Concurso/Encontro Nacional de Programação Lógica
CNPL'98

Dep. de Matemática, Univ. de Aveiro

27–28 de Abril de 1998

Animais

Caça

Atente ao seguinte enunciado[1]:

> *Cinco amigos de nomes predestinados, Coelho, Pato, Rola, Pombo e Lebre, regressam de uma caçada. Trazem consigo animais correspondentes aos respectivos nomes. Cada um matou um único animal, que não corresponde, porém, ao seu nome. Cada um falhou um animal diferente do que matou e que não corresponde também ao próprio nome.*
>
> *O coelho foi morto pelo caçador cujo nome é o do animal falhado por Rola.*
>
> *O pato foi morto pelo caçador cujo nome é o do animal falhado por Lebre.*
>
> *Pato, que falhou uma lebre, ficou muito aborrecido por ter morto apenas uma rola.*
>
> *Quais os bichos mortos e falhados por cada um dos caçadores?*

Tarefa

Escreva um programa em Prolog que resolva este jogo, i.é, determine a resposta à questão acima colocada.

Os Dados

Neste problema não existem outros dados para além do conhecimento descrito na introdução.

[1] Pierre Berloquin, *100 Jogos Lógicos*, O Prazer da Matemática, nº4, Gradiva.

Os Resultados

O seu programa deve ser activado através do predicado

```
jogo/0
```

que mostra no ecrã os 5 triplos

```
Cacador/Animal_Morto/Animal_Falhado
```