

## ● 組み込み述語

組み込み述語は、ライブラリモジュールと異なり、モジュール名を指定しないで呼び出します。

---

### <alt 述語...>

省略可能な述語実行を示します。内部で呼び出された述語の実行結果に関わらずに必ずTrueで成功する述語です。"[述語...]"とも書けます。EBNF記法の[]として構文解析で使います。

<assert 節>  
<asserta 節>  
<assertz 節>

プログラムの1行の単位である節を追加します。assertaは先頭に追加し、assertzは最後に追加します。assertはassertaと同じで先頭に追加します。

### <cd パス>

カレントディレクトリを引数で指定したパスに移す。

### <edit ファイル名>

環境変数DEDITORPATHまたはEDITORに設定されたエディタを使ってファイル名を編集します。

<dir>  
<ls>

カレントディレクトリを表示します。

<compare 比較式>  
<comparef 比較式>

比較式を評価。compareは整数、comparefは不動小数点数の数式の比較を行う。

<erase 節名>  
<retract 節名>

節名に該当するプログラムをすべて削除します。

### <retractpred ヘッド>

ヘッドに該当するプログラムをすべて削除します。

<f 変数 述語リスト>  
<func 変数 述語リスト>

述語リストの中に含まれている関数述語を実行評価して値を置き換えます。すべてを実行後に結果を変数に設定します。

<findall 述語...>

述語を実行して、すべての解を求めます。

<for (変数 実行回数) 述語...>

<for (変数 初期値 最終値) 述語...>

指定された回数、引数の述語を実行します。  
変数には、順に数が設定されます。実行回数が指定された場合は0からの値が、初期値が指定された場合はその値から実行回数または最終値を超えない値まで、1ずつ増加させます。  
述語は1ターンの実行後にすべての変数のバインドがクリアされて最初から実行されます。

<foreach (変数 リスト) 述語...>

<map (変数 リスト) 述語...>

リストの要素ごとに引数の述語を実行します。  
変数には、リストの値が順に設定されます。  
述語は1ターンの実行後に実行中の変数のバインドがクリアされて最初から実行されます。

<include ファイル名>

ファイル名のライブラリからモジュールを読み込みます。

<let 数式>

<letf 数式>

数式を計算します。  
左辺が変数の場合は、計算結果を代入します。  
左辺が数値の場合は、計算結果と等しいか判定します。  
letは、整数の計算を行い、letfは浮動小数点数の計算を行います。

<list>

プログラムリストを表示します。

<load ファイル名>

ファイル名のプログラムを読み込みます。

<loop 述語...>

述語実行の繰り返しを示します。内部で呼び出された述語が失敗するとループを抜けます。  
述語は1ターンの実行後に実行中の変数のバインドがクリアされて最初から実行されます。  
述語の実行結果に関わらずに必ずTrueで成功する述語です。  
"{述語...}"とも書けます。  
EBNF記法の{}として構文解析で使います。

<module 変数>

現在使用しているモジュールを変数に設定します。

<new>

プログラムをすべてクリアします。

<not 述語...>

述語実行がtrueの場合はfalseを返します。  
falseの場合はtrueを返します。  
unknownの場合はunknownを返します。

<obj オブジェクト名 述語...>

<unify モジュール名 述語...>

指定されたオブジェクトまたはモジュールを使って、述語を実行します。  
オブジェクトとモジュールは、同等のものとして扱われるためこの2つは同じものです。  
省略形として“:::オブジェクト <述語...>”と記述できます。

<or 述語 述語 述語 ...>

引数の述語を先頭から実行し、trueになったところで処理を打ち切りtrueを返します。  
引数の述語を先頭から実行し、falseになったところで処理を打ち切りfalseを返します。  
すべての述語がunknownの場合は、unknownを返します。  
EBNF記法の | として構文解析で使います。  
<print リスト>  
リストを出力した後、改行します。

<writeln リスト>と同じである。

<pwd 変数>

カレントディレクトリを変数に設定します。

<quit>

プログラムの実行を中止して終了します。

<quote 述語>

引数の関数述語の評価を抑止します。

<rpn 変数 逆ポーランド式>

<rpnf 変数 逆ポーランド式>

逆ポーランド式を計算して、変数に結果を設定します。  
rpnfは、整数の計算を行い、rpnfは浮動小数点数の計算を行います。

<save ファイル名>

ファイル名のプログラムを書き込みます。

<timeout 時間 述語>

設定した時間以内に、述語の実行が終了しない場合は  
処理を打ち切り、unknownを返します。  
設定時間はマイクロ秒単位です。

<troff>

デバッグトレースをオフにします。

<tron>

デバッグトレースをオンにします。

<true>

<false>

<unknown>

true, false, unknownを返す

<!>

カット演算子

EBNF 構文解析

<TOKEN 変数 述語...>

入力の構文解析述語実行後に、得られたtokenを変数に  
設定します。

<SKIPSPACE>

入力のスペースをスキップします。

<C [変数]>

入力を一文字変数に設定します。

<N [変数]>

入力が数字であった場合は、変数に設定します。  
違う場合はunknownを返します。

<A [変数]>

入力がASCII文字であった場合は、変数に設定します。  
違う場合はunknownを返します。

<AN [変数]>

入力がASCII文字か数字であった場合は、変数に  
設定します。  
違う場合はunknownを返します。

<^>

行の先頭とマッチする。

<\$>

行の最後とマッチする。

<\* 変数>

任意の文字列とマッチする。

<CR [変数]>

入力がCR改行であった場合には、変数に設定します。  
違う場合はunknownを返します。

<CNTL [変数]>

入力がCNTL文字であった場合には、変数に設定します。  
違う場合はunknownを返します。

<EOF [変数]>

入力がEOF文字であった場合には、変数に設定します。  
違う場合はunknownを返します。

<SPACE>

入力がスペースである場合はtrueを返します。  
違う場合はunknownを返します。

<PUNCT>

アルファベット、数字以外の文字である場合はtrue  
を返します。

<STRINGS 変数>

" ~ " または ' ~ ' の文字列とマッチして、変数に設定  
します。

<WORD 変数>

任意の文字列で、アルファベット、数字、" \_ " 以外  
の文字列の場合はunknownを返します。

<NUM 変数>

入力の整数を変換して、変数に設定します。

<FNUM 変数>

入力の浮動小数点数を変換して、変数に設定します。

<ID 変数>

入力の文字列（先頭はアルファベット、それ以外  
は数字も可）、合致すれば変数に設定します。）

<RANGE 変数 文字 1 文字 2>

<NONRANGE 変数 文字 1 文字 2>

文字 1 と文字 2 の範囲に含まれるならばtrue  
となります。

<GETTOKEN 変数>

直前の構文解析の結果であるトークンを変数に設定  
します。

以上。