francesca.levi@unipi.it

Informazioni Utili

- ▶ Docenti: Francesca Levi
- ▶ Esercitori: Fabio Gadducci
- ▶ Orario Lezioni: MAR 14-16 (Aula A1) - GIO 11-13 (Aula B)
- ▶ Ricevimento studenti: GIO 14-16
- ▶ E-mail: francesca.levi@unipi.it

Pagina web del corso B:

www.di.unipi.it/levifran/LPP15.html

Materiale Didattico

- ▶ **Lucidi delle Lezioni (non bastano!!!!)**
- ▶ **Dispense (disponibili online):**
- ▶ Logica per la Programmazione
- ▶ Logica per la Programmazione: applicazioni
- ▶ Note di Semantica Assiomatica

Pagina Web del Corso: istruzioni per l'uso

- ▶ Dispense
- ▶ Lucidi delle Lezioni
- ▶ Testi degli esami scritti degli anni precedenti (alcuni svolti)
- ▶ Risultati degli Esami Scritti
- ▶ Date ed Informazioni sugli Esami Orali

Lucidi delle Lezioni: istruzioni per l'uso

- ▶ Verranno pubblicati ogni settimana (prima delle lezioni)
- ▶ E' fortemente consigliato di scaricarli (in qualche modo) prima della lezione
- ▶ Potrebbe risultare difficile scrivere il contenuto dei lucidi direttamente a lezione

Esami: istruzioni per l'uso

- ▶ Scritto + Orale
- ▶ Scritto: due prove di verifica intermedia (compitini)
- ▶ Sono ammessi alla seconda prova solo gli studenti che hanno ottenuto almeno 16 alla prima prova
- ▶ L'esame orale deve essere svolto nella stessa sessione dell'esame scritto
- ▶ Gli studenti devono **obbligatoriamente** iscriversi agli esami sia scritti (inclusi i compitini)

La Logica

- ▶ La **logica** è la disciplina che studia le condizioni di **correttezza del ragionamento**

*“Occorre dire, anzitutto, quale oggetto riguardi ed a quale disciplina spetti la presente indagine, che essa cioè riguarda la dimostrazione e spetta alla scienza dimostrativa: in seguito, bisogna precisare cosa sia la premessa, cosa sia il termine, cosa sia il **sillogismo**...”* Aristotele

- ▶ Esempio di *sillogismo*
 - ▶ Tutti gli uomini sono mortali
 - ▶ Socrate è un uomo
 - ▶ Socrate è mortale

La Logica

Non tutti i sillogismi sono validi:

- ▶ Tutti gli animali sono mortali
 - ▶ Pippo è mortale
 - ▶ Pippo è un animale
-
- ▶ Tutti gli dei sono immortali
 - ▶ Gli uomini non sono dei
 - ▶ Gli uomini sono mortali

Dalla Logica alla Matematica

- ▶ Nella seconda metà del XIX vengono sviluppate notazioni matematiche (algebriche) per trattare le operazioni della logica (George Boole, Augustus de Morgan, ...)
- ▶ Questo ha consentito di applicare la logica ai fondamenti della matematica, arrivando a interessanti controversie fondazionali (studiate negli anni 1900-25)
- ▶ In matematica, la logica è usata principalmente per
 - ▶ esprimere asserti in modo non ambiguo
Esempio: *tutti i numeri pari maggiori di due non sono primi*

$$(\forall n. n \in \mathbb{N} \wedge \text{pari}(n) \wedge n > 2 \Rightarrow \sim \text{primo}(n))$$

- ▶ chiarire e formalizzare il concetto di dimostrazione

Logica Matematica e Informatica

- ▶ La logica matematica ha profondi legami con l'informatica:
 - ▶ l'informatica ha dato nuovo impulso allo studio della LM
 - ▶ la LM è parte integrante dei fondamenti teorici dell'informatica
- ▶ Usi della Logica Matematica in Informatica:
 - ▶ formalizzazione di requisiti
 - ▶ dimostrazione di proprietà di programmi (es: logica di Hoare)
 - ▶ fondamenti di programmazione dichiarativa (PROLOG)
 - ▶ fondamenti di strumenti di analisi e di verifica di sistemi
 - ▶ Model checking
 - ▶ Theorem proving

Contenuti del Corso

- ▶ **Calcolo Proporzionale**
 - ▶ Connettivi logici e loro proprietà
 - ▶ Tautologie, tecniche di dimostrazione
- ▶ **Logica del Primo Ordine**
 - ▶ Sintassi e semantica
 - ▶ Leggi e regole di inferenza per i quantificatori
 - ▶ Esempi da teoria degli insiemi e dominio dei naturali
- ▶ **Quantificatori funzionali**
 - ▶ min, max, cardinalità, sommatoria: leggi e dimostrazioni
- ▶ **Triple di Hoare**
http://it.wikipedia.org/wiki/Tony_Hoare
 - ▶ Un semplice linguaggio imperativo, semantica operativa
 - ▶ Verifica di proprietà di semplici programmi