



Suunnittelu stabiileilla malleilla

- Suunnitteluongelman dynaaminen luonne on aiheuttaa vaikeuksia klassiselle logiikalle (kehysongelma).
- Stabiileissa malleissa minimaalisuus ja hyvin perustuvuus sisäänrakennettuna, jolloin suunnitteluongelman kuvaaminen yksinkertaistuu.
- Suunnitteluongelman esittäminen epämonotonisilla säännöillä ja stabiileilla malleilla on antanut laskennallisesti lupaavia tuloksia.



Suunnitteluongelma (kertaus)

Suunnitteluongelma on nelikkö $\langle \mathcal{T}, \mathcal{O}, S_0, S_1 \rangle$, missä

- Jokaisen äärellisen tyypin $T \in \mathcal{T}$ alkiot on nimetty yksikäsitteisesti äärellisellä joukolla $\{a, b, c, \dots\}$ nimivakioita.
- Jokainen operaattori $O(x, y, z, \dots) \in \mathcal{O}$ rakentuu
 1. muuttujensa tyyppimäärittelyistä $x : T_1, y : T_2, z : T_3, \dots$, ja
 2. esiehtojen ja jälkiehtojen joukoista $\text{Pre}(O)$ ja $\text{Post}(O)$, jotka ovat tyyppitetyistä predikaattisymboleista P, Q, \dots , em. tyyppitetyistä muuttujista x, y, z, \dots ja tyyppien nimivakioista a, b, c, \dots rakentuvien atomikaavojen joukkoja.
- Alkutilanne S_0 ja lopputilanne S_1 ovat (muuttujattomia) atomilauseiden joukkoja.



Esimerkki (kertaus)

- Tyyppi BLOCK : nimivakiot $\{a, b, c, d\}$.
- Operaattori $\text{MOVE}(x, y, z)$:
 1. muuttujien x, y ja z tyyppinä BLOCK,
 2. $\text{Pre}(\text{MOVE}(x, y, z)) = \{\text{clear}(x), \text{on}(x, y), \text{clear}(z)\}$ ja
 3. $\text{Post}(\text{MOVE}(x, y, z)) = \{\text{on}(x, z), \text{clear}(x), \text{clear}(y)\}$.
- Alkutila $S_0 = \{\text{on}(a, b), \text{on}(b, c), \text{clear}(a), \text{clear}(d)\}$.
- Tavoitteen määrittelee lopetusehtojen joukko $S_1 = \{\text{on}(b, a)\}$.



Suunnittelun esittäminen logiikkaohjelmalla

- Annetaan rajoitetulle suunnitteluongelmalle $\langle \mathcal{T}, \mathcal{O}, S_0, S_1 \rangle$ käänös logiikkaohjelmaksi $PLP(n)$ siten, että
 - ongelmalla $\langle \mathcal{T}, \mathcal{O}, S_0, S_1 \rangle$ on enintään n :n mittainen ratkaisu
 - \iff ohjelmalla $PLP(n)$ on stabiili malli.
- Jokainen predikaatti ja operaattori varustetaan ylimääräisellä aika-argumentilla t : $\text{on}(x, y, t)$, $\text{MOVE}(x, y, z, t)$.
- Predikaateilla aika-argumentit t ovat väliltä $0, \dots, n$ ja operaattoreilla väliltä $0, \dots, n - 1$.



Käännöksen rakenne

Suunnitteluongelman esitys jakautuu seuraaviin osiin:

1. Alkutilan määrittely: $\{P(\vec{c}, 0) \mid P(\vec{c}) \in S_0\}$.
2. Lopputilan määrittely: $\{F \leftarrow \text{not } P(\vec{c}, n) \wedge \text{not } F \mid P(\vec{c}) \in S_1\}$.
3. *Operaattorien soveltaminen*: jos operaattorin $O\sigma$ esiehdot ovat voimassa hetkellä t eikä sille ole poikkeusta, operaattoria $O\sigma$ sovelletaan ajanhetkellä t ja lisäävät atomilauseet $(\text{Post}(O)\sigma - \text{Pre}(O)\sigma)$ tulevat voimaan hetkellä $t + 1$.
4. *Kehysaksioimat*: jos atomilause pätee hetkellä t eikä sitä poistavaa operaattoria sovelleta hetkellä t , se pätee myös hetkellä $t + 1$.
5. Operaattorien poikkeukset ratkaisevat, saadaanko lineaarisia tai osittaisjärjestysuunnitelmia.



Esimerkki: palikkamaailman esitys

1. Alkutila: $\text{on}(a, b, 0), \text{on}(b, c, 0), \text{clear}(a, 0), \text{clear}(d, 0)$
2. Lopputila eheysehtoina: $F \leftarrow \text{not on}(b, a, n) \wedge \text{not } F$
3. Operaattorien soveltaminen:
$$\text{MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{clear}(x, t) \wedge \text{on}(x, y, t) \wedge \text{clear}(z, t) \wedge$$
$$\text{not BLOCK_MOVE}(x, y, z, t)$$
$$\text{on}(x, z, t + 1) \leftarrow \text{MOVE}(x, y, z, t)$$
$$\text{clear}(y, t + 1) \leftarrow \text{MOVE}(x, y, z, t)$$
$$\text{clear}(x, t + 1) \leftarrow \text{MOVE}(x, y, z, t)$$



4. Kehysaksiomat:

(i) Jokaiselle atomiselle lauseelle:

$$\text{on}(x, y, t + 1) \leftarrow \text{on}(x, y, t) \wedge \text{not remove_on}(x, y, t)$$

(ii) Atomisen lauseen poistaville operaattoreille:

$$\text{remove_on}(x, y, t) \leftarrow \text{MOVE}(x, y, z, t)$$

5. Suunnitelmien laadun määrittäminen:

(i) *Lineaariset suunnitelmat*: sallitaan ainoastaan yhden operaattori-instanssin suorittaminen kerrallaan.

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{MOVE}(x', y', z', t) \wedge \text{not } x = x'$$

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{MOVE}(x', y', z', t) \wedge \text{not } y = y'$$

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{MOVE}(x', y', z', t) \wedge \text{not } z = z'$$

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow O(\vec{x}, t) \dots$$



5. Suunnitelmien laadun määrittäminen (jatkoa):

(ii) *Osittaisjärjestyssuunnitelmat*: operaattori-instanssien samanaikainen suorittaminen kielletään ainoastaan konfliktitapauksissa.

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{MOVE}(x, y', z', t) \wedge \text{not } z = z'$$

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{MOVE}(x', y', z, t) \wedge \text{not } x = x'$$

6. Operaattorin NOOP toteuttaminen poikkeuksilla:

(i) Operaattorin oma poikkeus (eli *valinta* jättää suorittamatta):

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{not MOVE}(x, y, z, t)$$

(ii) Tai lopputilan saavuttamisesta aiheutuvat poikkeukset:

$$\text{BLOCK_MOVE}(x, y, z, t) \leftarrow \text{GOAL_REACHED}(t)$$

$$\text{GOAL_REACHED}(t) \leftarrow \text{on}(b, a, t)$$



Muuta huomioitavaa

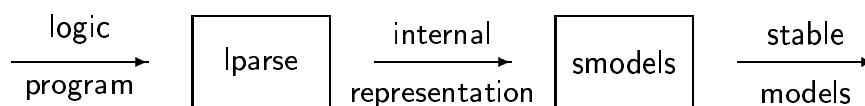
- Käännöksen kokoa voidaan pienentää jakamalla operaattoreita:
$$\text{MOVE}(x, y, z, t) \leftrightarrow \text{OBJ}(x, t) \wedge \text{SRC}(y, t) \wedge \text{DST}(z, t).$$
- Stabiilien mallien laskennallinen tehokkuus riippuu instantioidun ohjelman `not`-litteraalien määrästä.
- Eheyshdoilla voidaan antaa suunnitelmille lisärajoitteita.

Esimerkki. Kielto liikuttaa samaa objektia kahdesti peräkkäin:

$$F \leftarrow \text{MOVE}(x, y, z, t) \wedge \text{MOVE}(x, z, v, t + 1) \wedge \text{not } F.$$



smodelsin käyttö



- Käytössä Prologin mukainen syntaksi: predikaatit kirjoitetaan pienellä alkukirjaimella ja muuttujat isolla.
- Ohjelman muuttujien arvoalueiden on oltava rajattuja:
Esimerkki. `step(0..100). eq(X,X) :- step(X).`
- Tyypillinen komentorivi, kun halutaan laskea n stabiilia mallia:
`lparse file.lp | smodels n`
(Arvolla $n = 0$ lasketaan kaikki stabiilit mallit).



Stabiilien mallien ominaisuuksia

- Stabiilien mallien laskennallinen vaativuus.
- Suhde lauselogiikan toteutuvuusongelmaan.
- Stabiilien mallien yksikäsitteisyydestä.



Laskennallisesta vaativuudesta

- On olemassa useita merkittäviä laskennallisia ongelmia, joille ei tunneta yleistä polynomisen ajan ratkaisualgoritmia:
 - suunnitteluongelma, graafien värittäminen, ...
- ☞ Kysymyksessä NP-*vaikeat* (tai NP-*täydelliset*) ongelmat.
- Ongelma O on NP-täydellinen, jos
 - O kuuluu luokkaan NP (ongelman O ratkaisut voidaan tarkistaa polynomisessa ajassa) ja
 - O on NP-vaikea (muut NP-ongelmat ovat redusoitavissa ongelmaksi O polynomisessa ajassa).

Esimerkki. Lauselogiikan toteutuvuusongelma SAT on NP-täydellinen.



Stabiilien mallien löytäminen

- Jos annettuna on logiikkaohjelma P ja atomilausejoukko $M \subseteq \text{HB}(P)$, voidaan selvittää lineaarisessa ajassa, onko M logiikkaohjelman P stabiili malli.

☞ Logiikkaohjelmien stabiilien mallin löytämisongelma SM kuuluu luokkaan NP.

- SAT voidaan muuntaa SM-ongelmaksi polynomisessa ajassa (muunnos esitettiin aikaisemmalla luennolla).

☞ SM on NP-täydellinen.

Todistus: Olkoon O NP-ongelma. Koska SAT on NP-täydellinen, O voidaan muuntaa SAT-ongelmaksi O' pol. ajassa ja O' voidaan muuntaa SM-ongelmaksi O'' pol. ajassa, joten yhdistämällä muunnokset O voidaan muuntaa SM-ongelmaksi O'' pol. ajassa.



Ilmaisuvoima

- SM-ongelman NP-täydellisyydestä johtuen epädeterministinen polynominen laskenta palautuu stabiilien mallien laskemiseen.
- Jokaiselle epädeterministiselle Turing-koneelle T , syötteelle x ja polynomille p voidaan muodostaa polynomisessa ajassa logiikkaohjelma P siten, että

T :llä on syötteelle x korkeintaan $p(|x|)$:n pituinen hyväksyvä laskenta \iff logiikkaohjelmalla P on stabiili malli.

- Käännöksen idea: olkoon syöte x ja $n = p(|x|)$.

Kuvataan n laskenta-askelta: (i) nauhan tila (n paikkaa), (ii) mahdolliset T :n tilasiirtymät ja (iii) lisätään lopputilaehto.



- Logiikkaohjelmat ovat tietämyksen esittämisen kannalta ilmaisuvoimaisempia kuin lauselogiikka.
- SAT voidaan muuntaa SM-ongelmaksi *modulaarisesti*: paikalliset muutokset lausejoukossa johtavat ainoastaan paikalliseen muutokseen logiikkaohjelmassa.
- SM-ongelmaa ei voida kuvata SAT-ongelmaan modulaarisesti! Kuvaus $\text{Tr}(\cdot)$ on modulaarinen, jos jokaiselle atomijoukolle A :

ohjelmalla $P \cup A$ on stabiili malli

$\iff \text{Tr}(P) \cup A$ on toteutuva.

Todistus: Olkoon $\text{Tr}(\cdot)$ modulaarinen. Ohjelmalla $P = \{F \leftarrow \text{not } F\}$ ei ole stabiilia mallia, joten $\text{Tr}(P)$ ei ole toteutuva. Siis $\text{Tr}(P) \cup \{F\}$ ei toteutuva, joten ohjelmalla $P \cup \{F\}$ ei stabiilia mallia, ristiriita.



Stabiilien mallien yksikäsitteisyys

- Logiikkaohjelmalla saattaa olla useampia stabiileja malleja tai ei yhtään stabiilia mallia.
- Milloin stabiileja malleja on täsmälleen yksi?
- Keskeisin tällainen ohjelmaluokka: *kerrostuneet ohjelmat* (engl. *stratified programs*).
- Määritellään ohjelmalle P riippuvuusgraafi $\text{DG}(P)$ seuraavasti:
 - (i) Graafin solmuina ovat ohjelmassa esiintyvät atomit.
 - (ii) Kaari (A, B) kuuluu graafiin $\text{DG}(P) \iff$ ohjelmassa P on sääntö $A \leftarrow A_1 \wedge \dots \wedge A_m \wedge \text{not } A_{m+1} \wedge \dots \wedge \text{not } A_n$ siten, että $B \in \{A_1, \dots, A_n\}$.
 - (iii) Em. kaari (A, B) on *negatiivinen* $\iff B \in \{A_{m+1}, \dots, A_n\}$.



- Graafin $G = \langle V, E \rangle$ vahvasti kytketty komponentti K on mikä tahansa solmujen osajoukko $K \subseteq V$ siten, että jokaisesta solmusta $v \in K$ pääsee jokaiseen solmuun $u \in K$ joltain graafin G polkua (suunnattu kaarten sekvenssi) pitkin.
- Graafin $DG(P)$ vahvasti kytketyt komponentit määräävät toistensa suhteen rekursiivisesti määritellyt atomit.
- Ohjelma on *kerrostunut*, joss sen riippuvuusgraafin vahvasti kytketyissä komponenteissa ei ole negatiivisia kaaria.
- Kerrostuneella ohjelmalla P on yksikäsitteinen stabiili malli M , (joka on myös yhtenevä mallin $WFM(P)$ kanssa).
- Ohjelman kerrostuneisuus voidaan selvittää lineaarisessa ajassa, koska graafin vahvasti kytketyt komponentit voidaan laskea lineaarisessa ajassa graafin koon suhteen.



Esimerkki. Olkoon ohjelma $P =$

$$\{ A \leftarrow B \wedge \text{not } C, \quad B \leftarrow A \wedge \text{not } D, \\ C \leftarrow \text{not } E, \quad D \leftarrow E, \quad E \leftarrow A \}.$$

1. Ohjelma P ei ole kerrostunut: riippuvuusgraafissa $DG(P)$ on yksi vahvasti kytketty komponentti $\{A, B, C, D, E\}$, jossa negatiivisia kaaria.
2. Jos sääntö $E \leftarrow A$ jätetään pois, ohjelma P' on kerrostunut: riippuvuusgraafissa $DG(P')$ on vahvasti kytketyt komponentit $\{E\}$, $\{D\}$, $\{C\}$ ja $\{A, B\}$, joissa ei negatiivisia kaaria.
3. Stabiilin mallin haku voidaan suorittaa komponenteittain jossain riippuvuusgraafin kanssa yhteensopivassa järjestyksessä:

$$\text{not } E, \text{ not } D, C, \text{ not } A, \text{ not } B.$$

☞ Ohjelman P' yksikäsitteinen stabiili malli on $M = \{C\}$.