⇒El mundo de Ana y Susana se describe de la siguiente forma.

A Ana le gustan todos los juguetes con los que juega
Barbie es un juguete
Quasimodo es un juguete
Ana juega con Barbie
Ana juega con Quasimodo
A Susana le gusta todo lo que le gusta a Ana.

⇒Prolog .-

```
gusta(ana,X) :- juguete(X),juega(ana,X). /* es una clausula regla */
juguete(barbie).                         /* es una clausula hecho */
juguete(quasimodo).
juega(ana,barbie).
juega(ana,quasimodo).
gusta(susana,Y) :- gusta(ana,Y).
```

⇒Elementos del programa

X e Y son variables
ana, barbie, quasimodo y susana son constantes

⇒Interrogaciones

💻Consulta de búsqueda

```
?- gusta(susana,X). /* ¿Que le gusta a Susana?  es una
clausula consulta*/
X= barbie ;
X= quasimodo ;
no
```

💻Consulta de confirmación

```
?- gusta(susana,barbie).
yes
```

✓ Entorno Prolog - SWI

☞ finalizar

💻 ?- halt.

☞ cargar programas

💻 ?- consult(‘nombre-del-fichero’).

☞ historia de las ordenes tecleadas

💻 ?- h.

☞ listado del programa en memoria

💻 ?- listing.

☞ edición de cualquier fichero (arranca *bloc de notas*)

💻 ?- edit(‘nombre-del-fichero’).

☞ Petición de ayuda sobre los predicados built-in

💻 ?- help(predicado).

☞ Realizar la traza del proceso de obtención de respuestas de Prolog. (Se debe ejecutar antes de la consulta).

💻 ?- trace.