



Vysoká škola báňská – Technická univerzita Ostrava



Úvod do teoretické informatiky

učební text

Doc. RNDr. Petr Jančar, CSc.

Ostrava 2007

Recenze: Doc. RNDr. Jaroslav Markl

Název: Úvod do teoretické informatiky – učební text

Autor: Doc. RNDr Petr Jančar, CSc.

Vydání: první, 2007

Počet stran: 255

Náklad: xx

Vydavatel a tisk: Ediční středisko VŠB-TUO

Studijní materiály pro studijní obor Informatika a výpočetní technika
fakulty elektrotechniky a informatiky

Jazyková korektura: nebyla provedena

Určeno pro projekt:

Operační program Rozvoj lidských zdrojů

Název: E-learningové prvky pro podporu výuky odborných a technických
předmětů

Číslo: CZ.04.01.3/3.2.15.2/0326

Realizace: VŠB – Technická univerzita Ostrava

Projekt je spolufinancován z prostředků ESF a státního rozpočtu ČR

© 2007 Doc. RNDr Petr Jančar, CSc.

© 2007 VŠB – Technická univerzita Ostrava

ISBN 978-80-248-1496-4

Obsah

Úvod	1
1 Základní pojmy	7
1.1 Množiny	7
1.2 Relace	11
1.2.1 Ekvivalence	13
1.2.2 Uspořádání	13
1.3 Funkce	15
1.4 Grafy	17
1.5 Stromy	20
1.6 Výroková logika	21
1.7 Další značení	23
1.8 Cvičení	24
2 Formální jazyky	29
2.1 Formální abeceda a jazyk	29
2.2 Některé operace s jazyky	35
2.3 Cvičení	40
3 Konečné automaty a regulární jazyky	45
3.1 Motivační příklad	45

3.2	Konečné automaty jako rozpoznávače jazyků	53
3.3	Modulární návrh konečných automatů	61
3.4	Dosažitelné stavy, normovaný tvar	65
3.5	Cvičení	71
3.6	Minimalizace konečných automatů	74
3.7	Ekvivalence konečných automatů; minimální automaty	82
3.8	Regulární a neregulární jazyky	85
3.9	Nedeterministické konečné automaty	89
3.10	Uzávěrové vlastnosti třídy regulárních jazyků.	105
3.11	Cvičení	108
3.12	Regulární výrazy	110
4	Bezkontextové jazyky	119
4.1	Motivační příklad	119
4.2	Bezkontextové gramatiky a jazyky	124
4.3	Jednoznačné gramatiky	133
4.4	Cvičení	136
4.5	Zásobníkové automaty	138
5	Úvod do teorie vyčíslitelnosti	153
5.1	Problémy a algoritmy k jejich řešení	153
5.2	Turingovy stroje	163
5.3	Model RAM (Random Access Machine)	177
5.4	Simulace mezi výpočetními modely; Churchova-Turingova teze	184
5.5	Rozhodnutelnost a nerozhodnutelnost	188
6	Úvod do teorie složitosti	197
6.1	Složitost algoritmů	197
6.2	Asymptotická složitost, odhady řádového růstu funkcí	209

6.3	Polynomiální algoritmy, třídy složitosti, třída PTIME	218
6.4	Nedeterministické polynomiální algoritmy, třída NPTIME	223
6.5	Polynomiální převoditelnost, NP-úplné problémy	229
A	Řešení příkladů	235

Úvod

Tento učební text má sloužit jako základní studijní materiál pro kursy teoretické informatiky zabývající se teorií jazyků a automatů a teorií algoritmické vyčíslitelnosti a složitosti. Text existuje ve dvou verzích. Základní verze je určena pro kurs „Úvod do teoretické informatiky“ (ÚTI) v bakalářském studiu, rozšířená verze pak pro kurs „Teoretická informatika“ (TI) v magisterském studiu. Nepředpokládá se ovšem, že v omezeném čase bakalářského kursu se probere celá základní verze; ta má posloužit vedoucímu kursu k sestavení konkrétního plánu typicky zahrnujícího (jen) podmnožinu látky obsažené ve studijním textu. Rozšířená verze obsahuje verzi základní a navíc je obohacena o kapitoly označené jako „rozšiřující část“. Text byl použit (a dopracován) v běžích kursů ÚTI a TI v letním semestru r. 2006/07; pro další běhy je plánováno další vylepšování a doplňování.

V této úvodní sekci je podán stručný nástin obsahu textu a jsou uvedeny pokyny ke studiu; sekce je zakončena poznámkami o vzniku textu a poděkováním lidem, kteří k němu významně přispěli.

Souhrnný název studijního textu by také mohl být *Základy teorie výpočtů* (Theory of Computation). Tato teorie patří k základním (a dnes již klasickým) partiím teoretické informatiky, partiím, jejichž vznik a vývoj byl a je úzce svázán s potřebami praxe při vývoji software, hardware a obecně při modelování systémů. Motivovat teorii výpočtů lze přirozenými otázkami typu:

- jak srovnat kvalitu (rychlost) různých algoritmů řešících tentýž problém (úkol)?
- jak lze porovnávat (klasifikovat) problémy podle jejich (vnitřní) složitosti?

- jak charakterizovat problémy, které jsou a které nejsou algoritmicky řešitelné, tj. které lze a které nelze řešit algoritmy (speciálně pak „rychlými“, neboli prakticky použitelnými, algoritmy)?

Při zpřesňování těchto a podobných otázek a při hledání příslušných „odpovědí“ nutně potřebujeme (abstraktní) modely počítače (tj. toho, kdo provádí výpočty). Z více důvodů je vhodné při našem zkoumání začít velmi jednoduchým, ale fundamentálním modelem, a sice tzv. *konečnými* (tj. *konečně stavovými*) *automaty*. Konečné automaty lze chápat nejen jako nejzákladnější model v oblasti počítačů, ale ve všech oblastech, kde jde o modelování systémů, procesů, organismů apod., u nichž lze vyčlenit konečně mnoho stavů a popsat způsob, jak se aktuální stav mění prováděním určitých akcí (např. přijímáním vnějších impulsů). (Jako jednoduchý ilustrující příklad nám může posloužit model ovladače dveří v supermarketu znázorněný na obr. 3.1, o němž pojednáme později.)

Velmi běžná „výpočetní“ aplikace, u níž je v pozadí konečný automat, je *hledání vzorků v textu*. Takové hledání asi nejčastěji používáme v textových editorech a při vyhledávání na Internetu; speciální případ také představuje např. *lexikální analýza* v překladačích. Při vyhledávání informací v počítačových systémech jste již jistě narazili na nějakou variantu *regulárních výrazů*, umožňujících specifikovat celé třídy vzorků. Regulárními výrazy a jejich vztahem ke konečným automatům se rovněž budeme zabývat.

Po seznámení se s konečnými automaty a regulárními výrazy budeme pokračovat silnějším modelem – tzv. *zásobníkovými automaty*; o ty se opírají algoritmy *syntaktické analýzy* při překladu (programovacích) jazyků, tedy algoritmy, které např. určí, zda vámi napsaný program v Javě je správně „javovsky“.

Zmínili jsme pojem *jazyk* – obecně budeme mít na mysli tzv. formální jazyk; jazyky přirozené (mluvené) či jazyky programovací jsou speciálními případy. Na naše modely se v první řadě budeme dívat jako na *rozpoznávače jazyků*, tj. zařízení, která zpracují vstupní posloupnost písmen (symbolů) a rozhodnou, zda tato posloupnost je (správně utvořenou) větou příslušného jazyka.

S pojmem *jazyk* se nám přirozeně pojí pojem *gramatika*. Speciálně se budeme věnovat tzv. *bezkontextovým gramatikám*, s nimiž jste se již přinejmenším implicitně setkali u definic syntaxe programovacích jazyků (tj. pravidel konstrukce programů); ukážeme mimo jiné, že bezkontextové gramatiky generují právě ty jazyky, jež jsou rozpoznávány zásobníkovými automaty.

Seznámíme se také s univerzálními modely počítačů (algoritmů) – konkrétně s *Turingovými stroji* a *stroji RAM*. Na těchto modelech postavíme vysvětlení pojmů *rozhodnutelnosti* a *nerozhodnutelnosti* problémů a podrobněji se budeme zabývat *výpočetní složitostí algoritmů a problémů*; speciálně pak třídami složitosti **PTIME** a **NPTIME**.

Rozšířenou verzi zakončíme úvodem do problematiky *aproximačních, pravděpodobnostních, paralelních a distribuovaných algoritmů*.

Poznamenejme, že účelem textu není popis konkrétních větších reálných aplikací studovaných (teoretických) pojmů; cílem je základní seznámení se s těmito pojmy a s příslušnými obecnými výsledky a metodami. Jejich zvládnutí je nezbytným základem pro porozumění i oněm reálným aplikacím. Jako příklad novější aplikace může sloužit použití konečných automatů s vahami pro reprezentaci složitých funkcí (na reálném oboru) a jejich využití při reprezentaci, transformaci a kompresi obrazové informace (viz např. kapitolu v [Gru97]).

Učební text může sloužit k samostatnému studiu, které nevyžaduje další zdroje. Pro studujícího, který chce získat ucelenější a širší přehled, by ovšem bylo velmi přínosné, kdyby si probírané partie prostudoval také v některé z doporučených (či jiných) monografií. V češtině či slovenštině vyšly např. [Chy84], [HU78] (což je slovenský překlad angl. originálu z r. 1969), [Kuč83], [MvM87]. Kromě uvedených knih existují jistě i další texty v češtině či slovenštině, které se zabývají podobnou problematikou. Nepoměrně bohatší je ovšem nabídka příslušné literatury v angličtině, což lze snadno zjistit např. „surfováním“ na Webu. Jako příklad kvalitní literatury uveďme alespoň [Sip97].

Pokyny ke studiu

Jak jsme již zmínili, tento text existuje ve dvou verzích – základní a rozšířené. Základní verze textu je primárně určena pro kurs „Úvod do teoretické informatiky“ v bakalářském studiu, rozšířená verze pro kurs „Teoretická informatika“ v magisterském studiu. Rozšířená verze se od základní liší zařazením dalších kapitol, označených jako „rozšiřující část“.

Text je členěn do kapitol podle jednotlivých témat; kapitola zpravidla obsahuje několik částí (sekcí), jak je také patrné z Obsahu. Každá kapitola

začíná uvedením cílů dané kapitoly. Rovněž každá část (sekce) začíná uvedením cílů, které stručně nastiňují, jaké znalosti a schopnosti by měl čtenář získat po prostudování dané části. Pro zvýraznění jsou cíle vždy uvedeny následujícími ikonkami:



Cíle kapitoly:

- Zde budou uvedeny cíle dané kapitoly.



Cíle této části:

- Zde budou uvedeny cíle dané části.

Pro větší přehlednost jsou jednotlivé části také zakončeny stručným shrnutím:



Shrnutí:

- Zde bude uvedeno shrnutí dané části.



Ke každé části je rovněž dodán orientační čas v hodinách; např.

Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.

Tato hodnota je samozřejmě velmi individuální. Představuje (spíš dolní) odhad času, který spotřebuje motivovaný student na důkladné prostudování dané části, včetně pochopení a vyřešení příkladů.

Řešené příklady jsou uvedeny následující ikonkou a textem:



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD: Zde je uvedeno zadání příkladu.

Řešení: Zde pak následuje ukázkové řešení.

Důležitou součástí textu jsou tzv. „kontrolní otázky“ označené takto:



Kontrolní otázka: Zde bude uveden text otázky.

Je to jeden z prostředků připomenutí čtenáři, že studovaný text má číst „aktivně“, tj. tak, aby si ve své hlavě skutečně budoval své vlastní pochopení

a uchopení podstaty dané problematiky, a nikoliv „pasivně“, kdy jen upadá do čtení cizího textu, jehož smysl mu uniká. Byť odpověď na kontrolní otázku, nebo alespoň její náznak, přichází v textu většinou vzápětí za otázkou, čtenář je vyzván, ať pokračuje ve čtení až po vlastním promyšlení kontrolní otázky.

Další důležitou součástí textu jsou otázky a cvičení, které by měly čtenáři napomoci k ověření nabytých znalostí a schopností. Na otázky by měl čtenář být schopen odpovědět po případném krátkém zamyšlení bez nutnosti něco „konstruovat“; vyřešení cvičení většinou již vyžaduje použití tužky a papíru. Některé otázky jsou shrnuty do bloku otázek na konci příslušné kapitoly či sekce. Tento blok je označen stejnou ikonkou jako kontrolní otázka:



Otázky:

OTÁZKA: Text první otázky.

OTÁZKA: Text další otázky.

Cvičení jsou označena následujícím způsobem (pokud následuje více cvičení za sebou, je ikonka uvedena jen u prvního z nich):



CVIČENÍ: Zde bude uveden text zadání.

Některé kapitoly obsahují samostatnou sekci nazvanou „Cvičení“. Tato sekce obsahuje další příklady k dokonalejšímu procvičení probírané látky.

Těžší příklady jsou označeny hvězdičkou (*), ještě těžší dvěma hvězdičkami (**). Otázky a cvičení jsou číslovány. Na konci textu jsou pak v Příloze A uvedena řešení většiny z nich.

V textu čtenář rovněž občas narazí na ikonku



Matematická poznámka:

nebo na text (třeba důkaz) označený „pro hloubavější čtenáře“. Takový text je možné bez újmy na porozumění dalšímu textu přeskočit, studenti magisterského studia by to ovšem dělat neměli.

Jak již bylo zmíněno, učební text může sloužit k samostudiu bez závislosti na dalších zdrojích. Počítá se ovšem s jeho využíváním ve zmíněných kursech teoretické informatiky, které mají vždy svou webovskou stránku obsahující (a odkazující na) doplňkové podpůrné studijní materiály. Jedním z nich je i

soubor animací; studijní text není s animacemi provázán, ale čtenáři je občas explicitně doporučováno podívat se na konkrétní animaci.

Poznamenejme ještě, že Kapitola 1 je chápána jako jistá „pomůcka“ k vlastnímu studijnímu textu. Shrnuje základní pojmy, o nichž se předpokládá, že jim čtenář již rozumí díky dřívějšímu studiu. Tato kapitola slouží také k upřesnění a shrnutí matematické notace používané v textu.

Poznámka autora o vzniku textu a poděkování

Jako základ tohoto učebního textu posloužily stručné pracovní materiály, které jsem sestavil pro dřívější kursy „Teorie jazyků a automatů“ a „Vyčíslitelnost a složitost“. Ty mj. částečně využil doc. RNDr. Petr Hliněný, Ph.D., který na FEI VŠB-TUO vedl kurs Úvod do teoretické informatiky v letech 2004 a 2005; zpracoval materiál, v němž se již orientoval i na studenty kombinované formy studia (dodával řešené příklady, výsledky cvičení apod.). Nynější text pak vznikl novým přepsáním a významným rozšířením původních pracovních materiálů, nyní již zcela s ohledem na samostatně studujícího čtenáře. Byly přitom využity i podklady doc. Hliněného a do textu byly včleněny mnohé řešené příklady a cvičení z jeho materiálů; děkuji doc. Petru Hliněnému za jeho laskavé svolení.

Ing. Zdeňku Sawovi, Ph.D. a Ing. Martinu Kotovi chci poděkovat za velkou technickou pomoc při sestavování tohoto učebního textu, včetně jeho obohacení o e-learningové prvky, kontroly textu a řešení příkladů apod.; Z. Sawa navíc sestavil úvodní kapitolu 1. Oba také vedli kurs Úvod do teoretické informatiky v letech 2006 a 2007 a výrazně se podíleli na realizaci animací (a jejich scénářů), které slouží jako doplňkový materiál studijního textu.

V Ostravě, 31.8.2007

Petr Jančar

Kapitola 1

Základní pojmy



Cíle kapitoly:

- Připomenutí základních pojmů (množiny, relace, funkce, grafy, základy výrokové logiky, ...), které by měly být čtenáři známy už z předchozího studia.

Poznámka: Kapitola si nečiní žádný nárok na úplnost výčtu předpokládaných znalostí čtenáře. Např. (v této verzi) chybí připomenutí elementárních základů predikátové logiky, typů důkazů v matematice (důkaz indukcí, důkaz sporem, ...) a dalších partií, i když už ve cvičeních v této kapitole se tyto znalosti občas předpokládají. Kapitola není součástí vlastního studijního textu. Čtenář by si ji měl projít, aby si uvědomil, zda uvedené pojmy již skutečně zná; zároveň tak získá představu o názvosloví a značení, které je používáno v dalších kapitolách.

1.1 Množiny

Množina je kolekce vzájemně odlišitelných objektů, které nazýváme jejími *prvky*. Jestliže je objekt x prvkem množiny S , píšeme $x \in S$. Jestliže x není prvkem S , píšeme $x \notin S$.

Jednou z možností, jak popsat množinu, je explicitně vyjmenovat všechny její prvky mezi složenými závorkami. Pokud například chceme definovat, že

množina S obsahuje čísla 1, 2 a 3 (a neobsahuje žádné další prvky), můžeme napsat $S = \{1, 2, 3\}$.

Množina nemůže prvek obsahovat více než jednou a prvky množiny nejsou nijak seřazeny. Množiny A a B jsou *si rovny*, jestliže obsahují tytéž prvky. Pro označení toho, že množiny A a B jsou si rovny, používáme zápis $A = B$. Platí tedy například $\{1, 2, 3\} = \{2, 1, 3\} = \{3, 2, 1\}$.

Poznámka: Kromě množin se také někdy používají *multimnožiny*. Na rozdíl od množiny může multimnožina obsahovat více výskytů jednoho prvku.

Množina, která neobsahuje žádné prvky, se nazývá *prázdná množina* a označuje se symbolem \emptyset .

Pro označení některých často používaných množin budeme v textu používat následující symboly:

- \mathbb{N} pro označení množiny všech *přirozených* čísel, tj. $\mathbb{N} = \{0, 1, 2, \dots\}$,
- \mathbb{N}_+ pro označení množiny všech *kladných přirozených* čísel, tj. $\mathbb{N}_+ = \{1, 2, 3, \dots\}$,
- \mathbb{Z} pro označení množiny všech *celých* čísel, tj. $\mathbb{Z} = \{\dots, -2, -1, 0, 1, 2, \dots\}$,
- \mathbb{Q} pro označení množiny všech *racionálních* čísel, tj. množiny všech čísel, která jsou vyjádřitelná jako zlomek, kde v čitateli i jmenovateli je celé číslo (ve jmenovateli samozřejmě nesmí být 0),
- \mathbb{R} pro označení množiny všech *reálných* čísel.

Vyjádřujeme-li se obecně o množinách, označujeme je většinou velkými písmeny (A, B, \dots, X, Y, \dots); jejich prvky pak označujeme malými písmeny (a, b, \dots, x, y, \dots).

Jestliže všechny prvky množiny A patří rovněž do množiny B (tj. pokud z $x \in A$ plyne $x \in B$), pak říkáme, že A je *podmnožinou* B , což zapisujeme výrazem $A \subseteq B$. Množina A je *vlastní podmnožinou* množiny B , jestliže $A \subseteq B$, ale $A \neq B$, tj. jestliže existuje prvek x takový, že $x \in B$, ale $x \notin A$. To, že A je vlastní podmnožinou B , zapisujeme výrazem $A \subset B$.

Poznámka: Někteří autoři používají zápis $A \subset B$ pro označení toho, že A je podmnožinou B (tj. připouští i možnost $A = B$), a pro označení toho, že A je vlastní podmnožinou B , pak používají zápis $A \subsetneq B$.

Pro libovolnou množinu A platí $A \subseteq A$. Pro libovolné množiny A a B platí, že $A = B$ právě když $A \subseteq B$ a $B \subseteq A$. Pro libovolné množiny A , B a C platí, že jestliže $A \subseteq B$ a $B \subseteq C$, pak $A \subseteq C$. Pro libovolnou množinu A platí $\emptyset \subseteq A$.

Pro danou množinu A můžeme definovat množinu $B \subseteq A$ tvořenou těmi prvky množiny A , které mají určitou vlastnost (splňují nějakou podmínku). Například můžeme definovat podmnožinu X množiny přirozených čísel \mathbb{N} tvořenou těmi čísly, která dávají po dělení pěti zbytek dvě (tj. takovými čísly $x \in \mathbb{N}$, která splňují podmínku $x \bmod 5 = 2$). Pro definici takové množiny používáme následující zápis:

$$X = \{x \in \mathbb{N} \mid x \bmod 5 = 2\}$$

Pokud je z kontextu zřejmé, z jaké množiny A prvky vybíráme, je možné tuto informaci vynechat a psát například $X = \{x \mid x \bmod 5 = 2\}$.

Poznámka: Někteří autoři používají místo symbolu ‘|’ symbol ‘:’ nebo ‘;’, takže píší např. $X = \{x \in \mathbb{N} : x \bmod 5 = 2\}$.

Z již definovaných množin můžeme vytvářet nové množiny pomocí *množinových operací*:

- *Průnik* množin A a B je množina

$$A \cap B = \{x \mid x \in A \text{ a } x \in B\}$$

- *Sjednocení* množin A a B je množina

$$A \cup B = \{x \mid x \in A \text{ nebo } x \in B\}$$

- *Rozdíl* množin A a B je množina

$$A - B = \{x \mid x \in A \text{ a } x \notin B\}$$

Poznámka: Rozdíl množin A a B se též někdy označuje jako $A \setminus B$.

Příklad: Jestliže $A = \{a, b, c, d\}$ a $B = \{b, c, e, f\}$, pak $A \cup B = \{a, b, c, d, e, f\}$, $A \cap B = \{b, c\}$ a $A - B = \{a, d\}$.

Někdy jsou všechny množiny, které uvažujeme, podmnožinami nějaké jedné množiny U nazývané *universum*. Pokud se například bavíme o množinách přirozených čísel, pak je universem množina \mathbb{N} . Pro dané universum U definujeme *doplňěk* množiny A jako $\overline{A} = U - A$.

Pro libovolné množiny $A, B \subseteq U$ platí de Morganova pravidla:

$$\overline{A \cap B} = \overline{A} \cup \overline{B} \quad \overline{A \cup B} = \overline{A} \cap \overline{B}$$

Množiny A a B jsou *disjunktní*, jestliže nemají žádný společný prvek, tj. jestliže $A \cap B = \emptyset$.

Velikost dané množiny S se nazývá její *kardinalita* a označuje se $|S|$. V případě *konečné množiny*, tj. množiny mající konečný počet prvků, je její kardinalita přirozené číslo odpovídající počtu prvků. Kardinalita prázdné množiny je tedy $|\emptyset| = 0$. Dvě (obecné) množiny mají stejnou kardinalitu, jestliže existuje bijekce (tj. vzájemně jednoznačné zobrazení) mezi jejich prvky. (Pozn.: Pojem bijekce je podrobněji definován v Sekci 1.3).

„Nejmenší“ mezi nekonečnými množinami je množina \mathbb{N} , stejně jako všechny množiny S , pro něž existuje bijekce mezi S a \mathbb{N} (a kde tedy je možné všechny prvky S seřadit a očíslovat přirozenými čísly). Takové množiny se nazývají *spočetné*. (Mezi spočetné množiny se někdy počítají i konečné množiny; užívá se také termín „nejvýše spočetná množina“.) Nekonečná množina, která není spočetná, se nazývá *nespočetná*.

Příklad: Množiny \mathbb{N} , \mathbb{Z} a \mathbb{Q} jsou spočetné, množina \mathbb{R} je nespočetná.

Množina všech podmnožin množiny S se nazývá *potenční množina* množiny S a označuje se zápisem $\mathcal{P}(S)$.

Pokud například $S = \{a, b, c\}$, pak

$$\mathcal{P}(S) = \{\emptyset, \{a\}, \{b\}, \{c\}, \{a, b\}, \{a, c\}, \{b, c\}, \{a, b, c\}\}.$$

Pokud je množina S konečná, pak $|\mathcal{P}(S)| = 2^{|S|}$.

Poznámka: Často se také používá pro označení potenční množiny místo $\mathcal{P}(S)$ výraz 2^S .

Uspořádaná dvojice prvků a a b , označovaná (a, b) , je formálně definována jako množina $(a, b) = \{a, \{a, b\}\}$. Všimněme si, že na rozdíl od množiny u uspořádané dvojice záleží na pořadí prvků – (a, b) je něco jiného než (b, a) . Analogicky můžeme definovat uspořádané trojice, čtveřice atd.

Kartézský součin množin A a B , označovaný $A \times B$, je množina všech uspořádaných dvojic, kde první prvek z dvojice patří do množiny A a druhý do množiny B :

$$A \times B = \{(a, b) \mid a \in A, b \in B\}$$

Příklad: $\{a, b\} \times \{a, b, c\} = \{(a, a), (a, b), (a, c), (b, a), (b, b), (b, c)\}$

Jestliže A a B jsou konečné množiny, pak $|A \times B| = |A| \cdot |B|$.

Kartézský součin n množin A_1, A_2, \dots, A_n je množina *n-tic*

$$A_1 \times A_2 \times \dots \times A_n = \{(a_1, a_2, \dots, a_n) \mid a_i \in A_i, i = 1, 2, \dots, n\}$$

Jestliže všechna A_i jsou konečné množiny, platí

$$|A_1 \times A_2 \times \dots \times A_n| = |A_1| \cdot |A_2| \cdot \dots \cdot |A_n|$$

Místo kartézského součinu $A \times A \times \dots \times A$, kde se množina A vyskytuje n krát, píšeme A^n . Pro konečnou množinu A platí $|A^n| = |A|^n$.

1.2 Relace

Relace na množinách A_1, A_2, \dots, A_n je libovolná podmnožina kartézského součinu $A_1 \times A_2 \times \dots \times A_n$. Relace na n množinách se nazývá *n-ární relace*. Jestliže $n = 2$, jedná se o *binární relaci*. Jestliže $n = 3$, jedná se o *ternární relaci*.

V případě, že $A_1 = A_2 = \dots = A_n$ hovoříme o *homogenní relaci*, v opačném případě o relaci *heterogenní*.

Když říkáme, že R je *n-ární relace* na množině A , máme tím na mysli, že $R \subseteq A^n$. Nejčastěji uvažované relace jsou binární relace. Proto, když řekneme, že R je relace na A , máme tím většinou na mysli, že R je binární relace na množině A , tj. $R \subseteq A \times A$. Ve zbytku této sekce se zaměříme na binární relace.

Jestliže $R \subseteq A \times B$ je binární relace, někdy místo $(a, b) \in R$ používáme infixový zápis a píšeme $a R b$.

Příklad: Relace „menší než“ na množině přirozených čísel je množina

$$\{(a, b) \in \mathbb{N} \times \mathbb{N} \mid a < b\}$$

Binární relace $R \subseteq A \times A$ je:

- *reflexivní*, jestliže pro všechna $a \in A$ platí $(a, a) \in R$,
- *ireflexivní*, jestliže pro všechna $a \in A$ platí $(a, a) \notin R$,
- *symetrická*, jestliže pro všechna $a, b \in A$ platí, že pokud $(a, b) \in R$, pak $(b, a) \in R$,
- *asymetrická*, jestliže pro všechna $a, b \in A$ platí, že pokud $(a, b) \in R$, pak $(b, a) \notin R$,
- *antisymetrická*, jestliže pro všechna $a, b \in A$ platí, že pokud $(a, b) \in R$ a $(b, a) \in R$, pak $a = b$,
- *tranzitivní*, jestliže pro všechna $a, b, c \in A$ platí, že pokud $(a, b) \in R$ a $(b, c) \in R$, pak $(a, c) \in R$.

Příklad:

- Relace “=” na \mathbb{N} je reflexivní, symetrická, antisymetrická a tranzitivní, ale není ireflexivní ani asymetrická.
- Relace “ \leq ” na \mathbb{N} je reflexivní, antisymetrická a tranzitivní, ale není ireflexivní, symetrická ani asymetrická.
- Relace “ $<$ ” na \mathbb{N} je ireflexivní, asymetrická, antisymetrická a tranzitivní, ale není reflexivní ani symetrická.

Reflexivní uzávěr relace $R \subseteq A \times A$ je nejmenší reflexivní relace $R' \subseteq A \times A$ taková, že $R \subseteq R'$. Pojmem „nejmenší“ zde máme na mysli to, že neexistuje žádná reflexivní relace R'' taková, že $R \subseteq R'' \subset R'$.

Symetrický uzávěr relace $R \subseteq A \times A$ je nejmenší symetrická relace $R' \subseteq A \times A$ taková, že $R \subseteq R'$.

Tranzitivní uzávěr relace $R \subseteq A \times A$ je nejmenší tranzitivní relace $R' \subseteq A \times A$ taková, že $R \subseteq R'$.

Reflexivní a tranzitivní uzávěr relace $R \subseteq A \times A$ je nejmenší relace $R' \subseteq A \times A$ taková, že $R \subseteq R'$ a R' je současně reflexivní i tranzitivní.

1.2.1 Ekvivalence

Binární relace R na množině A je *ekvivalence* právě tehdy, když je reflexivní, symetrická a tranzitivní.

Jestliže R je ekvivalence na množině A , pak *třídou ekvivalence* prvku $a \in A$ je množina $[a]_R = \{b \in A \mid (a, b) \in R\}$, tj. množina všech prvků s ním ekvivalentních. Jestliže je ekvivalence R zřejmá z kontextu, píšeme místo $[a]_R$ jen $[a]$.

Mějme množinu A . Množina jejích podmnožin $\mathcal{A} = \{A_i \mid i \in I\}$ (pro nějakou indexovou množinu I) tvoří *rozklad* na množině A , jestliže:

- všechny množiny A_i jsou vzájemně disjunktní, tj. jestliže pro libovolné $A_i, A_j \in \mathcal{A}$ platí $A_i \cap A_j = \emptyset$ pokud $i \neq j$, a
- sjednocení množin z \mathcal{A} je množina A , tj.

$$A = \bigcup_{A_i \in \mathcal{A}} A_i$$

Ekvivalence $R \subseteq A \times A$ definuje na A rozklad $\{[a]_R \mid a \in A\}$.

Naopak rozklad $\mathcal{A} = \{A_i \mid i \in I\}$ na množině A definuje ekvivalenci

$$R = \{(a, b) \subseteq A \times A \mid a, b \in A_i \text{ pro nějaké } A_i \in \mathcal{A}\}.$$

1.2.2 Uspořádání

Binární relace R na množině A je (*částečné a neostré*) *uspořádání*, jestliže je reflexivní, tranzitivní a antisymetrická.

Binární relace R na množině A je (*částečné*) *ostré uspořádání*, jestliže je asymetrická a tranzitivní. (Pozn.: Z toho, že je R asymetrická plyne, že je také ireflexivní a antisymetrická.)

Pro neostrá uspořádání se obvykle používají symboly jako \leq a jemu podobné, pro ostrá uspořádání pak symboly jako $<$ a jemu podobné.

Ke každému neostrému uspořádání R na množině A existuje odpovídající ostré uspořádání $R' = R - \{(a, a) \mid a \in A\}$. Naopak ke každému ostrému uspořádání S na množině A existuje odpovídající neostré uspořádání $S' = S \cup \{(a, a) \mid a \in A\}$

Uspořádání (ať už neostré či ostré) $R \subseteq A \times A$ je *úplné* (nebo také *lineární*), jestliže pro všechna $a, b \in A$ platí buď $(a, b) \in R$, $(b, a) \in R$ nebo $a = b$ (tj. pokud neexistují vzájemně nesrovnatelné prvky).

Mějme libovolné neostré uspořádání \leq na množině A .

- Prvek $a \in A$ je *minimální prvek* množiny A , jestliže v A neexistuje menší prvek než a (tj. z $x \leq a$ plyne $x = a$).
- Prvek $a \in A$ je *maximální prvek* množiny A , jestliže v A neexistuje větší prvek než a (tj. z $a \leq x$ plyne $a = x$).
- Prvek $a \in A$ je *nejmenší prvek* množiny A , jestliže je menší než všechny ostatní prvky v A (tj. pro každé $x \in A$ platí $a \leq x$).
- Prvek $a \in A$ je *největší prvek* množiny A , jestliže je větší než všechny ostatní prvky v A (tj. pro každé $x \in A$ platí $x \leq a$).
- Prvek $a \in A$ je *infimum* množiny B (píšeme $a = \inf B$), jestliže a je největší ze všech prvků, které jsou menší než všechny prvky z B , tj. platí

$$(\forall x \in B)(a \leq x) \wedge (\forall b)((\forall x \in B)(b \leq x) \Rightarrow b \leq a)$$

- Prvek $a \in A$ je *supremum* množiny B (píšeme $a = \sup B$), jestliže a je nejmenší ze všech prvků, které jsou větší než všechny prvky z B , tj. platí

$$(\forall x \in B)(x \leq a) \wedge (\forall b)((\forall x \in B)(x \leq b) \Rightarrow a \leq b)$$

1.3 Funkce

Funkce f z množiny A do množiny B je binární relace $f \subseteq A \times B$ taková, že pro každé $a \in A$ existuje právě jedno $b \in B$ takové, že $(a, b) \in f$. Množina A se nazývá *definiční obor* funkce f , množina B se nazývá *obor hodnot* funkce f .

To, že f je funkce z množiny A do množiny B obvykle zapisujeme jako $f : A \rightarrow B$. Místo $(a, b) \in f$ obvykle píšeme $b = f(a)$, neboť volbou prvku a je prvek b jednoznačně určen. Funkce $f : A \rightarrow B$ tedy každému prvku z A přiřazuje právě jeden prvek z B . Jestliže $b = f(a)$, říkáme, že a je *argumentem* funkce f a že b je *hodnotou* funkce f v bodě a .

Poznámka: Výše uvedená definice se týká tzv. *totální* funkce, tj. funkce, jejíž hodnota je definovaná pro každou hodnotu argumentu. Někdy má smysl uvažovat také tzv. *částečné (parciální) funkce*, tj. funkce, jejichž hodnota není pro některé hodnoty argumentu definována. Formálně je částečná funkce $f : A \rightarrow B$ definována jako relace $f \subseteq A \times B$ taková, že pro každé $a \in A$ existuje nejvýše jedno $b \in B$ takové, že $(a, b) \in f$. Pokud budeme v dalším textu mluvit o funkci a neuvedeme jinak, budeme mít vždy na mysli funkci totální.

Konečná posloupnost (sekvence) délky n je funkce, jejímž definičním oborem je množina $\{0, 1, \dots, n-1\}$. Konečnou posloupnost obvykle zapisujeme tak, že vypíšeme její hodnoty: $f(0), f(1), \dots, f(n-1)$. *Nekonečná posloupnost (sekvence)* je funkce, jejímž definičním oborem je \mathbb{N} . Nekonečnou posloupnost někdy zapisujeme tak, že uvedeme několik prvních prvků, za kterými následují tři tečky: $f(0), f(1), \dots$

Jestliže definičním oborem funkce f je kartézský součin, obvykle vynecháváme jeden pár závorek v zápise argumentu funkce f . Pokud například máme funkci $f : A_1 \times A_2 \times \dots \times A_n \rightarrow B$, pak místo $b = f((a_1, a_2, \dots, a_n))$ píšeme $b = f(a_1, a_2, \dots, a_n)$.

Místo o funkci někdy též mluvíme o *operaci*. Speciálně, v případě funkce f typu $f : A_1 \times A_2 \times \dots \times A_n \rightarrow B$ mluvíme o n -ární operaci. V případě, že $n = 2$, mluvíme o *binární* operaci. Jestliže říkáme, že f je n -ární operace na množině A , rozumíme tím, že f je funkce typu $f : A^n \rightarrow A$. Jestliže říkáme, že f je unární operace na množině A , rozumíme tím, že f je funkce typu $f : A \rightarrow A$. Jestliže říkáme, že f je binární operace na množině A , rozumíme

tím, že f je funkce typu $f : A \times A \rightarrow A$.

Mějme funkci $f : A^n \rightarrow A$. Množina $B \subseteq A$ je *uzavřená na operaci f* , jestliže z $a_1, a_2, \dots, a_n \in B$ plyne, že $f(a_1, a_2, \dots, a_n) \in B$.

Jestliže $f : A \rightarrow B$ je funkce a $b = f(a)$, pak někdy také říkáme, že b je *obrazem a* . Obrazem množiny $A' \subseteq A$ je množina

$$f(A') = \{b \in B \mid b = f(a) \text{ pro nějaké } a \in A'\}.$$

Funkce $f : A \rightarrow B$ je:

- *surjektivní* (je surjekcí, je zobrazením na), jestliže $f(A) = B$,
- *injektivní* (je injekcí, je prostá), jestliže z $a \neq a'$ plyne $f(a) \neq f(a')$,
- *bijektivní* (je bijekcí, je vzájemně jednoznačným zobrazením), jestliže je současně surjektivní i injektivní.

Jestliže funkce f je bijekcí, pak funkce *inverzní* k funkci f , označovaná f^{-1} , je definována takto: $f^{-1}(b) = a$ právě když $f(a) = b$.

Předpokládejme nyní funkci $f : A \times A \rightarrow A$. Funkce f je *asociativní*, jestliže pro libovolné prvky $a, b, c \in A$ platí

$$f(f(a, b), c) = f(a, f(b, c)).$$

Funkce f je *komutativní*, jestliže pro libovolné prvky $a, b \in A$ platí

$$f(a, b) = f(b, a).$$

Prvek $z \in A$ je *nulovým prvkem* vzhledem k funkci f , jestliže pro libovolné $a \in A$ platí $f(z, a) = f(a, z) = z$. Prvek $e \in A$ je *jednotkovým prvkem* vzhledem k funkci f , jestliže pro libovolné $a \in A$ platí $f(e, a) = f(a, e) = a$. Dá se ukázat, že ke každé funkci existuje nejvýše jeden nulový a nejvýše jeden jednotkový prvek.

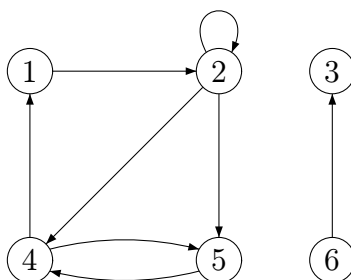
Jestliže k funkci f existuje jednotkový prvek e , pak $b \in A$ je *inverzním prvkem* k prvku $a \in A$ právě tehdy, když $f(a, b) = f(b, a) = e$.

Poznámka: Pro funkce typu $f : A \times A \rightarrow A$ je často vhodnější používat infixovou notaci a používat jako název funkce nějaký speciální symbol. Mějme například funkci $\otimes : A \times A \rightarrow A$. Pak místo $\otimes(a, b)$ píšeme $a \otimes b$. Asociativita \otimes pak znamená, že pro libovolné $a, b, c \in A$ platí $(a \otimes b) \otimes c = a \otimes (b \otimes c)$, a komutativita, že pro libovolné $a, b \in A$ platí $a \otimes b = b \otimes a$.

1.4 Grafy

Rozlišujeme dva základní typy grafů – orientované a neorientované.

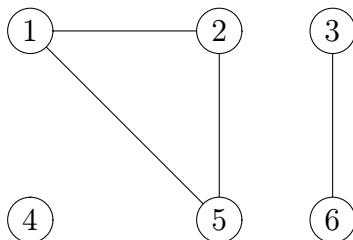
Orientovaný graf G je dvojice (V, E) , kde V je konečná množina *vrcholů* a $E \subseteq V \times V$ je množina *hran*. Orientovaný graf můžeme znázornit obrázkem, kde vrcholy znázorníme jako kolečka a hrany jako šipky vedoucí mezi těmito kolečky. Příklad takového grafu je na Obrázku 1.1, kde je znázorněn graf $G = (V, E)$, kde $V = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ a $E = \{(1, 2), (2, 2), (2, 4), (2, 5), (4, 1), (4, 5), (5, 4), (6, 3)\}$. Všimněme si, že v orientovaném grafu mohou existovat *smyčky* – hrany vedoucí z vrcholu do něho samého.



Obrázek 1.1: Příklad orientovaného grafu

Neorientovaný graf je dvojice $G = (V, E)$, kde význam V a E je podobný jako u orientovaného grafu, ale na rozdíl od orientovaného grafu je E množinou *neuspořádaných* dvojic vrcholů, tj. hrana v neorientovaném grafu je množina $\{u, v\}$, kde $u, v \in V$ a $u \neq v$. Podobně jako u orientovaného grafu se však obvykle při zápisu hrany používá notace (u, v) místo $\{u, v\}$, s tím, že v případě neorientovaného grafu se (u, v) a (v, u) považují za jednu a tutéž hranu. V některých definicích neorientovaného grafu nejsou povoleny smyčky. Neorientovaný graf se znázorňuje podobně jako orientovaný, na konci čar, které představují hrany však nekreslíme šipky. Příklad neorientovaného grafu je uveden na Obrázku 1.2. Jedná se o graf $G = (V, E)$, kde $V = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ a $E = \{(1, 2), (1, 5), (2, 5), (3, 6)\}$.

Poznámka: Obecně můžeme uvažovat i nekonečné grafy, kde je množina vrcholů nekonečná. Pokud však neuvedeme jinak, při použití pojmu „graf“ budeme mít vždy na mysli konečný graf.



Obrázek 1.2: Příklad neorientovaného grafu

U orientovaného grafu říkáme, že hrana (u, v) *vychází* z vrcholu u a *vstupuje* do vrcholu v . U neorientovaného grafu říkáme, že hrana (u, v) je *incidentní* s vrcholy u a v .

Stupeň vrcholu v neorientovaném grafu je počet hran, které jsou s tímto vrcholem incidentní. V orientovaném grafu je *vstupní stupeň vrcholu* počet hran, které do daného vrcholu vstupují, *výstupní stupeň vrcholu* počet hran, které z daného vrcholu vystupují a *stupeň vrcholu* je součet jeho vstupního a výstupního stupně.

Grafy $G = (V, E)$ a $G' = (V', E')$ jsou *isomorfní*, jestliže existuje bijekce $f : V \rightarrow V'$ taková, že $(u, v) \in E$ právě tehdy, když $(f(u), f(v)) \in E'$.

Graf $G' = (V', E')$ je *podgrafem* grafu $G = (V, E)$, jestliže $V' \subseteq V$ a $E' \subseteq E$. Pro danou množinu $V' \subseteq V$ je *podgraf* grafu G *indukovaný množinou vrcholů* V' definován jako graf $G' = (V', E')$, kde

$$E' = \{(u, v) \in E \mid u, v \in V'\}.$$

Mějme libovolný (ať už orientovaný či neorientovaný) graf $G = (V, E)$. *Sled* je libovolná posloupnost vrcholů v_0, v_1, \dots, v_k , kde $k \geq 0$ a (v_{i-1}, v_i) jsou hrany (pro $i = 1, 2, \dots, k$). *Tah* je sled, v němž se neopakují hrany. *Cesta* je tah, v němž se neopakují vrcholy. *Cyklus* je tah v_0, v_1, \dots, v_k , kde $k > 0$, $v_0 = v_k$ a všechny vrcholy kromě v_0 a v_k jsou navzájem různé. V případě neorientovaného grafu se cyklu též říká *kružnice*. *Délka* sledu (tahu, cesty, cyklu, kružnice) v_0, v_1, \dots, v_k je k .

Poznámka: Ve výše uvedených definicích jsme připouštěli vždy nejvýše jednu hranu mezi každou dvojicí vrcholů. Někdy je užitečné povolit mezi

dvěma vrcholy více než jednu hranu. Tomuto typu grafů se říká *multigrafy*. V případě multigrafu by bylo třeba poněkud upravit definici sledu a dalších z něho odvozených pojmů (tah, cesta, cyklus) tak, aby zahrnoval informaci o hranách. Sled bychom definovali jako posloupnost

$$v_0, e_1, v_1, e_2, v_2, \dots, e_k, v_k$$

kde se střídají vrcholy a hrany (tj. $v_0, v_1, \dots, v_k \in V$ a $e_1, e_2, \dots, e_k \in E$, a hrana e_i vede z vrcholu v_{i-1} do v_i pro $i = 1, 2, \dots, k$).

Vrchol v je *dosažitelný* z vrcholu u , jestliže existuje cesta z vrcholu u do vrcholu v , tj. cesta v_0, v_1, \dots, v_k , kde $u = v_0$ a $v = v_k$. Všimněme si, že vždy existuje cesta délky 0 z vrcholu u do vrcholu u . Pro graf $G = (V, E)$ můžeme definovat relaci „dosažitelnosti“ $R_G \subseteq V \times V$ jako

$$R_G = \{(u, v) \in V \times V \mid \text{v } G \text{ existuje cesta z } u \text{ do } v\}$$

Všimněme si, že v případě neorientovaného grafu je relace R_G ekvivalencí, a množiny vrcholů jednotlivých souvislých komponent grafu G odpovídají třídám ekvivalence relace R_G .

Neorientovaný graf je *souvislý*, jestliže mezi každými dvěma jeho vrcholy existuje cesta. *Maximální souvislá komponenta* neorientovaného grafu G je souvislý indukovaný podgraf grafu G , který je maximální vzhledem k relaci inkluze na množinách vrcholů.

Mějme orientovaný graf $G = (V, E)$ a definujme pro něj relaci dosažitelnosti R_G stejně jako v předchozím případě. Graf G je *silně souvislý*, jestliže pro každou dvojici vrcholů $u, v \in V$ platí $(u, v) \in R_G$ a $(v, u) \in R_G$. *Silně souvislá komponenta* grafu G je silně souvislý podgraf grafu G . Všimněme si, že množina maximálních silně souvislých komponent grafu G indukuje rozklad na množině vrcholů grafu G .

Graf je *acyklický*, jestliže neobsahuje cyklus. Neorientovaný acyklický graf se nazývá *les*. Souvislý les se nazývá *strom*. Orientovaný acyklický graf se někdy nazývá *dag* (z anglického „directed acyclic graph“).

Úplný graf je neorientovaný graf, kde jsou každé dva vrcholy spojeny hranou. Mějme neorientovaný graf $G = (V, E)$ a množinu $V' \subseteq V$. Množina V' tvoří *kliku*, jestliže podgraf grafu G indukovaný množinou V' je úplný, tj. jestliže každé dva vrcholy z V' jsou v G spojeny hranou. Množina V' tvoří *nezávislou*

množinu, jestliže žádné dva vrcholy z V' nejsou v G spojeny hranou. Nezávislé množině se též někdy říká *antikluka*.

Bipartitní graf je neorientovaný graf $G = (V, E)$, kde V můžeme rozdělit do dvou disjunktních množin V_1, V_2 takových, že pro libovolnou hranu $(u, v) \in E$ platí buď $u \in V_1$ a $v \in V_2$ nebo $u \in V_2$ a $v \in V_1$, tj. hrany vedou jen mezi V_1 a V_2 .

1.5 Stromy

Připomeňme, že strom je souvislý acyklický neorientovaný graf.

Mějme neorientovaný graf $G = (V, E)$. Všechna následující tvrzení jsou ekvivalentní v tom smyslu, že z platnosti libovolného z nich plyne i platnost všech ostatních. Tato tvrzení zachycují některé důležité vlastnosti stromů:

- G je strom.
- Libovolné dva vrcholy grafu G jsou spojeny právě jednou cestou.
- G je souvislý, ale po odebrání libovolné hrany z E už výsledný graf souvislý není.
- G je souvislý a $|E| = |V| - 1$.
- G je acyklický a $|E| = |V| - 1$.
- G je acyklický, ale přidáním libovolné hrany do E vznikne cyklus.

Kořenový strom je strom, kde je jeden z vrcholů označen jako *kořen* stromu.

Uvažujme kořenový strom T s kořenem r a jeden z jeho vrcholů x . Z vlastností (obecných) stromů plyne, že existuje právě jedna cesta z r do x . Libovolný vrchol y ležící na této cestě je *předchůdcem* vrcholu x . Jestliže y je předchůdcem x , pak x je *následníkem* y . (Všimněme si, že vrchol je svým vlastním předchůdcem i následníkem.) Vrchol y je *rodičem* vrcholu x , jestliže y je posledním předchůdcem x na cestě z r do x (tj. hrana (y, x) je poslední hranou na této cestě). Vrchol x je *potomkem* vrcholu y , jestliže y je rodičem x .

Kořen r je jediným vrcholem, který nemá rodiče. Vrchol, který nemá žádné potomky, se nazývá *list*. Vrchol, který není listem, se nazývá *vnitřní vrchol*.

Délka cesty z kořene r do vrcholu x se označuje jako *hloubka* vrcholu x . (Kořen má tedy hloubku 0.) *Výška* vrcholu x je délka nejdelší cesty z x do

některého z jeho následníků. *Výška stromu* je výška kořene stromu. Všimněme si, že výška stromu je totéž co maximální hloubka vrcholu ve stromě.

Podstrom stromu T s kořenem ve vrcholu x je podgraf grafu T indukovaný množinou všech následníků vrcholu x (včetně x), kde x je zvolen jako kořen.

Uspořádaný strom je kořenový strom, ve kterém jsou potomci každého vrcholu seřazeni.

Binární strom je kořenový strom, ve kterém má každý vrchol x nejvýše dva následníky, přičemž pokud má následníky dva, tak jeden z nich je označen jako jeho *levý* potomek a druhý jako jeho *pravý* potomek, a pokud má následníka jediného, tak ten je označen buď jako jeho levý nebo jako jeho pravý potomek. Přirozeně pak můžeme mluvit o levém a pravém podstromu.

Úplný k -ární strom je strom, kde všechny vnitřní vrcholy mají právě k potomků a všechny listy mají stejnou hloubku. *Úplný binární strom* je úplný 2-ární strom. Jestliže je výška úplného k -árního stromu h , pak tento strom obsahuje k^h listů a počet jeho vnitřních vrcholů je

$$1 + k + k^2 + \dots + k^{h-1} = \sum_{i=0}^{h-1} k^i = \frac{k^h - 1}{k - 1}$$

Úplný binární strom výšky h tedy obsahuje 2^h listů a $2^h - 1$ vnitřních vrcholů.

1.6 Výroková logika

Předpokládejme, že máme dānu množinu *atomických výrokových symbolů* At (stručněji nazýváme prvky množiny At výrokové symboly nebo atomy), která neobsahuje žádný ze symbolů $\neg, \wedge, \vee, \Rightarrow, \Leftrightarrow, (,)$. Symboly $\neg, \wedge, \vee, \Rightarrow, \Leftrightarrow$ představují *logické spojky* a nazývají se *negace* (\neg), *konjunkce* (\wedge), *disjunkce* (\vee), *implikace* (\Rightarrow) a *ekvivalence* (\Leftrightarrow).

Množina všech *výrokových formulí* je nejmenší množina všech výrazů sestavených z prvků množiny $At \cup \{\neg, \wedge, \vee, \Rightarrow, \Leftrightarrow, (,)\}$, splňující následující podmínky:

- každý výrokový symbol z množiny At je výroková formule,
- je-li φ výroková formule, pak i $\neg\varphi$ je výroková formule,

- jsou-li φ a ψ výrokové formule, pak i $(\varphi \wedge \psi)$, $(\varphi \vee \psi)$, $(\varphi \Rightarrow \psi)$ a $(\varphi \Leftrightarrow \psi)$ jsou výrokové formule.

Abychom se vyhnuli zápisu velkého počtu závorek, používají se následující konvence, které umožňují část závorek vypustit: Není třeba psát vnější pár závorek. Je definována priorita logických spojek v následujícím pořadí $\neg, \wedge, \vee, \Rightarrow, \Leftrightarrow$ (tj. nejvyšší prioritu má \neg a nejnižší \Leftrightarrow) – spojky s vyšší prioritou vážou silněji. Implikace \Rightarrow je asociativní směrem doprava (tj. formuli $x_1 \Rightarrow x_2 \Rightarrow x_3 \Rightarrow y$ chápeme jako $x_1 \Rightarrow (x_2 \Rightarrow (x_3 \Rightarrow y))$). Logické spojky \wedge a \vee jsou asociativní, tj. $x \wedge y \wedge z$ je totéž jako $(x \wedge y) \wedge z$ nebo $x \wedge (y \wedge z)$, a $x \vee y \vee z$ je totéž jako $(x \vee y) \vee z$ nebo $x \vee (y \vee z)$.

Poznámka: Pro negaci se též někdy používá symbol \sim , pro konjunkci symbol $\&$, pro implikaci symboly \rightarrow a \supset , a pro ekvivalenci symboly \leftrightarrow a \equiv .

Pravdivostní (booleovské) ohodnocení je libovolná funkce $\nu : At \rightarrow \{0, 1\}$. Hodnoty 0 a 1 představují pravdivostní hodnoty – 0 nepravdu a 1 pravdu. Místo 0 a 1 také někdy používáme ve stejném významu hodnoty FALSE a TRUE. Pravdivostní hodnotu, která je přiřazena formuli φ při daném pravdivostním ohodnocení ν označujeme $[\varphi]_\nu$ a definujeme:

- $[x]_\nu = \nu(x)$ pro $x \in At$,
- $[\neg\varphi]_\nu = 1$, právě když $[\varphi]_\nu = 0$,
- $[\varphi \wedge \psi]_\nu = 1$, právě když $[\varphi]_\nu = 1$ a $[\psi]_\nu = 1$,
- $[\varphi \vee \psi]_\nu = 1$, právě když $[\varphi]_\nu = 1$ nebo $[\psi]_\nu = 1$,
- $[\varphi \Rightarrow \psi]_\nu = 1$, právě když $[\varphi]_\nu = 0$ nebo $[\psi]_\nu = 1$,
- $[\varphi \Leftrightarrow \psi]_\nu = 1$, právě když $[\varphi]_\nu = [\psi]_\nu$.

Výše popsaný význam logických spojek je možné znázornit pomocí následujících *pravdivostních tabulek* (poznamenejme, že u spojek, které mají dva operandy se řádky tabulky vztahují k levému operandu a sloupce k pravému):

\neg	\wedge	\vee	\Rightarrow	\Leftrightarrow
0 1	0 0 1	0 0 1	0 1 1	0 1 0
1 0	1 0 1	1 1 1	1 0 1	1 0 1

Poznámka: Ne všechny logické spojky je třeba definovat jako základní. Můžeme vybrat jen některé z nich a zbylé pak definovat pomocí nich. Například bychom mohli vzít jako základní logické spojky pouze \neg a \wedge . Formule $\varphi \vee \psi$ je pak definována jako zkratka pro $\neg(\neg\varphi \wedge \neg\psi)$, formule $\varphi \Rightarrow \psi$ jako zkratka pro $\neg\varphi \vee \psi$ a formule $\varphi \Leftrightarrow \psi$ jako zkratka pro $(\varphi \Rightarrow \psi) \wedge (\psi \Rightarrow \varphi)$.

Dále se někdy zavádí speciální logické konstanty \top a \perp označující pravdu a nepravdu, které se syntakticky používají stejně jako výrokové atomy, ovšem s tím, že při každém ohodnocení ν platí $[\top]_\nu = 1$ a $[\perp]_\nu = 0$. Konstanty \top a \perp můžeme považovat za „nulární“ logické spojky. Formálně je můžeme definovat jako zkratky zastupující formule $(x \vee \neg x)$ a $(x \wedge \neg x)$.

Výrokové formule φ a ψ jsou *logicky ekvivalentní*, jestliže pro každé ohodnocení ν platí $[\varphi]_\nu = [\psi]_\nu$.

Výroková formule φ je *splnitelná*, jestliže existuje ohodnocení ν takové, že $[\varphi]_\nu = 1$. Formule φ je *tautologií*, jestliže pro každé ohodnocení ν platí $[\varphi]_\nu = 1$. Formule φ je *kontradikcí*, jestliže pro každé ohodnocení ν platí $[\varphi]_\nu = 0$. Tautologie je tedy logicky ekvivalentní formuli \top a kontradikce je logicky ekvivalentní formuli \perp .

Literál je formule tvaru x nebo $\neg x$, kde $x \in At$. Disjunkce několika literálů se nazývá *klauzule*. O formuli, která je konjunkcí klauzulí říkáme, že je v *konjunktivní normální formě*. Formule je v *disjunktivní normální formě*, jestliže je disjunkcí formulí, z nichž každá je konjunkcí literálů.

Každá výroková formule je ekvivalentní s nějakou formulí v konjunktivní normální formě a s nějakou formulí v disjunktivní normální formě.

1.7 Další značení

Pokud x je reálné číslo, $\lfloor x \rfloor$ označuje největší celé číslo y takové, že $y \leq x$. Podobně $\lceil x \rceil$ označuje nejmenší celé číslo y takové, že $y \geq x$. Jinými slovy, zápis $\lfloor x \rfloor$ označuje zaokrouhlení čísla x „dolů“ na nejbližší celé číslo a zápis $\lceil x \rceil$ zaokrouhlení čísla x „nahoru“.

Příklad: $\lfloor 3.14 \rfloor = 3$, $\lceil 3.14 \rceil = 4$, $\lfloor -3.14 \rfloor = -4$, $\lceil -3.14 \rceil = -3$

1.8 Cvičení



Otázky:

OTÁZKA 1.1: Je množina všech čísel vyjádřitelných datovým typem `double` v jazycích jako C nebo Java konečná?

OTÁZKA 1.2: Je množina všech prvočísel konečná?

OTÁZKA 1.3: Je množina všech prvočísel spočetná?

OTÁZKA 1.4: Jak byste do jedné posloupnosti seřadili všechna celá čísla?

OTÁZKA 1.5*: Jak byste do jedné posloupnosti seřadili všechna racionální čísla?

OTÁZKA 1.6: Jestliže (konečná) množina A má a prvků a množina B má b prvků, kolik prvků má množina $A \times B$?

OTÁZKA 1.7: Jestliže (konečná) množina C má c prvků, kolik prvků má množina $\mathcal{P}(C)$?



CVIČENÍ 1.8: Pro každý z následujících formálních zápisů množin uveďte (svými slovy), jaké prvky daná množina obsahuje:

a) $\{1, 3, 5, 7, \dots\}$

b) $\{\dots, -4, -2, 0, 2, 4, \dots\}$

c) $\{n \mid n = 2m \text{ pro nějaké } m \in \mathbb{N}\}$

d) $\{n \mid n = 2m \text{ pro nějaké } m \in \mathbb{N} \text{ a } n = 3k \text{ pro nějaké } k \in \mathbb{N}\}$

e) $\{n \in \mathbb{Z} \mid n = n + 1\}$

CVIČENÍ 1.9: Popište vhodným formálním zápisem následující množiny:

a) Množina obsahující čísla 1, 10 a 100.

- b) Množina obsahující všechna celá čísla větší než 5.
- c) Množina obsahující všechna přirozená čísla menší než 5.
- d) Množina neobsahující žádné prvky.
- e) Množina všech podmnožin dané množiny X .

CVIČENÍ 1.10: Uvažujme množiny $A = \{x, y, z\}$ a $B = \{x, y\}$.

- a) Je A podmnožinou B ?
- b) Je B podmnožinou A ?
- c) Co je $A \cup B$?
- d) Co je $A \cap B$?
- e) Co je $A \times B$?
- f) Co je $\mathcal{P}(B)$?

CVIČENÍ 1.11: Nechť $X = \{1, 2, 3, 4, 5\}$ a $Y = \{6, 7, 8, 9, 10\}$. Unární funkce $f : X \rightarrow Y$ a binární funkce $g : X \times Y \rightarrow Y$ jsou popsány následujícími tabulkami:

n	$f(n)$
1	6
2	7
3	6
4	7
5	6

g	6	7	8	9	10
1	10	10	10	10	10
2	7	8	9	10	6
3	7	7	8	8	9
4	9	8	7	6	10
5	6	6	6	6	6

- a) Jaká je hodnota $f(2)$?
- b) Co definičním oborem a oborem hodnot funkce f ?
- c) Jaká je hodnota $g(2, 10)$?

- d) Co definičním oborem a oborem hodnot funkce g ?
- e) Jaká je hodnota $g(4, f(4))$?

CVIČENÍ 1.12: Uveďte příklad relace, která je:

- a) Reflexivní a symetrická, ale není tranzitivní.
- b) Reflexivní a tranzitivní, ale není symetrická.
- c) Symetrická a tranzitivní, ale není reflexivní.

CVIČENÍ 1.13: Kde je chyba v následujícím „důkazu“ toho, že všichni koně mají stejnou barvu?

TVRZENÍ: Pro libovolnou množinu n koňů platí, že všichni koně v této množině mají stejnou barvu.

Důkaz: Indukcí podle n .

- **Báze:** Pro $n = 1$ tvrzení zjevně platí, protože v množině obsahující právě jednoho koně mají všichni koně stejnou barvu.
- **Indukční krok:** Předpokládejme, že tvrzení platí pro $n = k$ pro nějaké $k \geq 1$. Ukážeme, že pak platí i pro $n = k + 1$. Vezměme nějakou množinu K obsahující $k + 1$ koňů. Z této množiny odebereme jednoho koně, čímž dostaneme nějakou množinu K_1 obsahující k koňů. Podle indukčního předpokladu mají všichni koně v K_1 stejnou barvu. Nyní vrátíme koně, kterého jsme předtím odebrali, a odebereme nějakého jiného koně, čímž dostaneme množinu K_2 obsahující k koňů. Stejně jako v předchozím případě mají podle indukčního předpokladu všichni koně v K_2 stejnou barvu. Z toho plyne, že všichni koně v množině K mají stejnou barvu.

CVIČENÍ 1.14**: Mějme neprázdnou konečnou množinu X , kde $|X| = n$. Uvažujme posloupnost ekvivalencí na této množině $\equiv_0, \equiv_1, \equiv_2, \dots$, kde každá následující ekvivalence je zjemněním předchozí ekvivalence, tj. pro libovolné $i \geq 0$ platí, že z $x \equiv_{i+1} y$ plyne $x \equiv_i y$.

Označme $[x]_i$ třídu ekvivalence \equiv_i , do které patří prvek x , tj. $[x]_i = \{y \in X \mid y \equiv_i x\}$. Definuje množinu C jako množinu všech tříd všech těchto ekvivalencí, tj.

$$C = \bigcup_{i \geq 0} \{[x]_i \mid x \in X\}$$

a) Dokažte, že $|C| \leq 2n - 1$.

b) Ukažte, že pro libovolné $n \geq 1$ může nastat rovnost $|C| = 2n - 1$.

CVIČENÍ 1.15: Uvedte příklad uspořádání na množině přirozených čísel, které není úplným uspořádáním.

CVIČENÍ 1.16: Předpokládejme, že $n \geq 1$ je nějaké dané přirozené číslo. Ukažte, že relace

$$a \equiv b \pmod{n}$$

je ekvivalence.

Poznámka: Zápis $a \equiv b \pmod{n}$ znamená, že a i b dávají po dělení n stejný zbytek, tj. $(a \bmod n) = (b \bmod n)$.

CVIČENÍ 1.17: Nechť S je konečná množina a $R \subseteq S \times S$ ekvivalence. Ukažte, že pokud relace R je současně také antisymetrická, pak její třídy ekvivalence jsou jednoprvkové množiny.

CVIČENÍ 1.18: Je následující tvrzení pravdivé? Vyskytuje se v jeho důkazu nějaká chyba?

TVRZENÍ: Jestliže je relace R symetrická a tranzitivní, pak je i reflexivní.

Důkaz: Díky symetrii platí pro libovolné dva prvky a a b , že z aRb plyne bRa . Díky tranzitivitě z toho plyne aRa , čímž je důkaz hotov.

CVIČENÍ 1.19: Předpokládejme, že A a B jsou konečné množiny a $f : A \rightarrow B$ je funkce. Ukažte, že:

- Jestliže f je injektivní, pak $|A| \leq |B|$.

- Jestliže f je surjektivní, pak $|A| \geq |B|$.

CVIČENÍ 1.20: Je funkce $f(x) = x+1$ bijekcí na množině přirozených čísel \mathbb{N} ?
A na množině celých čísel \mathbb{Z} ?

CVIČENÍ 1.21*: Navrhněte a podrobně popište algoritmus, který řeší následující problém:

VSTUP: Orientovaný graf $G = (V, E)$, vrchol $s \in V$.

VÝSTUP: Množina všech vrcholů dosažitelných z s .

CVIČENÍ 1.22*: Uvažujme nějaký binární strom T , kde každý vrchol, který není listem, má dva potomky. Jakou minimální a maximální výšku může mít strom T , jestliže má celkem n vrcholů? (Výškou stromu myslíme vzdálenost od kořene k nejvzdálenějšímu vrcholu.)

CVIČENÍ 1.23*: Ukažte, že binární strom, který má n listů, má $n - 1$ vrcholů stupně 2 (tj. vrcholů, které mají 2 potomky).

Kapitola 2

Formální jazyky



Cíle kapitoly:

Po prostudování kapitoly máte plně rozumět pojmům jako (formální) abeceda, slovo, jazyk, operace na slovech a jazycích; máte zvládat práci s těmito pojmy na praktických příkladech.

Klíčová slova: *abeceda, slovo, jazyk, operace na jazycích*

Komentář: Kapitola má dvě výukové části a jednu procvičovací. U každé výukové části jsou uvedeny podrobnější cíle, klíčová slova, orientační čas ke studiu a na závěr shrnutí.

2.1 Formální abeceda a jazyk



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Po prostudování této části máte rozumět pojmům jako je formální slovo, abeceda, jazyk. Máte je být schopni vysvětlit, uvádět příklady, rozumět popisům jazyků jako množin slov charakterizovaných nějakou podmínkou. Také máte zvládnout elementární pojmy a operace jako je délka slova, prefix, sufix, podslovo, zřetězení slov atd.

Klíčová slova: *abeceda, slovo, znak, jazyk, zřetězení, prefix, sufix, podслово*

Teoretická informatika poskytuje formální základy a nástroje pro praktické informatické aplikace (jako programování či softwarové inženýrství). Jedním z jejích důležitých úkolů je matematicky popsat různé typy algoritmických problémů a výpočtů. Pro matematický popis vstupů a výstupů problémů (výpočtů) je užitečné nejprve zavést pojmy jako jsou (formální) abeceda, slovo, jazyk.

Použitá symbolická abeceda pro vstupy a výstupy výpočtů závisí na dohodnuté formě zápisu. V počítačové praxi využíváme např. binární abecedu $\{0, 1\}$, hexadecimální abecedu $\{0, 1, \dots, 9, A, \dots, F\}$ nebo „textovou“ abecedu, např. v kódování ASCII či nověji UTF-8. Matematicky můžeme za abecedu považovat libovolnou (dohodnutou) konečnou množinu symbolů; převody zápisů mezi různými abecedami jsou přímočaré. (V konkrétním případě obvykle volíme abecedu, která se přirozeně hodí k danému problému.)

Důležitým pojmem je (formální) „slovo“, což znamená libovolný konečný řetězec symbolů nad danou abecedou; pokud je v abecedě mezera, nemá žádný zvláštní význam. (Jakkoli vymezená) množina slov se nazývá (formálním) „jazykem“. Jako příklady slov v abecedě $\{0, 1\}$ můžeme uvést třeba slovo 00110101100 či slovo 10001. Příkladem jazyka s abecedou $\{0, 1\}$ je třeba množina všech slov (v abecedě $\{0, 1\}$), která obsahují sudý počet znaků 0 (správněji řečeno: sudý počet *výskytů* znaku 0); první výše uvedené slovo do tohoto jazyka patří, druhé nikoliv. Všimněme si také, že tento jazyk je nekonečný a nemohli bychom ho tedy zadat výčtem jeho prvků.

Uvedené pojmy nyní přesně nadefinujeme a zároveň zavedeme důležité operace se slovy a jazyky.

Definice 2.1

Abecedou myslíme libovolnou konečnou množinu; často ji označujeme Σ . Prvky abecedy nazýváme *symbols* (či *písmena, znaky* apod.).

(Např. abeceda $\Sigma = \{a, b\}$ obsahuje dvě písmena.)

Slovem, neboli *řetězcem*, nad abecedou Σ (též říkáme: v abecedě Σ) rozumíme libovolnou konečnou posloupnost prvků množiny Σ . Pro $\Sigma = \{a, b\}$ je to například a, b, b, a, b ; pokud nemůže dojít k nedorozumění, píšeme takovou posloupnost obvykle bez čárek, jako *abbab*.

Prázdné slovo „“ je také slovem a značí se ε .

Důležitá poznámka k značení.

V konkrétních příkladech budeme typicky používat abecedy jako $\{a, b\}$, $\{a, b, c\}$, $\{0, 1\}$ apod. Často ovšem budeme hovořit o obecné abecedě Σ a budeme třeba popisovat nějakou konstrukci, která se má provést pro každé písmeno ze Σ . Řekneme tedy např.:

pro každé $a \in \Sigma$ provedeme následující ...

To neznamena, že fyzický symbol a je prvkem Σ . V této souvislosti a prostě představuje proměnnou, kterou používáme při našem popisu situace. Když tedy např. příkaz

postupně pro každé $a \in \Sigma$ vypiš aa

aplikujeme na abecedu $\Sigma = \{0, 1\}$, je příslušným výpisem 0011. Ideální by bylo, kdybychom typograficky odlišovali a používali např. ‘a’ jen jako prvek konkrétní abecedy a ‘ a ’ jen jako onu proměnnou. Upozorňujeme na to, že náš text to nedodržuje (často používáme abecedu $\Sigma = \{a, b\}$, čili používáme ‘ a ’ i pro prvek konkrétní abecedy); na druhé straně by měl být význam konkrétního použití symbolu ‘ a ’ vždy jasný z kontextu).

Ve smyslu proměnných budou malá písmena ze začátku anglické abecedy (a, b, c, \dots) s případnými indexy představovat znaky zkoumané abecedy (která bude v kontextu zřejmá či tiše předpokládána). Jako proměnné pro slova budeme obvykle používat malá písmena z konce abecedy (u, v, w, x, y, z).

Ilustrujme si toto použití proměnných např. u zavedení následujícího značení.

Značení: Délku slova w , tj. počet písmen ve w , značíme $|w|$; slovo ε má pochopitelně délku 0, tedy $|\varepsilon| = 0$.

Výrazem $|w|_a$ označujeme počet výskytů symbolu a ve slově w .

Symbol w v předchozí úmluvě je tedy proměnná, za niž můžeme dosadit libovolné slovo (v jakékoli zvolené abecedě). Konkrétně z toho plyne např. $|00110| = 5$. Ve výrazu $|w|_a$ se vyskytují dvě proměnné; za w tak můžeme dosadit libovolné slovo ve zvolené abecedě a za a libovolný prvek této abecedy. Z tohoto obecného popisu je nám tak jasné, že v konkrétním případě je např. $|00110|_1 = 2$.

Značení: Výrazem Σ^* značíme množinu všech slov nad abecedou Σ ; někdy použijeme Σ^+ pro množinu všech neprázdných slov v abecedě Σ . (Je tedy $\Sigma^* = \Sigma^+ \cup \{\varepsilon\}$.)

Množina všech slov nad konečnou abecedou je spočetná; slova v dané abecedě můžeme totiž přirozeně seřadit (uspořádat): nejprve podle délky a v rámci stejné délky podle abecedy, tj. podle zvoleného uspořádání na prvcích abecedy. Tak jsou slova seřazena do jedné posloupnosti, ve které je lze po řadě očíslovat přirozenými čísly.



Kontrolní otázka: Jak byste v tomto pořadí vypisovali (generovali) slova z abecedy $\Sigma = \{0, 1\}$ s abecedním uspořádáním $0 < 1$?

Jistě jste nezapomněli na prázdné slovo, a začali jste tedy posloupnost $\varepsilon, 0, 1, 00, 01, 10, 11, 000, 001, \dots$

Značení: Příslušné uspořádání slov budeme označovat $<_L$ (např. $11 <_L 001$).

Přirozenou operací se slovy je jejich zřetězení, tj. jejich spojení za sebou do jednoho výsledného slova:

Definice 2.2

Zřetězení slov $u = a_1a_2 \dots a_n$, $v = b_1b_2 \dots b_m$ označujeme $u \cdot v$, stručněji uv , a definujeme $uv = a_1a_2 \dots a_nb_1b_2 \dots b_m$. Výrazem u^n označujeme n -násobné zřetězení slova u ; tedy $u^0 = \varepsilon$, $u^1 = u$, $u^2 = uu$, $u^3 = uuu$ atd.

Poznámka: Uvědomme si, že operace zřetězení slov je asociativní (tzn. $(u \cdot v) \cdot w = u \cdot (v \cdot w)$); proto je např. zápis $u \cdot v \cdot w$ (či uvw) jednoznačný i bez uvedení závorek.

Je také přirozené se dohodnout, že

exponent váže silněji (má větší prioritu) než zřetězení.

Pak je jasné, že např. zápisem a^3bc^4a myslíme slovo $aaabcccca$. Chceme-li, aby se zde např. exponent 4 vztahoval ke slovu bc , musíme použít závorky: $a^3(bc)^4a$ znamená slovo $aaabc bcbcbca$.

Někdy potřebujeme mluvit jen o určitých částech slova. Úsek znaků, kterým nějaké slovo začíná, budeme nazývat předponou, neboli odborně prefixem.

Obdobně se úsek znaků, kterým slovo končí, budeme nazývat příponou neboli sufixem. Jakoukoliv část slova budeme nazývat podslovem (nebo podřetězcem).

Definice 2.3

- Slovo u je *prefixem* slova w , pokud lze psát $w = uv$ pro nějaké slovo v .
- Slovo u je *sufixem* slova w , pokud lze psát $w = vu$ pro nějaké slovo v .
- Slovo u je *pod slovem* slova w , pokud lze psát $w = v_1uv_2$ pro nějaká slova v_1 a v_2 .

Všimněme si, že podslovo u může mít ve w několik *výskytů*; každý výskyt je určen svou pozicí, tj. délkou příslušného v_1 zvětšenou o 1. Dává to smysl i pro podslovo $u = \varepsilon$, byť v tomto případě asi jednotlivé ‘výskyty’ nikdy nebudeme uvažovat. (Poznamenejme ještě, že konkrétní prefix či sufix u má samozřejmě jen jeden ‘výskyt’ ve w .)

Příklad: Vezměme si například slovo „abcdcbcdc“. Pak slovo „abc“ je jedním z jeho prefixů, kdežto „bc“ prefixem není. Dále „cbcdc“ je jedním z jeho sufixů. Slovo „bc“ je podslovem uvedeného slova, s dvěma výskyty – na pozicích 2 a 6; není ale prefixem ani sufixem.

Prefixů slova w je očividně $|w| + 1$; stejně je to s počtem sufixů. Každý prefix i každý sufix daného slova je i jeho podslovem. Prázdné slovo ε je pochopitelně prefixem, sufixem i podslovem každého slova.



Kontrolní otázka: Kolik je podslov slova w ?

To je komplikovanější otázka; počet nezávisí jen na délce slova w , např. slovo aaa má jen jedno podslovo délky 1 (s třemi výskyty), kdežto aba má dvě různá podslova délky 1. Podslov slova w je určitě alespoň $|w| + 1$ a jistě ne více než $|w|^2 + 1$; horní hranici ovšem jistě můžete snížit. Jiná věc je počet *výskytů* daného podslova ve slově; např. slovo aaa má tři výskyty podslova a a dva výskyty podslova aa .



CVIČENÍ 2.1:

- Vypište všechna slova v abecedě $\{a, b\}$, která mají délku 3.
- Napište explicitně slovo u (posloupnost písmen), které je určeno výrazem $v^3 \cdot ba \cdot (bba)^2$, kde $v = ab$ (slovo u je tedy výsledkem provedení operací uvedených ve výrazu).

- c) Vypište všechna slova délky 2, které jsou podslovy slova 00010 (v abecedě $\{0, 1\}$).
- d) Vypište všech pět prefixů slova 0010.
- e) Vypište všech pět sufixů slova 0010.

Definice 2.4

Formální jazyk, stručně *jazyk* nad abecedou Σ je libovolná množina slov v abecedě Σ , tedy libovolná podmnožina Σ^* .

Značení: Jazyky obvykle označujeme L (s indexy). Říkáme-li pouze „jazyk“, rozumíme tím, že příslušná abeceda je buď zřejmá z kontextu nebo může být libovolná.

Poznámka: U přirozeného jazyka (jako je čeština) mluvíme o slovech, z nichž se skládají věty. U formálních jazyků ze slov žádné věty netvoříme, naopak samotná slova (řetězce patřící do jazyka) je možné chápat jako ‘věty’ (a někdy se tak i nazývají). Pokud se např. na jazyk ‘čeština’ díváme jako na množinu všech českých gramaticky správných vět, je každá tato věta slovem takto chápaného formálního jazyka ‘čeština’.

Poznámka: Byť v praktických případech jazyků má jejich abeceda např. desítky prvků, v našich příkladech bude abeceda často (jen) dvoupřvková (většinou $\{a, b\}$ či $\{0, 1\}$). Uvědomme si, že to není zásadní omezení, jelikož písmena víceprvkové abecedy lze přirozeně zakódovat řetězci dvoupřvkové abecedy.



Kontrolní otázka: Jak dlouhé řetězce z abecedy $\{0, 1\}$ byste použili při kódování abecedy, která má 256 prvků?

(Pochopitelně stačí osm bitů, tedy jeden symbol 256-ti prvkové abecedy reprezentujeme řetězcem délky 8 v dvoupřvkové abecedě.)

Příklad: Příklady formálních jazyků nad abecedou $\{0, 1\}$ jsou:

- $L_1 = \{\varepsilon, 01, 0011, 1111, 000111\}$
- L_2 je množina všech (konečných) posloupností v abecedě $\{0, 1\}$ obsahujících stejný počet symbolů 0 jako 1, tedy $L_2 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_0 = |w|_1\}$

- $L_3 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid \text{číslo s binárním zápisem } w \text{ je dělitelné } 3\}$

Jazyk L_1 je zde konečný, kdežto zbylé dva jsou nekonečné. Slovo 101100 patří do jazyka L_2 , ale 10100 do L_2 nepatří, neboť obsahuje více nul než jedniček. Slovo 110 binárně vyjadřuje číslo 6, a proto patří do jazyka L_3 , kdežto 1000 vyjadřující 8 do L_3 nepatří.



CVIČENÍ 2.2: Vypište prvních deset slov z jazyka $L = \{w \in \{a, b\}^* \mid \text{každý výskyt podslova } aa \text{ je ve } w \text{ ihned následován znakem } b\}$. (Pochopitelně se odkazujeme k uspořádání $<_L$, kde předpokládáme abecední uspořádání $a < b$.)



Shrnutí: Takže už chápeme, že formální jazyk je něco jiného než přirozený. Je to prostě množina slov neboli konečných řetězců písmen z nějaké konečné abecedy. Malé konečné jazyky lze zadávat výčtem, nekonečné jen vhodnou charakterizací slov jazyka podmínkou, kterou splňují. Prefixy, sufixy, podslova, zřetězení, značení délky, počtu výskytů symbolu ve slově atd. ... to vše není pro nás žádný problém.

2.2 Některé operace s jazyky



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Po prostudování této části máte rozumět běžným operacím s jazyky, nejen klasickým množinovým, ale i zřetězení, iteraci, zrcadlovému obrazu a (levému) kvocientu jazyka podle slova (a obecně podle jazyka). Máte je být schopni definovat, vysvětlit, uvádět a řešit příklady.

Klíčová slova: *operace s jazyky, sjednocení, průnik, doplněk, rozdíl, zřetězení, iterace, zrcadlový obraz, kvocient*

Někdy je výhodné definovat složitější jazyk prostřednictvím dvou jednodušších a nějaké operace, která je spojí. Protože jsou jazyky definovány jako

množiny, můžeme používat běžné množinové operace (definované v Sekci 1.1). Máme tedy:

- Z jazyků L_1, L_2 lze tvořit jazyky $L_1 \cup L_2$ (sjednocení), $L_1 \cap L_2$ (průnik), $L_1 - L_2$ (rozdíl).

Nezmiňovali jsme abecedy Σ_1, Σ_2 jazyků L_1, L_2 ; pokud nejsou stejné, můžeme výsledný jazyk chápat jako jazyk s abecedou $\Sigma_1 \cup \Sigma_2$. Dále máme

- Pro jazyk L je jazykem i jeho doplněk \bar{L} ; rozumí se pro příslušnou abecedu Σ , tj. $\bar{L} = \Sigma^* - L$.

Dále můžeme definovat nové operace speciálně pro práci s jazyky. Např. je to zřetězení jazyků (odvozené od zřetězení slov) či iterace (tedy opakované řetězení):

- *Zřetězení jazyků* L_1, L_2 je jazyk $L_1 \cdot L_2 = \{uv \mid u \in L_1, v \in L_2\}$, tj. jazyk všech slov, které lze rozdělit na dvě části, z nichž první je z jazyka L_1 a druhá z jazyka L_2 .
- *Iterace jazyka* L , značená L^* , je jazyk všech slov, která lze rozdělit na několik částí, z nichž každá patří do jazyka L ; do L^* ovšem vždy zařazujeme ε (chápané jako zřetězení 0 slov). Induktivně můžeme také definovat

$$L^0 = \{\varepsilon\}, L^1 = L, L^2 = L \cdot L, \dots, L^{n+1} = L^n \cdot L, \dots$$

Iterace L je pak rovna

$$L^* = L^0 \cup L^1 \cup L^2 \cup L^3 \cup \dots$$

Příklad: Uveďme si následující ukázky operací s jazyky nad abecedou $\{0, 1\}$; zkuste vždy uvedenou otázku nejdříve sami zodpovědět.

- a) Co je sjednocením jazyka L_0 všech slov obsahujících více 0 než 1 (tedy $L_0 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_0 > |w|_1\}$) a jazyka L_1 všech slov obsahujících více 1 než 0 (tedy $L_1 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_0 < |w|_1\}$)?

Je to jazyk všech slov majících počet 1 různý od počtu 0. (Tedy $L_0 \cup L_1 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_0 \neq |w|_1\}$.)

- b) Jaký jazyk $L_0 \cdot L_1$ vzniklý zřetězením jazyků z předchozí ukázky (a)? Patří sem všechna možná slova?

Všechna slova do tohoto jazyka nepatří, například snadno zjistíme, že např. $10 \notin L_0 \cdot L_1$. Nepatří tam také např. 1111001 a obecně tam jistě nepatří každé slovo, které nemá prefix, v němž je více 0 než 1. Přesné vystižení celého zřetězení není úplně jednoduché. Podle definice tam ale prostě patří všechna ta slova, v nichž existuje prefix mající více 0 než 1, přičemž zbytek slova má naopak více 1 než 0.

- c) Je pravda, že $L_0 \cdot L_1 = L_1 \cdot L_0$ v předchozí ukázce?

Není, například, jak už bylo uvedeno, $10 \notin L_0 \cdot L_1$, ale snadno vidíme, že $10 \in L_1 \cdot L_0$.

- d) Co vznikne iterací jazyka $L_2 = \{00, 01, 10, 11\}$?

Takto vznikne jazyk L_2^* všech slov sudé délky, včetně prázdného slova. Zdůvodnění je snadné, slova v L_2^* musí mít sudou délku, protože vznikají postupným zřetězením úseků délky 2. Naopak každé slovo sudé délky rozdělíme na úseky délky 2 a každý úsek bude mít zřejmě jeden z tvarů v L_2 .

Poznámka: Všimněme si, že jsme např. na výše uvedených jazycích ukázali, že operace zřetězení jazyků není komutativní, tj. obecně neplatí $L_1 \cdot L_2 \neq L_2 \cdot L_1$. (Použili jsme sice pro označení operace zřetězení stejný znak jako užíváme pro násobení (tedy ‘ \cdot ’), to ale pochopitelně neznamená, že operace zřetězení má stejné vlastnosti jako násobení.)

Poznámka: Všimněme si také, že značení pro iteraci odpovídá našemu značení množiny všech slov Σ^* nad abecedou Σ — na abecedu je možné se dívat jako na množinu všech jednopísmenných slov; a každé (neprázdné) konečné slovo nad abecedou Σ lze rozdělit na části délky 1, z nichž každá pochopitelně patří do Σ .

Definice iterace L^* nám také říká, že prázdné slovo do ní patří vždy (vznikne „zřetězením nula slov z L “).

Tedy mj. platí $\emptyset^* = \{\varepsilon\}$.

Další zajímavou operací definovanou pro jazyky je zrcadlový obraz.

Definice 2.5

Zrcadlový obraz slova $u = a_1a_2 \dots a_n$ je $u^R = a_n a_{n-1} \dots a_1$, zrcadlový obraz jazyka L je $L^R = \{u \mid \exists v \in L : u = v^R\}$, stručněji psáno $L^R = \{u^R \mid u \in L\}$.

Příklad: Zrcadlovým obrazem jazyka $L_1 = \{\varepsilon, a, abb, baaba\}$ je jazyk $L_1^R = \{\varepsilon, a, bba, abaab\}$.

Zrcadlovým obrazem jazyka $L_2 = \{w \mid |w|_a \bmod 2 = 0\}$ je jazyk L_2 , neboli $L_2^R = L_2$.

?

Kontrolní otázka: Platí obecně $(uv)^R = u^R v^R$?

Samozřejmě, že ne (dosadte např. $u = a$, $v = b$). Jistě snadno nahlédnete, že obecně platí $(uv)^R = v^R u^R$; podobně také $(L_1 L_2)^R = (L_2)^R (L_1)^R$.

Poslední operace, kterou si uvedeme, může na první pohled působit komplikovaně, ale pro výklad v dalších kapitolách je velmi užitečné jí důkladně porozumět (přinejmenším tedy její jednoduché formě). Záměrně začneme obecnou definicí:

Definice 2.6

(Levý) kvocient jazyka L_1 podle L_2 je definován takto:

$$L_2 \setminus L_1 = \{v \mid \exists u \in L_2 : uv \in L_1\}.$$

Když se setkáme s definicí, které ihned neporozumíme, vždy je užitečné si definici nejdříve ‘osahat’ na konkrétních jednodušších příkladech. Uvažme třeba případ, kdy oba jazyky obsahují jediné slovo, tedy $L_1 = \{v_1\}$, $L_2 = \{v_2\}$. Podle definice $\{v_2\} \setminus \{v_1\} = \{v \mid \exists u \in \{v_2\} : uv \in \{v_1\}\}$. Tedy libovolné slovo v patří do $\{v_2\} \setminus \{v_1\}$ právě tehdy, když existuje $u \in \{v_2\}$, tedy nutně $u = v_2$, takové, že $uv = v_2 v$ je prvkem $\{v_1\}$, tedy nutně $v_2 v = v_1$. Do jazyka $\{v_2\} \setminus \{v_1\}$ tedy patří vůbec nějaké slovo jen tehdy, když v_2 je prefixem v_1 ; v tom případě patří do $\{v_2\} \setminus \{v_1\}$ právě to (jediné) slovo, které vznikne z v_1 odtržením (umazáním) prefixu v_2 .

Např. $\{ab\} \setminus \{abbab\} = \{bab\}$, kdežto $\{ba\} \setminus \{abbab\} = \emptyset$.

Teď už si snadno odvodíme onu avizovanou jednoduchou formu, kterou je velmi záhodno důkladně pochopit:

(levý) kvocient jazyka podle slova $\{w\} \setminus L$, psaný také zkráceně $w \setminus L$,

je prostě sjednocení jazyků $w \setminus \{v\}$ pro všechna slova $v \in L$. Jinými slovy: jazyk $w \setminus L$ dostaneme tak, že vezmeme všechna slova z L mající prefix w a pak jim ten prefix w umažeme. Ještě jinak řečeno: slovo v patří do jazyka $w \setminus L$ právě tehdy, když po přidání w na začátek patří výsledné slovo wv do L .

Zvlášť důležitý bude pro nás základní případ, kdy w je rovno jedinému písmenu.

Příklad: Pohrajme si trochu s kvocienty; jako vždy, zkuste samozřejmě uvedené otázky nejdříve sami zodpovědět.

- a) Jaká slova patří do jazyka $w \setminus L$, kde $w = a$ a $L = \{baaab, aba, aaa, bbb\}$?

Jsou to slova ba, aa .

- b) Jak je to v předchozím příkladu, je-li $w = \varepsilon$?

Jistě jste si uvědomili, že $\varepsilon \setminus L = L$ pro každý jazyk L , takže správná odpověď v našem konkrétním případě je $baaab, aba, aaa, bbb$.

- c) Jak je to v případě $w = aba$? A co v případě $w = bab$?

V prvním případě se $w \setminus L$ rovná $\{\varepsilon\}$, v druhém případě se $w \setminus L$ rovná \emptyset (žádné slovo z L totiž nemá prefix bab).

- d) Chci-li zjistit $ab \setminus L$, mohu s výhodou využít již zjištěný $a \setminus L$?

Určitě ano, jelikož $ab \setminus L$ je vlastně $b \setminus (a \setminus L)$; obecně platí $uv \setminus L = v \setminus (u \setminus L)$. (Promyslete si důkladně, proč je pořadí u, v prohozeno.)

V našem konkrétním případě se zajímáme o slova z L , která mají prefix ab (který pak hodláme umazat). Když už ale víme, jak vypadají slova z L začínající a poté, co jim onen prefix a umažeme, tedy $a \setminus L = \{ba, aa\}$, stačí se zde podívat na slova začínající b a ten prefix b jim umazat: Máme tedy $ab \setminus \{baaab, aba, aaa, bbb\} = b \setminus (a \setminus L) = b \setminus \{ba, aa\} = \{a\}$.

- e) Samozřejmě se není třeba omezovat na konečné jazyky. Jak byste charakterizovali např. slova z jazyků $0 \setminus L$ a $1 \setminus L$, kde $L = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_1 \text{ je liché}\}$?

Je snadné nahlédnout, že $0 \setminus L = L$ a $1 \setminus L = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_1 \text{ je sudé}\}$.

- f) Jak byste charakterizovali slova z jazyků $a \setminus L$, $b \setminus L$ kde $L = \{w \in \{a, b\}^* \mid \text{každý výskyt podslova } aa \text{ je ve } w \text{ ihned následován znakem } b\}$?

Určitě rychle vidíme, že $b \setminus L = L$: každé slovo z $b \setminus L$ zajisté musí splňovat, že každý výskyt podslova aa je v něm ihned následován znakem b (tedy $b \setminus L \subseteq L$); ovšem když k libovolnému slovu $u \in L$ přidáme na začátek b , tak výsledné bu jistě patří do L – tedy $L \subseteq b \setminus L$.

Pro a je to jinak: sice i zde platí $a \setminus L \subseteq L$, ale máme např. $a \in L$ a $a \notin (a \setminus L)$. (Proč?) Jazyk $a \setminus L$ můžeme charakterizovat jako

$\{w \in \{a, b\}^* \mid \text{každý výskyt podslova } aa \text{ je ve } w \text{ ihned následován znakem } b \text{ a (navíc) pokud } w \text{ začíná znakem } a, \text{ pak po něm hned následuje } b\}$.

Po pochopení jednoduché varianty $w \setminus L$ není samozřejmě problémem ani obecná definice kvocientu, když si uvědomíme, že

$$L_2 \setminus L_1 = \bigcup_{w \in L_2} w \setminus L_1.$$

Ale pro tuto chvíli postačí, že plně rozumíme kvocientu podle slova (či dokonce jen podle písmene).



Shrnutí: Operace s jazyky už pro nás nejsou problémem. Plně rozumíme definicím a umíme je aplikovat. Speciálně jsme si dobře promysleli trochu ‘zapeklitou’ operaci kvocientu.

2.3 Cvičení



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

Tato část obsahuje pouze otázky a příklady. Ty mají přispět k prohloubení vašeho porozumění látce celé této kapitoly.



Otázky:

OTÁZKA 2.3: Můžeme množinu všech přirozených čísel považovat za abecedu v našem smyslu?

OTÁZKA 2.4: Můžeme množinu všech přirozených čísel (alespoň v nějaké reprezentaci) považovat za formální jazyk v našem smyslu?

OTÁZKA 2.5: Lze konečným počtem operací sjednocení a/nebo zřetězení z konečných jazyků vytvořit nekonečný jazyk?

OTÁZKA 2.6: Jaký je rozdíl mezi prázdným jazykem \emptyset a prázdným slovem ε ?

OTÁZKA 2.7: Kdy je iterace L^* jazyka L konečným jazykem?

OTÁZKA 2.8*: Můžeme dvojí iterací jazyka dostat více slov než jednou iterací, tj. existuje jazyk, pro nějž $L^* \neq (L^*)^*$?



CVIČENÍ 2.9: Která slova jsou zároveň prefixem i sufixem slova 101110110? (Najdete všechna tři taková?)

CVIČENÍ 2.10: Vypište slova ve zřetězení jazyků $\{110, 0111\} \cdot \{01, 000\}$.

CVIČENÍ 2.11: Uvažujme jazyky

$L_1 = \{w \in \{a, b\} \mid w \text{ obsahuje sudý počet výskytů symbolu } a\}$,

$L_2 = \{w \in \{a, b\} \mid w \text{ začíná a končí stejným symbolem}\}$.

Vypište prvních šest slov (rozumí se v uspořádání $<_L$) postupně pro jazyky $L_1 \cup L_2$, $L_1 \cap L_2$, $L_1 - L_2$, $\overline{L_1}$.

CVIČENÍ 2.12: Najděte dva různé jazyky, které komutují v operaci zřetězení, tj. $L_1 \cdot L_2 = L_2 \cdot L_1$.

CVIČENÍ 2.13*: Co vzniká iterací jazyka $\{00, 01, 1\}$? Patří tam všechna slova nad $\{0, 1\}$?

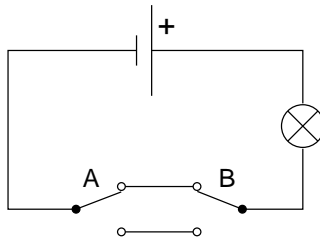
CVIČENÍ 2.14: Uvažujme jazyky nad abecedou $\{0, 1\}$. Nechť L_1 je jazykem všech těch slov obsahujících nejvýše pět (výskytů znaku) 1 a L_2 je jazykem

všech těch slov, která obsahují stejně 0 jako 1. Kolik je slov v průniku $L_1 \cap L_2$?

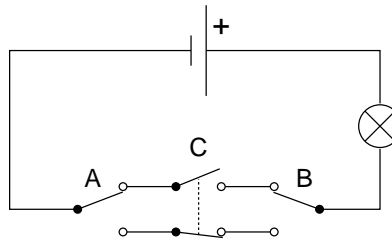
CVIČENÍ 2.15: Uvažujme jazyky nad abecedou $\{a, b\}$. Vypište všechna slova ve zřetězení jazyků $L_1 = \{\varepsilon, abb, bba\}$ a $L_2 = \{a, b, abba\}$.

CVIČENÍ 2.16*: Uvažujme jazyky nad abecedou $\{c, d\}$. Nechť L_0 je jazyk všech těch slov, která obsahují různé počty výskytů symbolu c a výskytů symbolu d . Snažte se co nejjednodušeji popsat, která slova patří do zřetězení $L_0 \cdot L_0$.

CVIČENÍ 2.17: Představme si následující elektrický obvod s dvěma přepínači A a B . (Přepínače jsou provedeny jako aretační tlačítka, takže jejich polohu zvnějšku nevidíme, ale každý stisk je přehodí do druhé polohy.) Na počátku žárovka svítí. Pokusme se schematicky popsat, jaké posloupnosti stisků A, B vedou k opětovnému rozsvícení žárovky.



CVIČENÍ 2.18: Obdobně jako v předchozím příkladě si vezměme následující obvod s přepínači A, B, C a jednou žárovkou. (Přepínač C má dva společně ovládané kontakty, z nichž je spojený vždy právě jeden.) Na počátku žárovka nesvítí. Jaké posloupnosti stisků A, B, C vedou k rozsvícení žárovky?



CVIČENÍ 2.19: Uvažujme jazyky nad abecedou $\{0, 1\}$. Popište (slovně) jazyk vzniklý iterací $\{00, 111\}^*$.

CVIČENÍ 2.20: Uvažujme jazyky nad abecedou $\{0, 1\}$. Nechť L_1 je jazykem všech těch slov obsahujících nejvýše jeden znak 1 a L_2 je jazykem všech těch slov, která se čtou stejně zepředu jako zezadu (tzv. palindromů) – tedy všech slov u , pro něž platí $u = u^R$. Která všechna slova jsou v průniku $L_1 \cap L_2$?

Poznámka: Pozor, průnik obou jazyků je nekonečný.

CVIČENÍ 2.21: Proč obecně neplatí $(L_1 \cap L_2) \cdot L_3 = (L_1 \cdot L_3) \cap (L_2 \cdot L_3)$?

Kapitola 3

Konečné automaty a regulární jazyky



Cíle kapitoly:

Po prostudování této kapitoly máte dobře znát pojmy konečný automat a regulární výraz. Máte umět navrhnout konečný automat rozpoznávající daný (jednoduchý) jazyk a rovněž popsat takový jazyk regulárním výrazem. Máte zvládnout provádění operací s konečnými automaty. Důležitým cílem je rovněž pochopení pojmu nedeterminismus a jeho využití při návrhu automatů. Máte také získat představu o tom, proč některé konkrétní jazyky nemohou být rozpoznávány konečným automatem.

Klíčová slova: *konečné automaty, regulární výrazy*

3.1 Motivační příklad



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

Na konkrétním jednoduchém „programátorském“ příkladu byste měli nejdříve intuitivně pochopit jeden z motivačních zdrojů, který vcelku přirozeně vede k pojmu a návrhu konečného automatu jako rozpoznávače jazyka. Teprve potom (v dalších sekcích) přistoupíme k precizaci takto získané intuice. Tento postup má přispět k pochopení obecného faktu, že teoretické pojmy (v informatice a jinde) „nepadají z nebe“, ale snaží se co nejprecizněji a nejužitečněji zachytit a objasnit podstatu skutečných praktických problémů a přispět k jejich řešení.

Klíčová slova: *vyhledávání vzorku v textu*

Podívejme se na následující algoritmus, zapsaný jako „pascalský“ program.

```

procedure SEARCH (var F: file)
const length = 6          (* delka hledaneho retezce *)
const P = [ a,b,a,a,b,a ] (* hledany retezec *)
var A: array [ 1..length ] of char
begin
  for i:=1 to length do
    read( A[i], F ); if EOF (* end of file *) then return
  endfor
  while true do
    if EQUAL(P,A) then ‘‘vypis misto vyskytu’’
    for i:=1 to length-1 do
      A[i]:=A[i+1]
    endfor
    read( A[length], F ); if EOF then return
  endwhile
end

```

Procedura EQUAL je naprogramována následovně.

```

function procedure EQUAL
(var S1,S2: array [ 1..length ] of char): boolean
begin
  for i:=1 to length do
    if not( S1[i] = S2[i] ) then return FALSE

```

```

endfor
return TRUE
end

```

Programátorsky zblhlý čtenář jistě nemá problémy s pochopením uvedeného (pseudo)kódu, byť sám třeba programuje v jazycích jiného typu.



Kontrolní otázka: Jak byste charakterizovali činnost procedury **SEARCH**, je-li spuštěna na soubor obsahující (dlouhou) sekvenci znaků z množiny {a, b} ? (Sekvence je zakončena speciálním znakem, např. < EOF >.)

Ano, jistě jste pochopili, že procedura vypíše všechny výskyty řetězce (tedy slova) **abaaba** ve vstupním souboru. Pod výpisem si např. představme výpis pozice konce nalezeného řetězce; tato technická otázka teď pro nás není podstatná, i když u kompletního počítačového programu by se samozřejmě musela také dotáhnout.

Z „programátorského hlediska“ si jistě hned všimneme možností zmenšení časové náročnosti uvedeného programu. Např. prováděný posun obsahu pole **A** před přečtením dalšího znaku není jistě nejlepší řešení. (Napadá vás něco elegantnějšího?) Dále si všimneme, že čtení z vnějšího souboru znak po znaku by mohlo být zdrojem velké ztráty času. (Proč?) Měli bychom si být jisti, že tento problém ve skutečnosti tiše řeší knihovní procedury pro čtení apod.; pak se nemusíme tímto problémem dále zabývat.

Vzijme se teď do situace, kdy máme ze sebe vydat maximum a napsat program, který je z hlediska časové náročnosti podstatně lepší než ta uvedená procedura **SEARCH**, byť vylepšená o přímočaré programátorské nápady. To je možné jen tehdy, jde-li úkol realizovat principiálně lepším algoritmem. Existuje takový algoritmus?

Poznámka: Nejde nám pochopitelně prvořadě o hledání speciálního řetězce **abaaba**, ale obecněji o hledání výskytů vzorku v souboru (např. textu). Vzorek **abaaba** nám teď slouží jen jako malý konkrétní příklad.

Podívejme se na jiné řešení procedury **SEARCH**.

```

procedure SEARCH1 (var F: file)
const length = 6
type state = 0 .. length
type alphabet = (a,b)

```

```

const A: array [ state , alphabet ] of state
  = [ [1,0], [1,2], [3,0], [4,2], [1,5], [6,0], [4,2] ]
var q: state
begin
  q:=0
  while true do
    if q=6 then ‘‘vypis misto vyskytu’’
      read( ch, F ); if EOF then return
      q := A[ q, ch ]
    endwhile
  end
end

```

Bez dalšího komentáře, tj. bez pochopení, jak tento program vznikl, není samozřejmě vůbec jasné, že `SEARCH1` realizuje tentýž úkol jako `SEARCH` (tj., že pro stejnou vstupní sekvenci symbolů `a,b` vydá stejný výstup). Ihned ale můžeme ověřit, že procedura `SEARCH1` poběží jistě rychleji než `SEARCH`. (Proč?)

Jak můžeme dojít k oné „zázračné tabulce“ (tj. dvourozměrnému poli) `A` zapsané v `SEARCH1` a zároveň k přesvědčení, že je to správně, tedy že `SEARCH1` dělá to, co od ní očekáváme? Nejedná se samozřejmě o zázrak, ale o použití obecně platného postupu, který můžeme naznačit např. takto:

- prvořadá je důkladné porozumění zadání úkolu, jeho přesná specifikace (na správné úrovni abstrakce), promyšlení z různých úhlů, nejprve na jednoduchých případech apod.,
- řešení pak (jakoby samo) vychází z (důkladně promyšlené) podstaty úkolu, stejně jako důkaz jeho správnosti.

Tento ideál se v našem konkrétním příkladu můžeme pokusit realizovat následovně. Specifikujme si náš úkol, označený U_0 , např. takto:

U_0 (specifikace): v dané posloupnosti znaků `a, b` (zakončené speciálním znakem), připravené k sekvenčnímu čtení, „ohlaš“ každý výskyt `abaaba`.

Je zřejmé, že budeme muset přečíst první znak posloupnosti. Přečtení speciálního koncového znaku bude v našem případě vždy znamenat ukončení práce, takže tuto možnost nebudeme dále explicitně zmiňovat. Když je přečteným znakem `a`, je očividně naším zbývajícím úkolem

U_1 („zbytek“ úkolu U_0 po přečtení **a**; specifikace): v dané posloupnosti (což je nepřečtený zbytek původní posloupnosti) ohlaš každý výskyt **abaaba**, ale na začátku také případný výskyt prefixu **baaba** (proč?).

Úkol U_1 je očividně jiný než U_0 , proto jsme jej označili jinak (v našem případě dalším dosud nepoužitým indexem).

Promyslíme-li si „zbytek“ úkolu U_0 , který máme vykonat v případě, že prvním znakem je **b**, zjistíme, že se zbytkem posloupnosti máme vlastně udělat zase úkol U_0 ; není tedy teď třeba zavádět nový úkol (U_2), protože jej vyřešíme (rekurzivním) voláním U_0 .

Máme tedy:

U_0 (realizace): přečti další znak;
když je to **a**, tak (proved') U_1 , když je to **b**, tak (proved') U_0 .

Jak realizujeme výše specifikovaný úkol U_1 ?

Přečteme pochopitelně další znak. Když je to **a**, tak první část specifikace U_1 (ohlaš každý výskyt **abaaba**) nám ukládá, že ve zbytku máme ohlásit každý výskyt **abaaba** a také případný prefix **baaba**, a druhá část specifikace U_1 (případný výskyt prefixu **baaba**) nám už neukládá nic, protože přečtené **a** pohřbilo naděje na prefix **baaba**.

Když je to **b**, tak první část specifikace U_1 (ohlaš každý výskyt **abaaba**) nám ukládá, že ve zbytku máme ohlásit každý výskyt **abaaba** a jinak nic, druhá část specifikace U_1 (případný výskyt prefixu **baaba**) nám ukládá ohlásit případný prefix **aaba**.

Takže máme

U_1 (realizace): přečti další znak;
když je to **a**, tak (proved') U_1 , když je to **b**, tak (proved') U_2

U_2 (specifikace): v dané („zbývající“) posloupnosti ohlaš každý výskyt **abaaba**, ale na začátku také případný výskyt prefixu **aaba**.

Všimněme si, že naše realizace U_0, U_1 koresponduje s prvními dvěma řádky tabulky v SEARCH1.



CVIČENÍ 3.1: Pečlivě dokončete konstrukci vznikajícího „programu“ (s vzájemně se rekurzivně volajícími procedurami U_0, U_1, U_2, \dots). Asi vás napadne, že zachycovat vznikající strukturu můžete zároveň tabulkou i určitým grafem, který vás jistě přirozeně napadne. (Uzly grafu jsou označeny U_0, U_1, U_2, \dots , k orientovaným hranám (tedy „šipkám“) jsou připsány znaky **a**, **b**. (Udělejte to!)

Doufejme, že jste vystačili s „procedurami“ $U_0, U_1, U_2, \dots, U_6$ a že struktura navržené realizace přesně koresponduje s tabulkou v SEARCH1. Speciálně by vám mělo vyjít

U_6 (specifikace): v dané (zbývajících) posloupnosti ohlaš každý výskyt **abaaba**, ale na začátku také případné prefixy ε , **aba**, **baaba**.

V realizaci U_6 dáme pochopitelně před přečtením dalšího znaku povol ‘OHLAŠ’, neboť každá posloupnost má prefix ε .

Takže vznik tabulky v SEARCH1 už je nám jasný! Navíc bychom jistě byli schopni takovou tabulku sestavit pro každý zadaný vzorek (řetězec), byť by to u delších řetězců mohla být docela fuška.

Poznámka: Později se k problému vrátíme a uvidíme, že tvorba takových tabulek k zadaným vzorkům se dá zalgoritmovat (a tedy naprogramovat).

Všimněme si, že na realizaci našeho úkolu U_0 se dá hledět jako na čtení zadané posloupnosti znaků (tedy zadaného slova) zleva doprava, přičemž před přečtením dalšího symbolu vždy blikne „zelené světlo“, jestliže dosud přečtené slovo (tedy dosud přečtený prefix zadané posloupnosti) splňuje podmínku

„mám sufix **abaaba**“,

a blikne „červené světlo“, jestliže dosud přečtený prefix tuto podmínku nesplňuje.

Zkusme teď ještě navrhnout podobnou tabulku pro případ, kdy čteme soubor (tedy slovo) obsahující znaky 0,1 a máme tentokrát (zeleným světlem) ohlásit všechny prefixy, které splňují podmínku

„obsahují podslovo 010 nebo #1 ve mně je sudý“.

Zde výrazem #1 označujeme počet výskytů znaku 1; „nebo“ myslíme pochopitelně v nevyklučovacím smyslu (tedy obě podmínky mohou platit současně).

Specifikovaný úkol si tentokrát označme q_0 a všimněme si, že realizace q_0 bude začínat povelom OHLAŠ (proč?).

Jistě nás již napadlo, že komplikované vyjadřování „úkol, který máme vykonat ve zbytku, když při plnění úkolu q přečteme a “ je vhodné nahradit dohodnutou stručnou notací, např. $\delta(q, a)$.

Co je tedy v našem konkrétním případě $\delta(q_0, 0)$? Jistě snadno přijdeme na to, že

$\delta(q_0, 0)$ (specifikace): ohlaš (ve zbytku k přečtení) všechny prefixy, které obsahují 010 nebo začínají 10 nebo #1 je v nich sudý.

Tento úkol je očividně jiný než q_0 , označíme jej proto q_1 ; máme tedy $\delta(q_0, 0) = q_1$.

Všimněme si, že každý úkol (který vzniká při našich nynějších úvahách) je typu

„ohlaš (ve zbylé posloupnosti) všechny prefixy, které splňují jistou podmínku“

Proto se nabízí zjednodušení značení i při specifikaci jednotlivých úkolů. Úkol q zadáme prostě vhodným popisem množiny těch slov (potenciálních prefixů posloupnosti zbývajících k přečtení), které splňují onu podmínku. Označme takovou množinu

$$L_q^{toAcc}.$$

Je to tedy jazyk (tj. množina) obsahující právě ta slova, po jejichž přečtení máme zasvítit zeleně, plníme-li úkol q . Přečtení takového slova má vést k „ohlášení“; říkáme také, že slovo je „přijato“, „vede k přijetí“ (anglicky „to Acceptance“) – odtud je použita zkratka.

V našem příkladu tedy máme

$$L_{q_0}^{toAcc} = \{ w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } 010 \text{ nebo } |w|_1 \text{ je sudé} \}$$

$$L_{q_1}^{toAcc} = \{ w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } 010 \text{ nebo má prefix } 10 \text{ nebo } |w|_1 \text{ je sudé} \}$$

(Připomínáme, že $|w|_1$ označuje počet výskytů znaku 1 ve w .)

Podívejme se teď na úkol $\delta(q_0, 1)$; specifikace úkolu vlastně znamená vhodnou charakterizaci jazyka $L_{\delta(q_0, 1)}^{toAcc}$. Jistě rychle zjistíme, že

$$L_{\delta(q_0, 1)}^{toAcc} = \{ w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } 010 \text{ nebo } |w|_1 \text{ je liché} \}$$

což je jistě jiný jazyk (úkol) než $L_{q_0}^{toAcc}$, $L_{q_1}^{toAcc}$ (proč?). Takže zavedeme nový úkol q_2 a definujeme $\delta(q_0, 1) = q_2$ a

$$L_{q_2}^{toAcc} = \{ w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } 010 \text{ nebo } |w|_1 \text{ je liché} \}$$

Poznámka: Je užitečné si všimnout, že naše činnost se dá charakterizovat jako určitá konstrukce jednoduchých kvocientů jazyků. (Kvocient je ta „složitá“ jazyková operace zmíněná dříve.) Např. popsat $L_{\delta(q_0, 1)}^{toAcc}$ vlastně znamená popsat $1 \setminus L_{q_0}^{toAcc}$. Později se k tomu ještě vrátíme.

Celkové vytvářené schéma (funkci δ) pochopitelně můžeme zase zadat tabulkou a grafem. Zatím jsme vytvořili následující fragment tabulky:

	0	1
$\leftrightarrow q_0$	q_1	q_2
$\leftarrow q_1$		
q_2		

Vstupní šipkou \rightarrow jsme označili onen výchozí (počáteční) úkol (říkejme také „stav“), výstupními šipkami \leftarrow označujeme stavy, které začínají „ohlášením“ (zeleným světlem) – říkáme jim také „přijímající stavy“. Jak vidíme, i počáteční stav může být přijímací a přijímajících stavů může být více než jeden.



Kontrolní otázka: Proč je q_1 přijímající a q_2 ne?

Ano, máte pravdu, jistě jste si uvědomili, že q je přijímající právě tehdy, když $\varepsilon \in L_q^{toAcc}$ (tedy když prázdné slovo splňuje příslušnou podmínku).



CVIČENÍ 3.2: Dokončete výše započatou tabulku. Popište přitom pečlivě všechny jazyky $L_{q_i}^{toAcc}$ pro $i = 0, 1, 2, \dots$. Zkuste přitom předem odhadnout počet stavů (řádků tabulky), které budete potřebovat.

CVIČENÍ 3.3: Vraťte se ještě k úkolu U_0 , kde

$$L_{U_0}^{toAcc} = \{ w \in \{a, b\}^* \mid w \text{ má sufix } abaaba \}$$

Definujte přesně jazyky $L_{U_1}^{toAcc}, L_{U_2}^{toAcc}, \dots, L_{U_6}^{toAcc}$. (Varování: např. $L_{U_1}^{toAcc}$ se nerovná jazyku $\{ w \in \{a, b\}^* \mid w \text{ má sufix } abaaba \text{ nebo prefix } baaba \}$; proč?)



Shrnutí: Tak, a je to! Teď už intuitivně víme, co je to konečný automat rozpoznávající jazyk (no přece ta „tabulka“, která určuje, která slova jsou přijata a která ne). Teď už nás v následující části matematická notace nezastraší; jistě pochopíme, že je to „jen“ formalizace, tedy zpřesnění, toho, o čem už prvotní představu máme.

3.2 Konečné automaty jako rozpoznávače jazyků

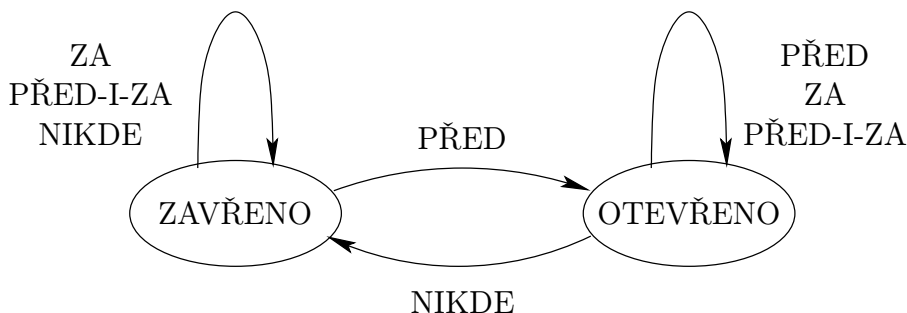


Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

Cílem je zvládnutí přesné definice a důkladné pochopení pojmu konečného automatu jako „přijímače slov“, dále pak prohloubení schopnosti konstrukce jednoduchých automatů. Začneme ovšem náznakem obecnějšího modelování systémů, který má přispět k pochopení faktu, že pojem konečného automatu (či konečného přechodového systému) má i další motivační zdroje.



Obrázek 3.1:

Klíčová slova: *(deterministický) konečný automat*

Začneme nejdříve trochu obecněji, ať alespoň naznačíme, že pojem konečného automatu (či konečného přechodového systému) se neobjevuje jen v souvislostech přijímání slov nějakého jazyka.

Konečným automatem obecně rozumíme systém (či model systému), který může nabývat konečně mnoho (obvykle ne „příliš mnoho“) stavů. Aktuální stav se mění na základě vnějšího podnětu (možných podnětů také není „příliš mnoho“) s tím, že pro daný stav a daný podnět je jednoznačně určeno, jaký stav bude následující (tj. do jakého stavu systém přejde). Konkrétní konečný automat se často zadává diagramem, který také nazýváme *stavový diagram* či *graf automatu*. Jiná možnost zadání je *tabulkou*, která je sice poněkud suchopárnější, ale např. je vhodnější pro počítačové zpracování a pro složitější automaty může být i přehlednější.

Příklad: Diagram na Obrázku 3.1 je popisem jednoduchého automatu řídicího vstupní dveře do supermarketu. Dveře nejsou posuvné, ale otvírají se dovnitř. Proto se nemohou otvírat ani zavírat, když za nimi někdo stojí.

Automat může být ve dvou stavech (Zavřeno, Otevřeno) a podnětem (např. snímaným v pravidelných krátkých intervalech) je informace, na které z podložek (před dveřmi, za dveřmi) se někdo nachází. Kromě (pro naše oko přehledného) diagramu lze tutéž informaci sdělit tabulkou na Obrázku 3.2.



CVIČENÍ 3.4: (nepovinné) Popište slovně nějaký jednoduchý automat na mince, který je schopen vydat čaj nebo kávu dle volby, a pak jej modelujte stavovým diagramem (grafem automatu).

	PŘED	ZA	PŘED-I-ZA	NIKDE
ZAVŘENO	OTEVŘENO	ZAVŘENO	ZAVŘENO	ZAVŘENO
OTEVŘENO	OTEVŘENO	OTEVŘENO	OTEVŘENO	ZAVŘENO

Obrázek 3.2:

Po tomto elementárním příkladu modelování systému se už vrátíme k chápání konečného automatu především jako *rozpoznávače jazyka*, tedy „zařízení“ k přijímání vybraných slov v dané abecedě. Již víme, že k tomu je také potřeba vymezit počáteční stav a přijímající stavy. Formalizujeme nyní naše intuitivní pojmy v jazyce matematiky.

Poznámka: Čtenáři, kterému ještě není jasné, k čemu je formalizace dobrá, snad teď postačí odpověď, že je to dobré přinejmenším jako stručné a jednoznačné značení. (Později snad ocení užitečnost vhodné matematické formalizace hlouběji.)

Definice 3.1

Konečný automat (zkráceně KA) je dán uspořádanou pěticí $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, kde

- Q je konečná neprázdná množina *stavů*,
- Σ je konečná neprázdná množina zvaná (vstupní) *abeceda*,
- $\delta : Q \times \Sigma \rightarrow Q$ je *přechodová funkce*,
- $q_0 \in Q$ je *počáteční* (iniciální) *stav* a
- $F \subseteq Q$ je množina *přijímajících* (koncových) *stavů*.

V zásadě nás nic nepřekvapuje, vyjadřuje to přesně naše dřívější intuitivní porozumění. Význam zápisu $\delta(q, a)$ (kde $q \in Q, a \in \Sigma$) je nám taky jasný; jen jsme si ujasnili, že nám známá tabulka či graf se vlastně matematicky dá chápat jako funkce, která danému stavu („úkol“ q a znaku a přiřadí následující stav. Definičním oborem funkce δ je tedy množina $\{(q, a) \mid q \in Q, a \in \Sigma\}$, tj. kartézský součin $Q \times \Sigma$; oborem hodnot je Q . Nepřekvapilo nás ani, že ač počáteční stav je jen jeden, přijímajících stavů může být více.

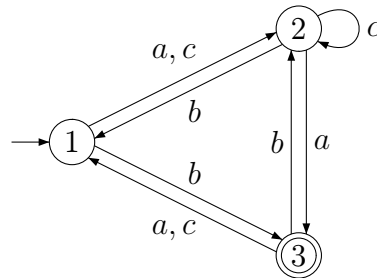
Poznámka: Vidíme, že definice umožňuje i $F = \emptyset$; jak čtenář jistě očekává, takový automat nepřijme žádné slovo a jím rozpoznávaný jazyk bude tedy \emptyset .

Grafem automatu (neboli stavovým diagramem) rozumíme orientovaný ohodnocený graf, ve kterém

- vrcholy jsou stavy automatu, tj. prvky množiny Q ,
- počáteční stav (q_0) je vyznačen příchozí šipkou a koncové stavy (prvky F) dvojitým kroužkem (či alternativně výchozí šipkou)
- hrana z q do q' je označena výčtem všech písmen abecedy, které stav q převádějí na q' , tj. výčtem prvků množiny $\{a \in \Sigma \mid \delta(q, a) = q'\}$.

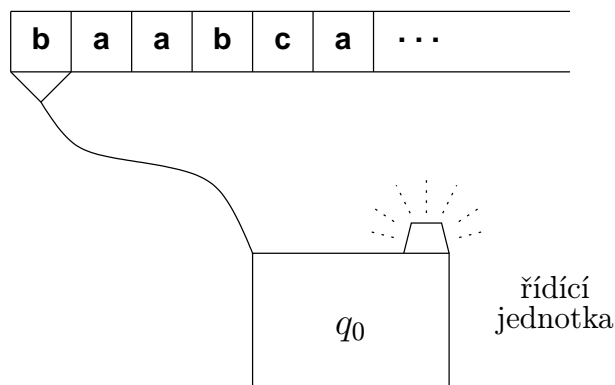
Hrany nekreslíme pro dvojice vrcholů mezi kterými není přechod pro žádné písmeno abecedy. Pokud se z vrcholu q přechází zpět do q , kreslí se smyčka.

Příklad: Podívejme se na ukázkou grafu jednoduchého třístavového automatu:



Graf reprezentuje automat $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, kde $Q = \{1, 2, 3\}$, $\Sigma = \{a, b, c\}$, $q_0 = 1$, $F = \{3\}$ a pro přechodovou funkci platí například $\delta(1, a) = \delta(1, c) = 2$, $\delta(2, c) = 2$, $\delta(2, b) = 1$, atd. Pokud na vstupu automatu bude slovo „accaab“, stane se následující: Automat začne v 1, přejde čtením a do 2, pak čtením c dvakrát zůstává v 2, čtením a přejde do 3 (kde „ohlásí“ přijetí dosud přečteného prefixu „acca“), čtením (dalšího) a se vrátí do stavu 1 a pak čtením b přejde do stavu 3, kde ohlásí přijetí dosud přečteného prefixu, což je v našem případě již celé vstupní slovo.

Přechodovou tabulkou automatu rozumíme tabulku s řádky označenými stavy automatu a sloupci označenými symboly abecedy, ve které políčko na řádku q a sloupci a udává stav $\delta(q, a)$. Počáteční stav je značený vstupní šipkou \rightarrow a přijímající stav výstupní šipkou \leftarrow nebo kroužkem kolem čísla stavu.



Obrázek 3.3:

Příklad: Například výše zakreslený automat má přechodovou tabulku:

	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>
→1	2	3	2
2	3	1	2
←3	1	2	1

Ještě jednou si popišme činnost konečného automatu. Nyní si ale představme, že nevidíme „střeva“ (tedy nevidíme ani graf ani tabulku ani nic jiného popisujícího přechodovou funkci δ), ale jsme v pozici vnějšího pozorovatele. Jsme tedy v situaci znázorněné na obrázku 3.3. Vidíme *řídící jednotku* (pro nás je to teď černá skříňka např. s několika-bitovou pamětí), která je *čtecí hlavou* spojena se (vstupní) *páskou*, na níž je zapsáno slovo – zleva doprava jsou v jednotlivých buňkách pásky uložena písmena daného slova.

Na začátku je řídící jednotka v počátečním stavu a hlava je připojena k nejlevějšímu políčku pásky. Činnost automatu, zvaná *výpočet*, pak probíhá v *krocích*: v každém kroku je přečten symbol (hlava se po přečtení posune o jedno políčko doprava) a řídící jednotka se nastaví do stavu určeného aktuálním stavem a přečteným symbolem (přechodová funkce je implementována v řídící jednotce).

Je možné si také představit, že na řídící jednotce je (zelené) „světélko“ signalizující navenek, zda aktuální stav je či není přijímající (čili „zvenku“ rozlišujeme u řídící jednotky jen dva stavy – přijímá/nepřijímá).

Pojem *přijímání slova* je nám už jistě zcela jasný. A co to je *jazyk přijímaný*, říkáme také *rozpoznávaný*, daným *automatem* A ? Samozřejmě je to množina těch slov, která jsou automatem A přijímána. I když jsou tyto pojmy jasné, vyplatí se zavést pro ně ještě stručné definice, lépe řečeno značení.

Značení: Máme-li dán automat $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, budeme zápisem

$$q \xrightarrow{w} q'$$

označovat fakt, že automat A ze stavu q přejde přečtením slova w do stavu q' . Pokud by mohlo dojít k nedorozumění, můžeme psát podrobněji $q \xrightarrow{w}_A q'$, aby bylo zřejmé, že se odkazujeme k automatu A .

Zápisem

$$q \xrightarrow{w} Q'$$

pro $Q' \subseteq Q$ (např. $Q' = F$) označujeme fakt, že existuje $q' \in Q'$ takové, že $q \xrightarrow{w} q'$ (tedy že A přejde z q přečtením w do nějakého stavu v Q').

α

Matematická poznámka (možno přeskochit): Zavedené značení $q \xrightarrow{w} q'$, pro automat $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, je tak názorné, že snad není třeba nic dodávat. Kdybychom chtěli definovat detailně matematicky, mohli bychom podat následující induktivní definici (indukce je vedena podle délky slova):

1. $q \xrightarrow{\varepsilon} q$
2. $q \xrightarrow{a} q' \Leftrightarrow \delta(q, a) = q'$
3. když $q \xrightarrow{a} q'$ a $q' \xrightarrow{u} q''$, tak $q \xrightarrow{au} q''$

Připomeňme, že v grafu automatu odpovídá výpočtu $q \xrightarrow{w} q'$ přirozeným způsobem jistý sled (posloupnost hran) z q do q' . Je-li $w = a_1 a_2 \dots a_n$, pak na i -té hraně onoho sledu je písmeno a_i , pro $i = 1, 2, \dots, n$. Tento sled samozřejmě může různě cyklit a opakovat hrany i stavy.

A teď už stručná definice přijímání slov a jazyků:

Definice 3.2

Mějme konečný automat $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$.

Slovo $w \in \Sigma^*$ je *přijímáno* automatem A , jestliže $q_0 \xrightarrow{w} F$.

Jazykem rozpoznávaným (přijímaným) automatem A rozumíme jazyk

$$L(A) = \{w \in \Sigma^* \mid \text{slovo } w \text{ je přijímáno } A\} = \{w \in \Sigma^* \mid q_0 \xrightarrow{w} F\}.$$

Osvěžme se teď po těch definicích sestrojením malého automatu s jednoznačnou abecedou:



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 3.1: Navrhněme automat rozpoznávající jazyk

$$L = \{w \in \{a\}^* \mid w \text{ má sudou délku} \}.$$

Řešení: Zavedeme samozřejmě počáteční stav, označme jej třeba q_0 ; jeho „úkolem“ je L , tedy $L_{q_0}^{toAcc} = L$; to znamená, že právě slova z L mají automat převést z q_0 do některého z přijímajících stavů. Jelikož v L je i prázdné slovo ε , bude q_0 také přijímající.

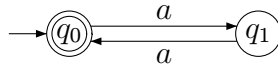
Co je $a \setminus L$, tedy kam má automat přejít z q_0 po přečtení a ? Je zřejmé, že

$$a \setminus L = \{w \in \{a\}^* \mid w \text{ má lichou délku} \},$$

což je jiný jazyk než L . Zavedeme tedy další stav q_1 , jehož „úkolem“ $L_{q_1}^{toAcc}$ je

$$L_1 = a \setminus L = \{w \in \{a\}^* \mid w \text{ má lichou délku} \}.$$

Jelikož $\varepsilon \notin L_1$, tak q_1 není přijímající. A protože vidíme $a \setminus L_1 = L$, dokončíme graf automatu takto:



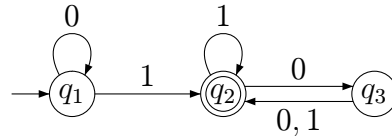
Říkáte, že počítat paritu délky dosud přečteného slova (tzn. přepínat se mezi stavem „ $q_0 \dots$ sudá délka“ a „ $q_1 \dots$ lichá délka“) vás napadlo hned, bez přemýšlení o kvocientech? Výborně, pak je alespoň užitečné si uvědomit, že s kvocienty jste stejně nutně pracovali alespoň podvědomě. Je to dobrá „záloha“ pro případ, když si hned nevíme rady či si nejsme jisti.



CVIČENÍ 3.5: Chápejme Obrázek 3.4 jako popis konečného automatu $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$. Vypište *přímým výčtem* hodnoty všech členů pětky A . Pak porovnejte s Obrázkem 3.5.

Vypište si 10 nejkratších slov, která automat přijímá.

Charakterizujte jazyk přijímaný tímto automatem (přesnou) podmínkou, kterou splňují jeho slova.



přijímá: nepřijímá:
 1101,010101,... 0110,0010,...

Obrázek 3.4:

$A = (Q, \Sigma, \delta, q_1, F)$, kde

$$\begin{array}{ll} Q = \{q_1, q_2, q_3\} & \delta(q_1, 0) = q_1, \quad \delta(q_1, 1) = q_2, \\ \Sigma = \{0, 1\} & \delta(q_2, 0) = q_3, \quad \delta(q_2, 1) = q_2, \\ F = \{q_2\} & \delta(q_3, 0) = q_2, \quad \delta(q_3, 1) = q_2 \end{array}$$

Obrázek 3.5:

Poznámka: Výstižně charakterizovat jazyk přijímaný zadaným automatem může být obecně těžký problém – je to jako snažit se poznat, co dělá zadaný program, který není řádně strukturovaný ani dobře okomentovaný. S automatem na obrázku 3.4 jste ovšem jistě velké problémy neměli.

Na závěr této části ještě sami sestrojte automat pro následující jazyk. Řešení zde není uvedeno, sami se pečlivě přesvědčte, že váš automat plní daný úkol.



CVIČENÍ 3.6: Navrhněte konečný automat přijímající jazyk

$$L = \{w \in \{0, 1\}^* \mid \text{za každým podslovem } 11 \text{ ve } w \text{ ihned následuje } 0\}.$$

(Upozornění: Uvědomte si, že podmínka je automaticky splněna pro každé slovo neobsahující podslovo 11 !)

Pokud tak nebudete postupovat již při konstrukci, tak alespoň dodatečně popište všechny navzájem různé jazyky mezi kvocienty

$$\varepsilon \setminus L, 0 \setminus L, 1 \setminus L, 00 \setminus L, 01 \setminus L, 10 \setminus L, 11 \setminus L, 000 \setminus L, \dots$$



Shrnutí: Takže pojmu konečného automatu jako rozpoznávače jazyka už velmi dobře rozumíme a umíme jej i přesně definovat. Navíc už máme zkušenost s vlastní konstrukcí automatů pro konkrétní (jednoduché) jazyky a

uvědomujeme si (otevřeně či tiše prováděnou) práci s kvocienty jazyků, která je v pozadí těchto konstrukcí.

3.3 Modulární návrh konečných automatů



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Zde si máte promyslet a zvládnout několik přímočarých způsobů, jak lze složitější automaty (algoritmicky) konstruovat z jednodušších. Přesněji řečeno, máte pochopit, že konstruovat automat pro jazyk, jehož slova jsou charakterizována booleovskou kombinací jednoduchých podmínek, lze tak, že zkonstruujeme automaty pro jazyky dané oněmi jednoduchými podmínkami a pak z nich již mechanicky (algoritmicky) vytvoříme výsledný automat konstrukcemi kopírujícími onu booleovskou kombinaci.

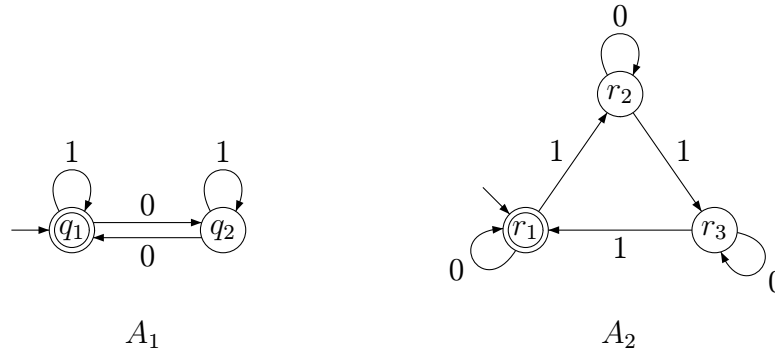
Klíčová slova: *konečné automaty, operace na jazycích, sjednocení a průnik jazyků, doplněk jazyka*

Přestože známe určitý návod k sestrojení konečného automatu pro zadaný jazyk (postupnou charakterizací kvocientů jazyka podle delších a delších slov), jedná se pořád o tvůrčí činnost, kterou není možné úplně algoritmizovat. Uvidíme ale, že existují mnohé algoritmické postupy, které naši práci výrazně usnadní.

Začneme ilustrací toho, jak lze výhodně použít obecný modulární postup; při takovém postupu řešíme složitější problém jeho rozdělením na podproblémy („moduly“), které lze vyřešit jednodušeji a z jejichž řešení lze řešení celkového problému (snadno) složit.

Možná, že čtenáře něco takového již napadlo, když jsme v části 3.1 konstruovali automat pro jazyk

$L = \{ w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } 010 \text{ nebo } |w|_1 \text{ je sudé} \}$.



Obrázek 3.6:

Nabízí se zde myšlenka sestavit automaty pro jazyky $L_1 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } 010\}$ a $L_2 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_1 \text{ je sudé}\}$ a pak z nich nějak vhodně vytvořit „kombinovaný“ automat pro jazyk $L = L_1 \cup L_2$.

My se nad touto kombinací zamyslíme nejdříve na jiném příkladu. Uvažujme jazyk

$L = \{w \in \{0, 1\}^* \mid \text{počet nul ve } w \text{ je dělitelný dvěma nebo počet jedniček je dělitelný třemi}\}$.

Tedy $L = L_1 \cup L_2$, kde

$L_1 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_0 \text{ je dělitelné } 2\}$,

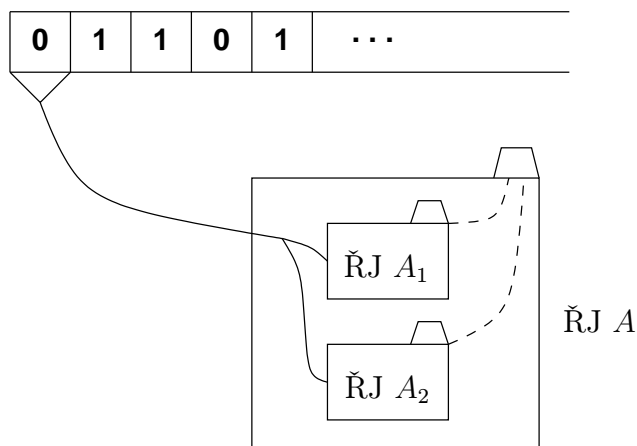
$L_2 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid |w|_1 \text{ je dělitelné } 3\}$.

Na Obrázku 3.6 jsou znázorněny automaty rozpoznávající jazyky L_1 a L_2 .

Jak zjistíme, zda dané slovo patří do $L(A_1) \cup L(A_2)$? Prostě je necháme zpracovat (přečíst) oběma automatům A_1, A_2 a podíváme se, zda alespoň jeden z nich skončil v přijímajícím stavu. Ovšem tuto naši činnost může očividně provádět i jistý (větší) konečný automat A , který souběžně realizuje výpočty obou (menších) výchozích automatů. Vnější pohled na onen automat je znázorněn na obrázku 3.7.

?

Kontrolní otázka: Je vám už jasné, co jsou stavy automatu A , co je jeho počáteční stav, co jsou jeho přijímající stavy, a jak vypadá jeho přechodová funkce? Zkuste se nejdříve sami zamyslet, než se podíváte dále.



Obrázek 3.7:

Obrázek 3.8 znázorňuje „střevo“ A (tedy stavový diagram). Měl by vyjadřovat to, co jste již sami pochopili.

Poznámka: Způsob rozmístění stavů A na obrázku 3.8 není náhodný, ale snaží se jádro myšlenky i přehledně „vizualizovat“. Každý řádek odpovídá jednomu stavu automatu A_1 a obsahuje kopii stavové množiny A_2 , každý sloupec odpovídá jednomu stavu automatu A_2 a obsahuje kopii stavové množiny A_1 .

Důležité je, že uvedený postup lze přímočaře zobecnit pro jakékoli automaty.



Kontrolní otázka: Jak byste tedy popsali algoritmus, který k libovolným zadaným automatům A_1 , A_2 sestrojí automat A tak, že $L(A) = L(A_1) \cup L(A_2)$? Až si to promyslíte, podívejte se dále na to, jak stručně a jasně tento postup sděluje matematická notace v důkazu následující věty.

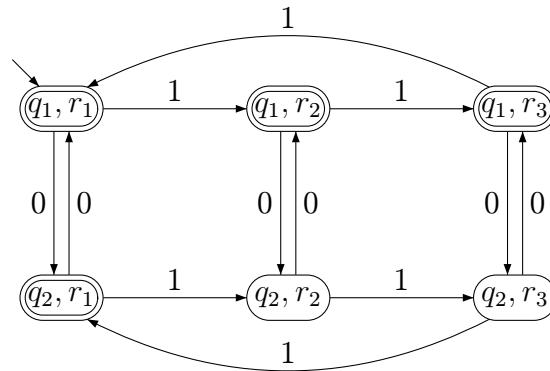
Věta 3.3

Existuje algoritmus, který k libovolným zadaným automatům A_1 , A_2 sestrojí automat A tak, že $L(A) = L(A_1) \cup L(A_2)$.

Důkaz: Nechť $A_1 = (Q_1, \Sigma, \delta_1, q_{01}, F_1)$, $A_2 = (Q_2, \Sigma, \delta_2, q_{02}, F_2)$.

Zkonstruujeme automat $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ tak, že

- $Q = Q_1 \times Q_2$,



Obrázek 3.8:

- $\delta((q_1, q_2), a) = (\delta_1(q_1, a), \delta_2(q_2, a))$ pro vš. $q_1 \in Q_1, q_2 \in Q_2, a \in \Sigma$,
- $q_0 = (q_{01}, q_{02})$,
- $F = (F_1 \times Q_2) \cup (Q_1 \times F_2)$.

Je očividné (detailně lze ukázat např. indukci podle délky w), že pro vš. $q_1, q'_1 \in Q_1, q_2, q'_2 \in Q_2$ a $w \in \Sigma^*$ platí

$$(q_1, q_2) \xrightarrow{w}_A (q'_1, q'_2) \iff ((q_1 \xrightarrow{w}_{A_1} q'_1) \wedge (q_2 \xrightarrow{w}_{A_2} q'_2))$$

Tedy automat A přejde ze stavu (q_1, q_2) přechtením slova w do stavu, jež je dvojicí, která je tvořena stavem, do něhož přejde A_1 ze stavu q_1 přechtením slova w , a stavem, do něhož přejde A_2 ze stavu q_2 přechtením slova w .

Z toho plyne, že $L(A) = \{w \mid (q_{01}, q_{02}) \xrightarrow{w}_A (F_1 \times Q_2) \cup (Q_1 \times F_2)\} = \{w \mid (q_{01} \xrightarrow{w}_{A_1} F_1) \vee (q_{02} \xrightarrow{w}_{A_2} F_2)\}$; máme tedy $L(A) = L(A_1) \cup L(A_2)$. \square

?

Kontrolní otázka: Umíte před dalším čtením zodpovědět, jak byste důkaz věty 3.3 pro sjednocení upravili u analogické věty pro průnik?

Věta 3.4

Existuje algoritmus, který k libovolným zadaným automatům A_1, A_2 sestrojí automat A tak, že $L(A) = L(A_1) \cap L(A_2)$.

(Nápověda: $F = (F_1 \times F_2)$)



Kontrolní otázka: Jak k danému automatu A sestrojíte automat A' přijímající právě ta slova (v abecedě automatu A), která A nepřijímá? (Tedy $L(A')$ je doplněk jazyka $L(A)$.)

Ano, správně, prostě v A prohodíme přijímající a nepřijímající stavy, čímž vznikne A' . (Je-li $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, pak $A' = (Q, \Sigma, \delta, q_0, Q - F)$.)

Takže můžeme vyvodit:

Věta 3.5

K libovolné booleovské kombinaci $BK(L_1, L_2, \dots, L_n)$ jazyků $L_1, L_2, \dots, L_n \subseteq \Sigma^$ reprezentovaných automaty A_1, A_2, \dots, A_n (tedy $L_i = L(A_i)$ pro $i = 1, 2, \dots, n$) lze (algoritmicky) sestřit automat A tak, že $L(A) = BK(L_1, L_2, \dots, L_n)$.*



Kontrolní otázka: Plyne z předchozí věty existence algoritmu, který k automatům A_1, A_2 sestrojí automat A tak, že $L(A) = L(A_1) - L(A_2)$?

Ano, protože $L_1 - L_2 = L_1 \cap \overline{L_2}$. (Jak byste tedy takový A konkrétně sestrojili?)



CVIČENÍ 3.7: Vraťte se k příkladu z části 3.1, kde jsme konstruovali automat pro jazyk

$$L = \{ w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } 010 \text{ nebo } |w|_1 \text{ je sudé} \}.$$

Vytvořte nyní automat modulární konstrukcí a porovnejte s tím, který jste tehdy konstruovali přímo. Mají oba automaty stejný počet stavů? (Pokud ne, zkuste se zamyslet nad tím, proč. Později se k tomu vrátíme.)



Shrnutí: Takže už je nám jasné, že automat pro jazyk, jehož slova jsou charakterizována podmínkou, která je složena z jednodušších podmínek logickými spojkami, nemusíme namáhavě konstruovat přímo, ale můžeme použít modulární přístup. Algoritmy pro „zkombinování“ malých automatů bychom přitom mohli naprogramovat, což by nás zbavilo spousty rutinní práce.

3.4 Dosažitelné stavy, normovaný tvar



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Máte si uvědomit, že v automatech mohou být (zbytečné) stavy, které nejsou dosažitelné z počátečního stavu. Při návrhu automatů se takové stavy mohou objevit např. rutinním užitím modulárního postupu. Máte zvládnout algoritmus odstranění takových stavů a pochopit souvislost s užitečným pojmem normovaného tvaru automatu.

Klíčová slova: *dosažitelné a nedosažitelné stavy automatu, normovaný tvar automatu*

Není těžké si uvědomit, že jeden a tentýž jazyk může být rozpoznáván více automaty.



Kontrolní otázka: Umíte zdůvodnit, proč ke každému konečnému automatu A existuje nekonečně mnoho konečných automatů rozpoznávajících $L(A)$?

Automaty rozpoznávající tentýž jazyk plní z našeho hlediska tentýž úkol; v tomto smyslu o nich budeme mluvit jako o ekvivalentních:

Definice 3.6

Dva konečné automaty A_1, A_2 jsou (jazykově) *ekvivalentní*, jestliže přijímající shodné jazyky, tedy jestliže platí $L(A_1) = L(A_2)$.

Jedna z triviálních možností, jak k automatu A vyrobit jiný A' ekvivalentní s A je přidat k A nedosažitelný stav.

Definice 3.7

Říkáme, že stav q automatu $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ je *dosažitelný slovem* w , jestliže $q_0 \xrightarrow{w} q$. Stav q je *dosažitelný*, jestliže je dosažitelný nějakým slovem. (Jedná se tedy o prostou dosažitelnost stavu q ze stavu q_0 v grafu automatu.)

Nedosažitelnými stavy (což jsou pochopitelně ty stavy, které nejsou dosažitelné) nemůže tedy projít žádný výpočet začínající v počátečním stavu. Proto nedosažitelné stavy nemají vliv na přijímaný jazyk (a je samozřejmě lhostejné, zda tyto stavy jsou či nejsou přijímající); přidáváním či odstraňováním takových stavů u automatu A dostáváme automaty ekvivalentní s A .

Z praktického hlediska jsou tedy nedosažitelné stavy zbytečné a je dobré umět se jich zbavovat. Než si ukážeme, jak na to, zamysleme se na chvíli, jak se

vlastně mohou nedosažitelné stavy objevit i v rozumně navrženém automatu. K tomu si zkuste zodpovědět např. následující otázku.



Kontrolní otázka: Uvažujme jazyk

$L = \{w \in \{a, b\}^* \mid w \text{ začíná znakem } a \text{ a končí } b \text{ nebo } w \text{ začíná znakem } b \text{ a končí } a\}$.

Zamyslete se nad konstrukcí automatu pro L použitím modulární konstrukce pro sjednocení jazyků. Napadá vás příklad stavu (tedy příslušné dvojice) ve výsledném automatu, který je nedosažitelný?

Poté, co jsme odhalili alespoň jeden zdroj vzniku nedosažitelných stavů v návrhu automatu, podíváme se na možnost mechanického (tedy algoritmického) odstranění takových zbytečných stavů. Zmínka o dosažitelnosti v grafu automatu už možná evokovala v čtenářově mysli přímočarý algoritmus nalézající všechny dosažitelné (a tím pádem i všechny nedosažitelné) stavy v zadaném automatu.

My si ten algoritmus (tedy variantu prohledávání grafu do šířky) připomeneme ve formě, která nejenom zjistí všechny dosažitelné stavy, ale také automat převede do tzv. *normovaného tvaru*. Algoritmus popíšeme a předvedeme na konkrétním příkladu.

Metoda 3.8

Převod konečného automatu do normovaného tvaru

je realizován následujícím algoritmem (který zjistí všechny dosažitelné stavy a ty systematicky seřadí, tedy očísluje).

Nejprve předpokládáme abecedu $\{a, b\}$, pak zobecníme.

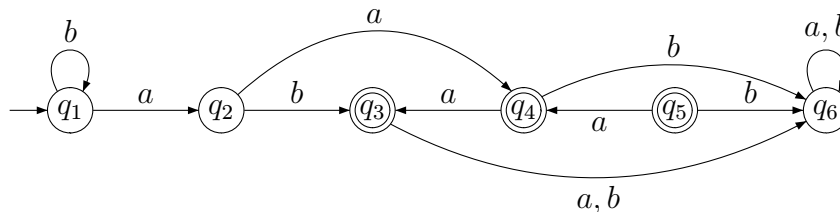
- Na začátku jsou všechny stavy „neoznačené“ a „nezpracované“.
- Počáteční stav označíme 1.
- Dále zjistíme stav q , do něhož automat přejde ze stavu 1 symbolem a ; když q není označen, označíme jej 2.
- Pak zjistíme stav q , do něhož automat přejde ze stavu 1 symbolem b ; když q není dosud označen, označíme jej nejmenším dosud nepoužitým číslem.
- Takto jsme zpracovali stav 1, pokračujeme teď zpracováním stavu 2 atd. . . , až budou všechny označené stavy zpracovány.

Můžete se rovnou podívat na následující řešený příklad, a pak se teprve vrátit k následujícímu obecnějšímu popisu. V něm se předpokládá obecná abeceda $\Sigma = \{a_1, a_2, \dots, a_m\}$, jejíž prvky jsou (úplně) uspořádány; např. $a_1 < a_2 < \dots < a_m$.

- Na začátku jsou všechny stavy „neoznačené“ a „nezpracované“.
- Počáteční stav označíme číslem 1.
- Dokud nejsou všechny označené stavy zpracované, opakujeme tuto činnost:
 - Vezmeme nejnižším číslem označený nezpracovaný stav q .
 - Postupně pro $j = 1, 2, \dots, m$ děláme toto:
 - jestliže stav q' , pro nějž platí $q \xrightarrow{a_j} q'$, není označený, označíme ho nejmenším dosud nepoužitým číslem.
 - Stav q prohlásíme za zpracovaný.
- Zbyly-li neoznačené stavy (ty jsou nedosažitelné), odstraníme je. (Stavy odstraníme samozřejmě spolu se „šípkami“ z nich vycházejícími. Proč nemůže ve zbylém grafu automatu zůstat „viset“ nějaká šipka bez cíle?).



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 3.2: Následující automat převedte do normovaného tvaru.



Řešení: Podle Metody 3.8 označíme stav q_1 číslem 1; stav q_1 je teď jediný označený stav, který je dosud nezpracovaný. Znakem a z q_1 přejdeme do dosud neoznačeného stavu q_2 , který tedy označíme číslem 2. Znakem b z q_1 zůstaneme v již označeném stavu q_1 . Tím jsme zpracovali q_1 .

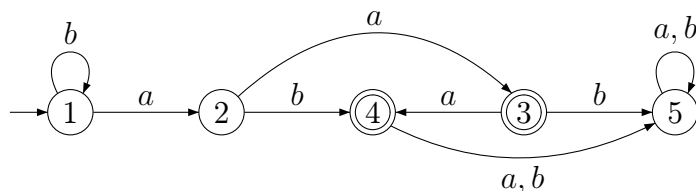
Teď zpracujeme q_2 , jelikož je označeným dosud nezpracovaným stavem s nejmenším přiřazeným číslem. Znakem a přejdeme z q_2 do stavu q_4 , který

není označen, a kterému tedy přiřadíme nejmenší dosud nepoužité číslo, tj. 3; znakem b přejdeme z q_2 do (neoznačeného) stavu q_3 , který označíme číslem 4. Tím jsme zpracovali q_2 .

Teď je na řadě ke zpracování stav q_4 , jelikož mezi označenými dosud nezpracovanými stavy má nejmenší přiřazené číslo. Z q_4 se přes a dostaneme do již označeného stavu q_3 a přes b do neoznačeného stavu q_6 , který tak dostane číslo 5.

Další ke zpracování je q_3 (označený číslem 4); u něj oba přechody vedou do již označeného stavu, takže jeho zpracování nová označení nepřinese. Totéž platí pro stav q_6 (označený číslem 5). Po jeho zpracování tedy již žádný označený nezpracovaný stav nezbývá, takže konstrukce končí.

Stavy, které vůbec nebyly označeny, jsou nedosažitelné; v našem případě se jedná pouze o stav q_5 . Výsledný normovaný tvar automatu je tedy tento:



Je jistě jasné, že když mluvíme o normovaném tvaru, nemáme na mysli způsob nakreslení grafu automatu, ale jen očíslování jeho stavů. Když v odpovídající tabulce automatu seřadíme řádky podle vzrůstajících čísel stavů, je její tvar jednoznačný. U našeho příkladu tak dostáváme následující tabulku.

	a	b
→ 1	2	1
2	3	4
← 3	4	5
← 4	5	5
5	5	5

Shrňme teď naše poznatky.

Tvrzení 3.9

Existuje algoritmus, který v daném konečném automatu A zjistí všechny dosažitelné stavy; odstraněním nedosažitelných stavů vznikne z A jemu ekvivalentní automat A' , v němž je již každý stav dosažitelný.

 α

Matematická poznámka: Je-li u automatu $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$ množinou dosažitelných stavů $D \subseteq Q$, pak automat vzniklý z A odstraněním nedosažitelných stavů je $A' = (D, \Sigma, \delta', q_0, F \cap D)$, kde δ' je restrikcí (zúžením) funkce δ na definiční obor $D \times \Sigma$; hodnoty funkce δ' jsou jistě v D (proč?).

Z tvrzení 3.9 mj. snadno nahlédneme následující větu.

Věta 3.10

Existuje algoritmus, který pro zadaný konečný automat A rozhodne, zda $L(A)$ je neprázdný.

?

Kontrolní otázka: Jak vypadá ten algoritmus?

(Jistě jste přišli na to, že stačí zjistit, zda mezi dosažitelnými stavy je alespoň jeden přijímající stav.)

Ještě si všimněme jedné užitečné věci, kterou nám převod do normovaného tvaru také poskytuje. Převodem do normovaného tvaru totiž rychle zjistíme, zda jsou dva automaty bez nedosažitelných stavů de facto stejné, tj. jeden z druhého se dá dostat přejmenováním stavů. (Když mají stejný normovaný tvar [stejnou tabulku], tak to lze; když ne, tak to nelze. Samozřejmě oba normované tvary konstruujeme pro stejné uspořádání jejich společné abecedy.)

Poznámka: V rozšiřující části se k této otázce vrátíme. Připomeneme si mj. související pojem izomorfismu automatů.

 Σ

Shrnutí: Takže je nám jasné, jak se rutinně zbavit nedosažitelných stavů u automatu; můžeme samozřejmě naprogramovat algoritmus, který to udělá za nás. Navíc jsme si vědomi, že ten algoritmus můžeme provádět formou převodu do normovaného tvaru, což je výhodné zvláště pro porovnání různých automatů.

3.5 Cvičení



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

Cílem je jistá rekapitulace dosud nabytých znalostí o konečných automatech; k tomu má napomoci promyšlení a vyřešení dalších otázek a příkladů.



Otázky:

OTÁZKA 3.8: Může být počáteční stav automatu zároveň přijímajícím? A co by to znamenalo pro přijímaná slova?

OTÁZKA 3.9: Může se stát, že konečný automat nepřijímá žádné slovo?

OTÁZKA 3.10: Je normovaný tvar automatu určený jednoznačně?



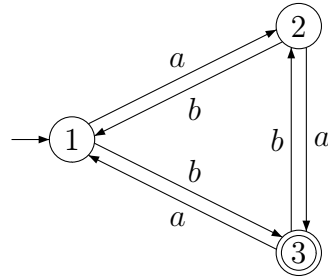
CVIČENÍ 3.11: Existuje konečný automat se dvěma stavy rozpoznávající jazyk všech těch neprázdných slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, která obsahují alespoň jeden znak a ? Pokud ano, příslušný automat nakreslete.

CVIČENÍ 3.12: Existuje konečný automat se třemi stavy rozpoznávající jazyk všech těch neprázdných slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, která neobsahují znak a ? Pokud ano, příslušný automat zde nakreslete. (Nezapomeňte, že přijímaná slova mají být neprázdná.)

CVIČENÍ 3.13: Navrhněte konečný automat přijímající všechna ta slova nad abecedou $\{a, b\}$, která obsahují lichý počet výskytů a .

CVIČENÍ 3.14: Navrhněte konečný automat přijímající všechna ta slova nad abecedou $\{a\}$, jejichž délka dává zbytek 2 po dělení 3.

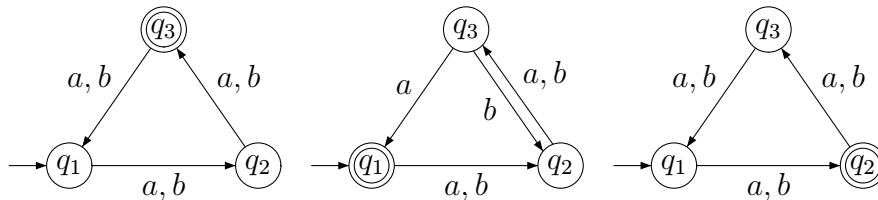
CVIČENÍ 3.15: Jaká všechna slova přijímá automat na Obrázku 3.9?



Obrázek 3.9:

CVIČENÍ 3.16: Jaká všechna slova přijímá automat z Řešeného příkladu 3.2?

CVIČENÍ 3.17: Které z těchto tří automatů nad abecedou $\{a, b\}$ přijímají nějaké slovo délky přesně 100?



CVIČENÍ 3.18: Navrhněte konečný automat přijímající právě všechna slova nad $\{a, b\}$, ve kterých je třetí znak stejný jako první.

CVIČENÍ 3.19: Navrhněte konečný automat přijímající právě všechna slova nad $\{a, b, c\}$, ve kterých se první znak ještě aspoň jednou zopakuje.

CVIČENÍ 3.20: Navrhněte automat rozpoznávající všechna ta slova nad $\{a, b\}$, která začínají znakem a a končí znakem b .

CVIČENÍ 3.21: Umíte navrhnout konečný automat rozpoznávající jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b\}$, ve kterých je součin počtů výskytů znaků a a b sudý?

CVIČENÍ 3.22: Umíte navrhnout konečný automat rozpoznávající jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b\}$, ve kterých je součet počtů výskytů znaků a a b sudý?

CVIČENÍ 3.23: Umíte navrhnout konečný automat rozpoznávající jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b\}$, ve kterých je součet počtů výskytů znaků a a b větší než 100?

CVIČENÍ 3.24: Navrhněte konečný automat přijímající právě ta slova nad abecedou $\{a, b, c, d\}$, která nemají jako první znak a , nemají jako druhý znak b , nemají jako třetí znak c a nemají jako čtvrtý znak d . (Jejich délka může být pochopitelně $i < 4$.)

CVIČENÍ 3.25: Navrhněte konečný automat přijímající právě ta slova nad abecedou $\{a, b, c, d\}$, která nezačínají a nebo nemají druhý znak b nebo nemají třetí znak c nebo nemají čtvrtý znak d .

CVIČENÍ 3.26: Sestrojte konečný automat přijímající všechna ta slova délky aspoň 4 nad abecedou $\{a, b\}$:

- a) ve kterých jsou druhý, třetí a čtvrtý znak stejné,
- b) ve kterých jsou třetí a poslední znak stejné.

CVIČENÍ 3.27: Sestrojte konečný automat přijímající všechna ta slova délky aspoň 2 nad abecedou $\{a, b\}$, ve kterých nejsou poslední dva znaky stejné.

CVIČENÍ 3.28: Navrhněte konečný automat rozpoznávající jazyk $L_1 = \{w \in \{a, b\}^* \mid w \text{ obsahuje podслово } aba\}$ a konečný automat rozpoznávající jazyk $L_2 = \{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_b \bmod 2 = 0\}$ (v L_2 jsou tedy právě slova obsahující sudý počet b -ček). Pak zkonstruujte automat rozpoznávající jazyk $L_1 \cap L_2$.

CVIČENÍ 3.29: Na vybraných zkonstruovaných automatech si procvičte převod do normovaného tvaru.

3.6 Minimalizace konečných automatů



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



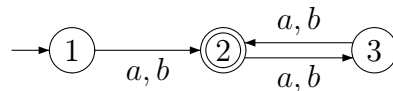
Cíle této části:

Prostudováním této části máte zvládnout algoritmus minimalizace konečného automatu na základě postupu zjišťujícího, které stavy daného automatu jsou ekvivalentní.

Klíčová slova: *redukovaný konečný automat, ekvivalentní stavy, algoritmus minimalizace konečných automatů*

Již jsme si dříve uvědomili, že ke každému konečnému automatu A existuje nekonečně mnoho ekvivalentních automatů (tedy automatů rozpoznávajících $L(A)$). Tyto automaty mohou např. obsahovat spoustu nedosažitelných stavů; takové stavy ovšem umíme algoritmicky odstraňovat. Mohou být ale i některé dosažitelné stavy „nadbytečné“?

Podívejme se například na následující automat.



Když se díváme pozorně, zjistíme brzy, že stavy 1 a 3 plní vlastně stejný úkol, tedy $L_1^{toAcc} = L_3^{toAcc}$. (Ze stavu 1 převedou automat do přijímajícího stavu přesně ta slova, která ho tam převedou ze stavu 3; mimochodem, jak byste charakterizovali ta slova?)

Vzpomeneme-li si na to, že na stavy se lze dívat jako na vzájemně se volající rekurzivní procedury (jak jsme to probírali v části 3.1), znamená to, že máme de facto dva exempláře jedné procedury. Takový „program“ se pochopitelně dá zjednodušit tak, že ponecháme jen jeden exemplář a místo každého volání druhého voláme ten jeden ponechaný.

V řeči grafu našeho automatu: jeden ze stavů 1,3 vypustíme, spolu s šipkami z něj vycházejícími, a šipky do něj vedoucí nasměrujeme do toho ponechaného

stavu. Pokud se rozhodneme vypustit stav, který je počáteční, musíme pochopitelně jako počáteční prohlásit ten ponechaný. (Promyslete si obě úpravy: jak při vypuštění stavu 1, tak při vypuštění stavu 3.)

Úvaha provedená na našem elementárním příkladu má ovšem obecnou platnost: Analogickou úpravu pochopitelně můžeme provést v každém automatu pro stavy q, q' takové, že $L_q^{toAcc} = L_{q'}^{toAcc}$; rozpoznávaný jazyk se nezmění! Z toho plyne, že ke každému automatu existuje ekvivalentní automat, který nazveme *redukovaný*:

Definice 3.11

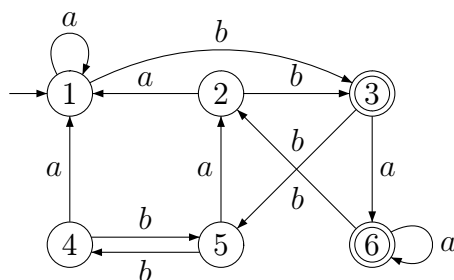
Konečný automat je *redukovaný*, jestliže v něm pro každé dva různé stavy q, q' platí $L_q^{toAcc} \neq L_{q'}^{toAcc}$.

?

Kontrolní otázka: Proč z předchozích úvah plyne, že ke každému automatu existuje ekvivalentní redukovaný automat?

Doufejme, že prostá existence ekvivalentního redukovaného automatu je jasná, ale z toho neplyne, že takový automat umíme (algoritmicky) sestavit. Potřebujeme umět u obecného automatu zjišťovat, zda pro dva stavy q, q' platí $L_q^{toAcc} = L_{q'}^{toAcc}$; jak to udělat? Ukážeme si teď na to rychlý systematický algoritmus, který tu otázku zodpoví naráz pro všechny dvojice stavů. Algoritmus popíšeme víceméně slovně a budeme jej hned ilustrovat na konkrétním příkladu, tj. následujícím automatu.

Poznámka: O elegantní matematické formulaci algoritmu je pojednáno v rozšiřující části.



Začneme jednoduchou úvahou.

?

Kontrolní otázka: Je možné, aby platilo $L_q^{toAcc} = L_{q'}^{toAcc}$, když jeden ze stavů q, q' je přijímající a jeden ne?

Jistěže to není možné; jeden z jazyků obsahuje ε a druhý ne. Jinými slovy, takové dva stavy rozlišíme již slovem délky 0. Množina stavů, v našem případě $\{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$ se nám tedy rozpadá na dvě (disjunktní) části $\{1, 2, 4, 5\}$ (nepřijímající stavy) a $\{3, 6\}$ (přijímající stavy). Vytvořili jsme tedy rozklad na množině $Q = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$, konkrétně

$$R_0: \quad I = \{1, 2, 4, 5\}, \quad II = \{3, 6\}$$

tak, že dva stavy q, q' jsou v téže třídě rozkladu právě tehdy, když se jazyky $L_q^{toAcc}, L_{q'}^{toAcc}$ shodují na slovech délky 0. (Tedy když buď oba obsahují ε , nebo je neobsahuje ani jeden z nich.) Rozklad má dvě třídy, které jsme označili I, II.

Jak teď zjistíme analogický rozklad R_1 podle slov délky nejvýše 1? Zkusme si napsat tabulku automatu, s tím, že místo konkrétních stavů píšeme do políček tabulky jen označení příslušné třídy rozkladu R_0 a řádky tabulky přitom seskupíme podle tříd R_0 .

	a	b
1	I	II
2	I	II
4	I	I
5	I	I
3	II	I
6	II	I

Z tabulky je ihned vidět, že např. stavy 2 a 4 (které nelze rozlišit slovem délky 0) lze rozlišit slovem délky 1; tedy L_2^{toAcc}, L_4^{toAcc} se neshodují (již) na slovech délky nejvýš 1 – konkrétně $b \in L_2^{toAcc}$ a $b \notin L_4^{toAcc}$.

Není teď jistě těžké nahlédnout, že jazyky $L_q^{toAcc}, L_{q'}^{toAcc}$ se shodují na slovech délky nejvýše 1 právě tehdy, když q, q' patří do stejné třídy rozkladu R_0 a hodnoty jejich řádků ve výše uvedené tabulce jsou stejné.

Rozklad R_1 (který je zjemněním rozkladu R_0) má tedy následující třídy (třída $\{1, 2, 3, 4\}$ se rozpadla na dvě části):

$$R_1: \quad I = \{1, 2\}, \quad II = \{4, 5\}, \quad III = \{3, 6\}.$$

Rozklad R_2 (odpovídající rozlišení podle slov délky nejvýše 2) dostaneme z R_1 analogicky. Sestrojíme tedy následující tabulku

	a	b
1	I	III
2	I	III
4	I	II
5	I	II
3	III	II
6	III	I

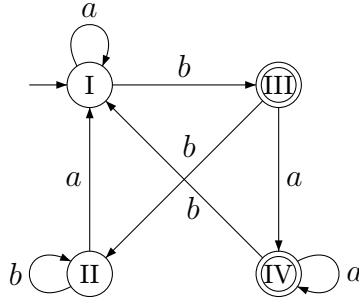
a vidíme, že

$$R_2: \quad I = \{1, 2\}, \quad II = \{4, 5\}, \quad III = \{3\}, \quad IV = \{6\}.$$

Stavy 3,6 sice nejdou rozlišit slovy délky nejvýše 1, ale znak b je převede do dvojice stavů, které patří do různých tříd rozkladu R_1 a které lze tedy rozlišit nějakým slovem u délky (nejvýš) 1. Stavy 3,6 lze tedy rozlišit slovem bu , které má délku (nejvýš) 2.

Když provedeme analogickou konstrukci pro R_3 , zjistíme, že žádná třída se již dále nerozpadne, tedy $R_3 = R_2$. (Ověřte si to!) Pak ovšem $R_2 = R_3 = R_4 = \dots$; dosáhli jsme „pevného bodu“ naší operace a a naše konstrukce tak vydá jako finální rozklad R_2 . Tedy když se v našem automatu jazyky L_q^{toAcc} , $L_{q'}^{toAcc}$ liší, pak se liší již na slovech délky nejvýše dvě!

Z finálního rozkladu snadno zjistíme pro každou dvojici q, q' , zda $L_q^{toAcc} = L_{q'}^{toAcc}$. Nemusíme ale teď upravovat (zmenšovat) automat pro každou takovou dvojici postupně (vypuštěním jednoho členu dvojice a ponecháním druhého). Z každé třídy (finálního rozkladu, v našem případě R_2) stačí prostě ponechat jediného zástupce a všechny šipky směřované do této třídy nasměrujeme na onoho zástupce. Počáteční je samozřejmě zástupce třídy obsahující původní počáteční stav. Zástupce třídy je přijímající právě tehdy, když je třída složena z přijímajících stavů. (Uvědomme si, že už v rozkladu R_0 jsou u každé třídy buď všechny prvky přijímající nebo všechny prvky nepřijímající; to pak musí nutně platit u každého jemnějšího rozkladu.) Výsledný automat je na obrázku 3.10. Jelikož na tom, kterého konkrétního zástupce ponecháme, nezáleží, můžeme stavy výsledného automatu označit přímo symboly označující jednotlivé třídy.



Obrázek 3.10: Výsledný automat po provedení redukce

Zrekapitulujme: podali jsme obecný návod (tedy popsali jsme algoritmus), který k zadanému automatu sestrojí ekvivalentní redukovaný automat (zjištěním a sloučením stavů plnicích týchž úkol, tedy majících stejný jazyk L_q^{toAcc}). Ukázali jsme tedy následující tvrzení.

Tvrzení 3.12

Existuje algoritmus, nazvěme ho algoritmem redukce, který k zadanému konečnému automatu A sestrojí ekvivalentní redukovaný automat A' .

Připomeňme si, že takto máme dvě metody možného zmenšování počtu stavů automatu při zachování rozpoznávaného jazyka:

- odstranění nedosažitelných stavů,
- redukce automatu.

?

Kontrolní otázka: Je jistě jasné, že když daný automat zredukujeme a pak v něm odstraníme nedosažitelné stavy, tak výsledný automat nebude mít nedosažitelné stavy a bude redukovaný. Proč?

Ano, jistě jste si uvědomili, že odstranění nedosažitelných stavů nemůže samozřejmě pokazit podmínku, že pro dva různé stavy q, q' platí $L_q^{toAcc} \neq L_{q'}^{toAcc}$. Mírně složitější je si uvědomit, že postup lze i obrátit: když nejprve odstraníme nedosažitelné stavy a pak zredukujeme, tak tou redukcí už nemohou nedosažitelné stavy vzniknout.

Existuje ještě nějaký další postup, který by dokázal zmenšit redukovaný automat bez nedosažitelných stavů (při zachování rozpoznávaného jazyka)? Ne,

neexistuje; takový automat je *minimální*, což znamená, že k němu neexistuje ekvivalentní automat s menším počtem stavů. Ale o tom si povíme více v další části.

Teď si ještě alespoň uvědomíme, že porovnání jazyků $L_q^{toAcc}, L_{q'}^{toAcc}$ se samozřejmě nemusí omezovat na stavy q, q' v jednom automatu. Algoritmus redukce ve fázi rozkládání nijak nezávisí na tom, který stav je počáteční. (Ten nám slouží až nakonec k označení příslušné třídy finálního rozkladu jako počáteční.) Proveďte si tedy následující cvičení:



CVIČENÍ 3.30: Zjistěte všechny dvojice stavů q, q' u následujících dvou automatů (tedy $q, q' \in \{0, 1, 2, \dots, 9\}$), pro něž platí $L_q^{toAcc} = L_{q'}^{toAcc}$. (Nápověda: Označení počátečních stavů ignorujeme. Pak slučme obě tabulky do jediné; kdyby v nich stavy nebyly pojmenovány různě, museli bychom nejprve v jedné tabulce stavy přejmenovat. No a pak konstruujeme podle výsledné tabulky rozklady R_0, R_1, R_2, \dots)

	a	b
→0	0	1
←1	1	2
←2	3	1
3	2	4
4	2	3

	a	b
→5	5	6
6	7	5
←7	7	9
8	9	8
←9	8	7



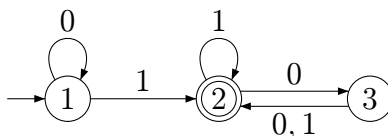
Otázky:

OTÁZKA 3.31: Proč v automatu na Obrázku 3.10 vznikla u stavu II smyčka?

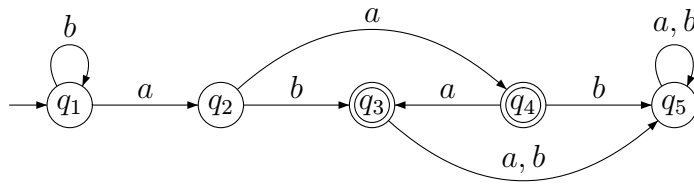
OTÁZKA 3.32: Pokud je zadaný automat již minimální, ukáže se to v postupu minimalizace hned?



CVIČENÍ 3.33: Je tento automat minimální?



CVIČENÍ 3.34: Je tento automat minimální?

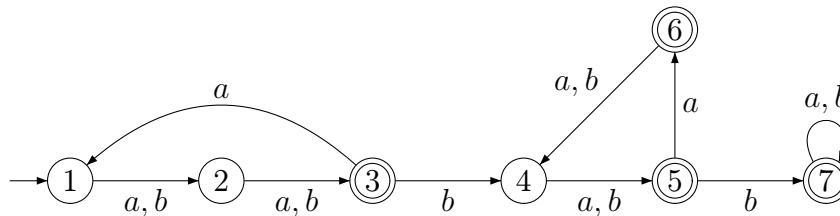


CVIČENÍ 3.35: Najděte minimální automat ekvivalentní s následujícím automatem zadaným tabulkou.

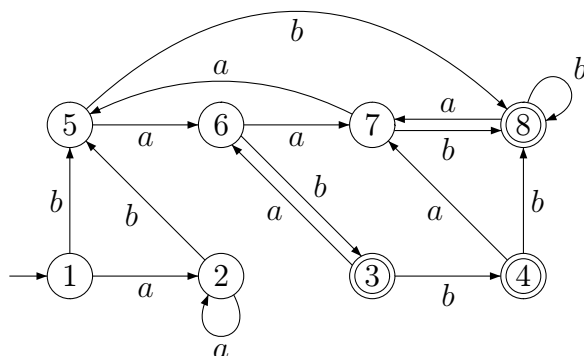
	a	b
→1	2	3
2	2	4
←3	3	5
4	2	7
←5	6	3
←6	6	6
7	7	4
8	2	3
9	9	4

CVIČENÍ 3.36: Nechť L je jazyk všech těch slov nad abecedou $\{a, b\}$, která obsahují lichý počet výskytů znaku a a sudý počet výskytů znaku b . Jaký nejmenší možný počet stavů má konečný deterministický automat rozpoznávající jazyk L ?

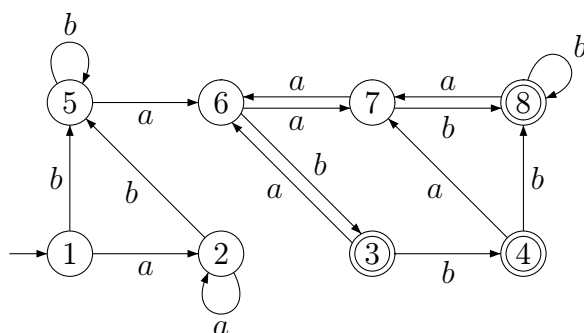
CVIČENÍ 3.37: Zdůvodněte minimalitu tohoto automatu; pro každou dvojici stavů q, q' najděte slovo které patří jen do jednoho z jazyků $L_q^{toAcc}, L_{q'}^{toAcc}$.



CVIČENÍ 3.38: Minimalizujte následující automat:



CVIČENÍ 3.39: Minimalizujte následující automat:



CVIČENÍ 3.40: Nechť L je jazyk všech těch *neprázdných* slov nad abecedou $\{a, b\}$, která obsahují sudý počet výskytů znaku a nebo sudý počet výskytů znaku b . Jaký nejmenší možný počet stavů má konečný deterministický automat rozpoznávající jazyk L a proč?

CVIČENÍ 3.41: Nechť L je jazyk všech těch slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, která obsahují alespoň dva výskyty znaku a a méně než dva výskyty znaku b . Jaký nejmenší možný počet stavů má konečný deterministický automat rozpoznávající jazyk L a proč?

CVIČENÍ 3.42: Nechť L je jazyk všech těch slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, která obsahují alespoň dva výskyty znaku a nebo alespoň dva výskyty znaku b .

Jaký nejmenší možný počet stavů má konečný deterministický automat rozpoznávající jazyk L a proč?

CVIČENÍ 3.43: Nechtě L je jazyk všech těch slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, která obsahují alespoň dva výskyty znaku a a alespoň dva výskyty znaku b . Jaký nejmenší možný počet stavů má konečný deterministický automat rozpoznávající jazyk L ?



Shrnutí: Jistě už teď máme dobrou intuitivní představu o tom, co je to minimální automat (tuto představu brzy zpřesníme), známe algoritmus minimalizace a díky vyřešeným příkladům to vše máme dobře „zažito“.

3.7 Ekvivalence konečných automatů; minimální automaty



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

V této části si uvědomíte, že již de facto znáte (rychlé) algoritmy, které rozhodují zda zadané konečné automaty jsou (jazykově) ekvivalentní. Rovněž se seznámíte s přesnější definicí pojmu minimálního automatu, který jste již intuitivně pochopili.

Klíčová slova: *jazyková ekvivalence, minimální konečný automat*

Všimněme si, že už jsme vlastně ukázali následující důležitou větu.

Poznámka: V této větě, podobně jako jinde, hovoříme o existenci jistého algoritmu. Tu existenci pochopitelně prokazujeme tak, že příslušný algoritmus prostě popíšeme (a jeho korektnost ukážeme, pokud není očividná). Občas v této souvislosti zmíníme pojem „rychlý algoritmus“. Tento pojem zpřesníme v úvodu do teorie algoritmů, kde je slovo „rychlý algoritmus“ obvykle synonymem pro algoritmus s polynomiální časovou složitostí.

Věta 3.13

Existuje (rychlý) algoritmus, který pro zadané konečné automaty A_1, A_2 rozhodne, zda jsou ekvivalentní (tedy zda $L(A_1) = L(A_2)$).

Důkaz: Stačí si uvědomit, že $L(A_1) = L(A_2)$ právě tehdy, když $L_{q_{01}}^{toAcc} = L_{q_{02}}^{toAcc}$, kde q_{01} je počáteční stav A_1 a q_{02} počáteční stav A_2 . Ze studia algoritmu redukce víme, že rozklad na třídy obsahující stavy se „stejnými úkoly“ (tedy jazyky L_q^{toAcc}) lze provádět současně na sjednocení množin stavů obou automatů. (Měli bychom říci na „disjunktím sjednocení“, čímž se myslí, že ty množiny stavů jsou disjunktí – či jsou jejich prvky přejmenovány tak, aby disjunktí byly.) Stačí tedy ve finálním rozkladu zjistit, zda q_{01} a q_{02} patří do stejné třídy či nikoliv. \square

Zamyslíme-li se nad tímto problémem hlouběji, uvědomíme si, že dokázat uvedenou větu ve skutečnosti umíme i bez algoritmu redukce:

Alternativní důkaz předchozí věty. Jelikož $L(A_1) = L(A_2) \iff (L(A_1) - L(A_2)) \cup (L(A_2) - L(A_1)) = \emptyset$, je existence příslušného algoritmu jasná z věty 3.5 a věty 3.10.



Kontrolní otázka: Je vám jasné proč? Pokud ne, měli byste si příslušné věty znovu důkladně promyslet.

Otázka ekvivalence automatů rovněž úzce souvisí s pojmem minimálního automatu. Tohoto pojmu jsme se již dotkli, stejně jako následující věty.

Definice 3.14

Konečný automat A je *minimální*, jestliže neexistuje automat A' , který je ekvivalentní s A (pro nějž je tedy $L(A) = L(A')$) a který má méně stavů než A .

Věta 3.15

Je-li automat A redukovaný a nemá nedosažitelné stavy, pak je minimální.



Kontrolní otázka: Platí i obrácená implikace?

(Samozřejmě. Když je automat minimální, nemůže jej algoritmus redukce ani algoritmus odstranění nedosažitelných stavů zmenšit.)

Uvedené poznatky doplňuje ještě následující věta.

Věta 3.16

Dva minimální automaty jsou ekvivalentní právě tehdy, když jsou „stejně až na pojmenování stavů“, což znamená, že mají stejný normovaný tvar.

Poznámka: Už jsme se zmiňovali o tom, že převod do normovaného tvaru je rychlou metodou zjištění izomorfismu automatů (tj. oné stejnosti až na pojmenování stavů). K tomu se vrátíme podrobněji v rozšiřující části.

Teď se spokojíme jen s intuitivním pochopením uvedených vět. Vrátime se k nim ještě později a precizně je dokážeme až v rozšiřující části. Teď si ještě všimneme souvislosti s ekvivalencí automatů.

Další důkaz věty 3.13. Oba automaty lze zminimalizovat algoritmem odstranění nedosažitelných stavů a algoritmem redukce a převést je do normovaného tvaru. Když jsou oba výsledky (obě tabulky) shodné, platí $L(A_1) = L(A_2)$, v opačném případě $L(A_1) \neq L(A_2)$.



Otázky:

OTÁZKA 3.44: Mohou k danému jazyku L existovat dva neizomorfní minimální automaty, tedy dva minimální automaty, jejichž normované tvary jsou různé, které přijímají jazyk L ?



CVIČENÍ 3.45: Jsou tyto dva automaty nad abecedou $\{a\}$ ekvivalentní?



CVIČENÍ 3.46: Jsou tyto dva automaty nad abecedou $\{a\}$ ekvivalentní?



Shrnutí: Máme tedy dobře promyšleno několik způsobů, jak lze rychle algoritmicky rozhodovat ekvivalenci konečných automatů. Zároveň jsme si upřesnili intuitivní pochopení pojmu minimálního automatu.

3.8 Regulární a neregulární jazyky



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

Měli byste pochopit charakterizaci regulárních jazyků, tj. jazyků rozpoznatelných konečnými automaty, alespoň do té míry, která umožňuje rychlé rozhodování, zda zadaný jazyk je či není regulární.

Klíčová slova: *regulární a neregulární jazyky, dokazování neregularity jazyků*

Připomeňme si, že zobecnění naší konstrukce konečných automatů v části 3.1 se dá abstraktně vyjádřit následovně:

Máme-li konstruovat konečný automat rozpoznávající jazyk L nad abecedou $\Sigma = \{a, b\}$, de facto zkoumáme postupně kvocienty $\varepsilon \setminus L$, $a \setminus L$, $b \setminus L$, $a \setminus (a \setminus L) = aa \setminus L$, $b \setminus (a \setminus L) = ab \setminus L$, $a \setminus (b \setminus L) = ba \setminus L$, $b \setminus (b \setminus L) = bb \setminus L$, $aaa \setminus L$, $aab \setminus L$, $aba \setminus L$, \dots

Začínáme tedy jazykem $\varepsilon \setminus L = L$; označíme jej L_0 a přiřadíme mu počáteční stav, označený např. q_0 . (Jazyk L_0 má být ve výsledném automatu roven $L_{q_0}^{toAcc}$). Jazyk L_0 (a stav q_0) je teď jediný jazyk (stav), který je označený, ale nezpracovaný. Zpracujeme ho tak, že prozkoumáme kvocienty $a \setminus L_0$ a $b \setminus L_0$.

Pokud $a \setminus L_0 \neq L_0$, označíme tento jazyk L_1 , přiřadíme mu nový stav q_1 a položíme $\delta(q_0, a) = q_1$ (tedy uděláme šipku $q_0 \xrightarrow{a} q_1$); pokud $a \setminus L_0 = L_0$, uděláme smyčku $\delta(q_0, a) = q_0$ ($q_0 \xrightarrow{a} q_0$). Pokud se nyní $b \setminus L_0$ rovná některému již označenému jazyku, označíme jej L_i pro nejmenší zatím nepoužité i , přiřadíme mu nový stav q_i a uděláme šipku $q_0 \xrightarrow{b} q_i$; pokud se $b \setminus L_0$ rovná jazyku již dříve označenému L_j , uděláme šipku $q_0 \xrightarrow{b} q_j$. Tím jsme zpracovali jazyk L_0 (a stav q_0). Pokud teď máme jazyky, které jsou označené ale nezpracované, vezmeme takový L_i s nejnižším pořadovým číslem i a zpracujeme ho podobně jako L_0 . (Zkoumáme tedy nejprve, zda $a \setminus L_i$ se rovná některému již označenému jazyku, atd.)

Takto pokračujeme, dokud nejsou všechny označené jazyky (stavy) zpracovány. Počátečním stavem je tedy q_0 a jako přijímající prohlásíme každý stav

q_i , pro nějž $\varepsilon \in L_i$. Tato konstrukce očividně zaručuje, že ve výsledném automatu pro každý stav q_i platí $L_{q_i}^{toAcc} = L_i$.



Kontrolní otázka: Jak zobecníte tuto abstraktní konstrukci pro libovolnou abecedu Σ ?

Jistě jste si vzpomněli na postup při převodu do normovaného tvaru (při němž zároveň zjišťujeme všechny dosažitelné stavy). Při zpracování stavu prostě postupně probereme všechny prvky abecedy Σ v pevně daném pořadí.

Poznámka: Znovu si uvědomme, že uvedená konstrukce je skutečně (jen) abstraktní, nemůžeme ji realizovat algoritmem. Charakterizování kvocientů a hlavně zjišťování, zda jsme aktuálně popsali jazyk, který se nerovná dosud vytvořeným (označeným) jazykům, se algoritmickým postupům vymyká – vyžaduje to náš „lidský“ kreativní přístup.

Poznámka: Přinejmenším intuitivně cítíme, že popsaná abstraktní konstrukce nutně vede k minimálnímu automatu pro daný jazyk (pokud vůbec skončí). K tomu se ale vrátíme až v rozšiřující části.

Při promýšlení výše uvedeného postupu nás jistě napadne, že tento proces nemusí pro nějaký konkrétní jazyk L nikdy skončit. Ano, očividně neskončí právě tehdy, když je množina jazyků

$$\{w \setminus L \mid w \in \Sigma^*\}$$

nekonečná. Může se to stát? Jistě může, vezměme si například relativně jednoduchý jazyk

$$L = \{a^n b^n \mid n \geq 0\}$$

(kde každé slovo začíná úsekem a -ček, za nímž následuje stejně dlouhý úsek b -ček). Ihned vytušíme, že např. kvocienty $a \setminus L$, $aa \setminus L$, $aaa \setminus L$, ... nemohou být stejné. Exaktně je to ukázáno např. tím, že pro jakékoli $i \neq j$ máme $b^i \in a^i \setminus L$ a $b^i \notin a^j \setminus L$; tedy pro $i \neq j$ jsou jazyky $a^i \setminus L$ a $a^j \setminus L$ jistě různé.

Jistě teď už intuitivně chápeme, že jazyk $\{a^n b^n \mid n \geq 0\}$ nelze rozpoznat žádným konečným automatem. A nijak nás teď nepřekvapí následující obecná věta, charakterizující jazyky rozpoznatelné konečnými automaty; říkáme jim regulární jazyky.

Definice 3.17

Jazyk $L \subseteq \Sigma^*$ nazveme *regulární*, jestliže jej lze rozpoznat konečným automatem (s abecedou Σ), tj. existuje-li konečný automat A takový, že $L = L(A)$.

Poznámka: Nepleťme si zatím regulární jazyky s regulárními výrazy, které známe u počítačů, třeba v příkazu `grep`. Později si ale ukážeme, že regulární výrazy popisují právě regulární jazyky.

Věta 3.18

Jazyk $L \subseteq \Sigma^*$ je regulární právě tehdy, když je množina kvocientů $\{w \setminus L \mid w \in \Sigma^*\}$ konečná.

Podrobněji se k uvedené větě a jejímu důkazu vrátíme v rozšiřující části. Teď se spokojíme s jejím intuitivním pochopením a uvědomíme si, že je to mocný nástroj, umožňující nám rozlišovat regulární jazyky od neregulárních.

Věta 3.18 vlastně potvrzuje intuici, kterou jsme již jistě o konečných automatech nabyli. Každý konečný automat má omezenou paměť (tedy omezený počet stavů), a proto si po přečtení (dlouhého) prefixu vstupního slova může pamatovat jen omezenou informaci. Je-li onen prefix např. delší než je počet stavů automatu, tak si jej automat už prostě nemůže celý pamatovat.



Kontrolní otázka: Má-li si automat s n stavy zapamatovat vždy celý prefix délky k , jak velké to k může maximálně být?

(Ta maximální délka k není samozřejmě ani n ani $n-1$, ale méně než $\log_2 n$; prefixů délky k je 2^k .)

V tomto smyslu může někdo argumentovat: To je přece hned jasné, že jazyk $L = \{a^n b^n \mid n \geq 0\}$ není regulární; konečný automat si přece nemůže pamatovat (libovolně) velký počet znaků a v počátečním úseku!

Ano, je jasné, že si automat tento počet nemůže pamatovat, ale to samo o sobě k prokázání neregularity jazyka L nestačí. Musíme zároveň nějak dokázat, že bez onoho pamatování se v tomto případě automat neobejde.

Naše (povrchní) intuice by nás mohla klamat; může se třeba stát, že prostě jen nevidíme způsob, jak se bez počítání a -ček můžeme obejít. Kdyby nám např. někdo tvrdil, že jazyk $\{a^m \mid m \text{ je dělitelné třemi}\}$ není regulární, protože počet a -ček (který by pak dělil třemi) si konečný automat nemůže pamatovat, ukázali bychom mu, že v tomto případě se bez pamatování si počtu přečtených a -ček lze obejít.



Kontrolní otázka: Jakou informaci z přečteného prefixu si pamatuje vámi navržený automat pro jazyk $\{a^m \mid m \text{ je dělitelné třemi}\}$?

K spolehlivému přesvědčení se o tom, že nějaký jazyk je opravdu neregulární, může sloužit právě věta 3.18. Promysleme si ji ještě na dvou příkladech:



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 3.3: Zjistěte, zda jazyk $L = \{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_a = |w|_b\}$ je regulární.

Řešení: Není. I zde jsou např. všechny kvocienty $a \setminus L, aa \setminus L, aaa \setminus L, \dots$, navzájem různé. Můžeme použít úplně stejný argument jako u jazyka $L = \{a^n b^n \mid n \geq 0\}$.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 3.4: Zjistěte, zda jazyk $L = \{w \in \{a, b\}^* \mid \text{počet výskytů } ab \text{ ve } w \text{ je stejný jako počet výskytů } ba\}$ je regulární.

Řešení: Je. Nenecháme se zmást možným povrchním dojmem, že bychom přece museli počítat a porovnávat počty výskytů ab a ba . Kdybychom začali konstruovat kvocienty, brzy by nám jistě došlo, pokud to nevidíme hned, že v každém slově v abecedě $\{a, b\}$ se počty výskytů ab a ba mohou lišit nejvýš o jedničku. (Umíte jistě rychle sestavit konečný automat přijímající uvedený jazyk.)

Na základní úrovni bychom si alespoň měli vybudovat intuici k rozlišování regulárních a neregulárních jazyků, tedy schopnost poznat, kdy bychom k zadanému jazyku uměli zkonstruovat konečný automat (byť to fyzicky nebudeme dělat) a kdy by byly takové pokusy beznadějně (byť nepodáme detailní důkaz např. popisem nekonečné množiny různých kvocientů). Zkusme si tedy zodpovědět alespoň následující otázky.



Otázky:

OTÁZKA 3.47: Je jazyk $\{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_a \bmod 2 = 0\}$ regulární?

OTÁZKA 3.48: Je jazyk $\{w \in \{a, b\}^* \mid w \text{ začíná nebo končí dvojicí stejných písmen}\}$ regulární?

OTÁZKA 3.49: Je jazyk $L_1 = \{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_a < |w|_b\}$ regulární?

OTÁZKA 3.50: Je jazyk $\{w \in \{a, b, c\}^* \mid \text{jestliže } w \text{ neobsahuje podřetězec } abc, \text{ pak končí } bca\}$ regulární?

OTÁZKA 3.51: Je jazyk $\{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_a > |w|_b \text{ nebo } w \text{ končí } baa\}$ regulární?

OTÁZKA 3.52: Je jazyk $\{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_a > |w|_b \text{ nebo } |w|_b \geq 2\}$ regulární?

OTÁZKA 3.53: Je jazyk $\{u \mid \text{ex. } w \in \{a, b\}^* \text{ tak, že } u = ww^R\}$, stručněji také psáno $\{ww^R \mid w \in \{a, b\}^*\}$, regulární?

OTÁZKA 3.54: Je jazyk $\{w \in \{a, b\}^* \mid w = w^R\}$ regulární?

OTÁZKA 3.55: Je jazyk $\{w \in \{a\}^* \mid w = w^R\}$ regulární?

OTÁZKA 3.56: Je jazyk $\{ww \mid w \in \{a, b\}^*\}$ regulární?

OTÁZKA 3.57: Je jazyk $\{ww \mid w \in \{a\}^*\}$ regulární?

OTÁZKA 3.58: Je jazyk $\{w \in \{a, b\}^* \mid \text{rozdíl počtů znaků } a \text{ a znaků } b \text{ ve } w \text{ je větší než } 100\}$ regulární?

OTÁZKA 3.59: Je jazyk $\{w \in \{a, b\}^* \mid \text{součin } |w|_a \text{ a } |w|_b \text{ je větší nebo roven } 100\}$ regulární?

OTÁZKA 3.60*: Je jazyk $\{w \in \{a\}^* \mid |w| \text{ je prvočíslo}\}$ regulární?



Shrnutí: Tak už máme dobrou představu nejen o tom, jak konstruovat automaty přijímající různé regulární jazyky, ale i o tom, jak poznat (či alespoň „spolehlivě vytušit“), zda daný jazyk je či není regulární. V pozadí všeho jsou zase kvocienty jazyka podle jednotlivých slov v jeho abecedě.

3.9 Nedeterministické konečné automaty



Orientační čas ke studiu této části: 4 hod.



Cíle této části:

Cílem je pochopení pojmu nedeterministického výpočtu a role nedeterminismu v usnadnění návrhu konkrétních automatů. Dále pak zvládnutí algoritmu převodu nedeterministického automatu na deterministický.

Klíčová slova: *nedeterminismus, nedeterministický konečný automat, zobecněný nedeterministický konečný automat, převod nedeterministického konečného automatu na deterministický*

Připomeňme si, že jsme se v části 3.1 poměrně namáhali, než jsme sestrojili automat pro vyhledávání vzorku *abaaba* (tedy automat rozpoznávající jazyk $\{w \in \{a,b\}^* \mid w \text{ má sufix } abaaba\}$). Měli-li bychom toto činit ručně pro hodně vzorků, jistě bychom přemýšleli, zda tuto práci nelze algoritmizovat (a pak naprogramovat a svěřit počítači). To jistě lze, i když vidíme, že úplně triviálně ten úkol návrhu příslušného algoritmu nevypadá. Za chvíli si ovšem ukážeme, že existuje nástroj, s jehož pomocí se úkol triviálním stane.

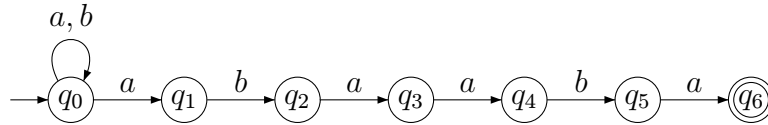
Pro jiný motivační zdroj zmíněného „nástroje“ se na chvíli vraťme k moduluárnímu návrhu automatů, který jsme probírali v části 3.3. Co když bychom měli automaty pro jazyky L_1, L_2 a chtěli bychom je využít pro (algoritmické) sestavení automatu přijímajícího zřetězení těch jazyků, tedy jazyk $L_1 \cdot L_2$? Asi nás napadne tento přístup: necháme na první část slova běžet první automat, v přijímajícím stavu pak předáme řízení druhému automatu a ten dočte slovo do konce. Problém je, že obecně nepostačí prostě předat řízení při *prvním* příchodu do přijímajícího stavu, ale je nutno nechat to jako *možnost při jakémkoli* příchodu do přijímajícího stavu.



Kontrolní otázka: Proč nestačí předat řízení při prvním příchodu do přijímajícího stavu? Umíte zkonstruovat jednoduchý příklad, kdy to selže?

Jak to tedy udělat? Odpověď zase není triviální, pokud nepoužijeme již avizovaný „nástroj“. Co je tedy tím „tajuplným nástrojem“, měnícím (některé) technicky komplikované otázky v téměř triviální? Je to *nedeterminismus*. Abychom přiblížili, co to je, podívejme se nejprve na následující graf.

Vypadá to na první pohled jako graf automatu, ale co to? V některých stavech chybí vycházející šipka *a*, v některých *b*, a ze stavu q_6 nevychází šipka vůbec! Což o to, chybějící vycházející šipky se ještě dají rozumně pochopit tak, že by asi vedly do nějakého „chybového“ (nepřijímajícího) stavu, tak je ani nekreslíme. Ale u stavu q_0 jsou dvě vycházející šipky označeny *a*! Do



Obrázek 3.11:

jakého stavu se automat přesune, když je ve stavu q_0 a čte a ? Odpověď je překvapivá: automat se „nedeterministicky rozhodne“ a přesune se buď do stavu q_0 nebo do q_1 , podle „momentální nálady“. K čemu je takový „nesmysl“ dobrý? Vždyť pro jedno a totéž slovo w má takový automat najednou více možných výpočtů. Tedy pro jedno w teď můžeme mít více stavů q takových, že $q_0 \xrightarrow{w} q$; slovu w prostě odpovídá více sledů v grafu začínajících v q_0 .



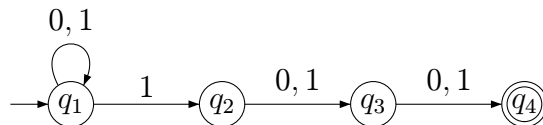
Kontrolní otázka: Umíte ve výše uvedeném grafu např. zjistit všechny prvky množiny $Q' = \{q_i \mid q_0 \xrightarrow{aba} q_i\}$ a množiny $Q'' = \{q_i \mid q_0 \xrightarrow{babaaba} q_i\}$? (Provedete-li si to pečlivě sami, a přijdete-li na systematický způsob, jak to dělat, výrazně vám to usnadní pochopení dalšího textu.)

Všimněme si, že v našem grafu je očividné, že množina $\{w \mid q_0 \xrightarrow{w} q_6\}$ (tedy množina slov, pro něž existuje výpočet [sled v grafu], vycházející z počátečního stavu a končící v přijímajícím stavu) je jazykem $L = \{w \in \{a, b\}^* \mid w \text{ má sufix } abaaba\}$, tedy přesně tím jazykem, pro nějž jsme (relativně pracně) konstruovali automat v části 3.1. Takže náš graf vlastně uvedeným přirozeným způsobem reprezentuje jazyk L .

Podívejme se teď na následující graf.



Kontrolní otázka: Jaký jazyk je reprezentován (analogicky jako výše) tímto grafem? (Zodpovězte si sami, než se podíváte dále.)



Obrázek 3.12:

Jistě jste si odvodili, že všechna slova, která dávají možnost přejít z počátečního stavu do přijímajícího stavu (tedy všechna slova $w = a_1a_2 \dots a_n$, pro něž existuje příslušný sled o n hranách, kde a_i je obsaženo v ohodnocení i -té hrany), jsou právě ta slova v abecedě $\{0, 1\}$, v nichž je třetím symbolem od konce znak 1.

Poznámka: Jako vždy u takových tvrzení, je potřeba promyslet obě inkluze (implikace); tedy jak to, že pro každé slovo w mající 1 jako třetí znak od konce existuje v grafu (alespoň jeden) požadovaný sled, tak také to, že pokud pro nějaké slovo w požadovaný sled existuje, tak v tom w je nutně třetí znak od konce 1 (což mj. samozřejmě znamená, že w má délku alespoň tři).

Jistě se shodneme, že návrh a ověření takového grafu reprezentujícího jazyk $\{w \in \{0, 1\}^* \mid |w| \geq 3 \text{ a třetí znak od konce } w \text{ je } 1\}$ je jednodušší než navrhnout pro tento jazyk (deterministický) konečný automat z definice 3.1.



CVIČENÍ 3.61: Přesto takový automat sestojte. Později ho můžete porovnat s tím, který vytvoří algoritmus převodu nedeterministického automatu na deterministický.

Pochopili jsme tedy, že výše uvedené grafy, které jsou obecnější než grafy konečných automatů, o nichž jsme dosud pojednávali, také odpovídají jistým jazykům. Je ale rozumně možné dívat se na takový graf jako reprezentaci automatu? Už jsme vytušili, že ano, pokud připustíme, že výpočet není zadáním vstupním slovem determinován (jednoznačně určen). To nás vede k následující definici.

Definice 3.19

Nedeterministický konečný automat, zkráceně NKA, je dán uspořádanou pěticí $A = (Q, \Sigma, \delta, I, F)$, kde

- Q je konečná neprázdná množina *stavů*,
- Σ je konečná neprázdná *abeceda*,
- $\delta : Q \times \Sigma \rightarrow \mathcal{P}(Q)$ je *přechodová funkce*,
- $I \subseteq Q$ je množina *počátečních (iniciálních) stavů*
- $F \subseteq Q$ je množina *přijímajících (koncových) stavů*.

Rozdíl proti definici 3.1 je především v tom, že $\delta(q, a)$ teď nepředstavuje jeden stav, ale množinu stavů (z nichž může být jakýkoli vybrán jako následující); tato množina může být i prázdná (v tom případě výpočet nemůže pokračovat). Další zobecnění je v tom, že počátečních stavů může být více.

Přímočaře lze opět nedefinovat *graf* (též nazývaný stavový diagram) NKA. Příklad takového grafu jsme již viděli např. na Obrázku 3.12. Tímto grafem je tedy reprezentován NKA $A = (Q, \Sigma, \delta, I, F)$, kde $Q = \{q_1, q_2, q_3, q_4\}$, $\Sigma = \{0, 1\}$, $I = \{q_1\}$, $F = \{q_4\}$ a pro δ máme například $\delta(q_1, 1) = \{q_1, q_2\}$, $\delta(q_2, 0) = \{q_3\}$, $\delta(q_4, 1) = \emptyset$ apod.

Samozřejmě můžeme i NKA zadávat i *tabulkou*. V políčkách pak nebudou stavy, ale množiny stavů. Pro stručnost pak obvykle vynecháváme množinové závorky a píšeme pomlčku místo prázdné množiny. Automat reprezentovaný grafem na obrázku 3.12 zadáme tedy tabulkou takto:

	0	1
$\rightarrow q_1$	q_1	q_1, q_2
q_2	q_3	q_3
q_3	q_4	q_4
$\leftarrow q_4$	-	-

Pojem výpočtu a přijímání slova už intuitivně chápeme i u tohoto typu automatu. A uvědomujeme si, že

nedeterministický automat může mít pro zadané slovo w hodně výpočtů (začínajících v některém z počátečních stavů); říkáme, že automat slovo w přijímá, jestliže alespoň jeden z těchto výpočtů končí v přijímajícím stavu.

Podobně jako u standardního automatu, i zde pojmy přijímání slova a jazyka ještě definujeme exaktněji. Nejprve si uvědomíme, že můžeme nadále užívat zavedenou notaci

$$q \xrightarrow{w} q',$$

kterou teď ovšem čteme takto: ze stavu q se (nedeterministický) automat *může* přečtením slova w dostat do stavu q' . Podobně chápeme značení $q \xrightarrow{w} Q'$ (speciálně $q \xrightarrow{w} F$) apod.

α

Matematická poznámka: V poznámce před definicí 3.2 jsme značení $q \xrightarrow{w} q'$ zaváděli induktivně. Pro nedeterministický automat $A = (Q, \Sigma, \delta, I, F)$ je v

příslušné definici jediná změna; v bodě 2/ je $\delta(q, a) = q'$ nahrazeno $\delta(q, a) \ni q'$:

1. $q \xrightarrow{\varepsilon} q$
2. $q \xrightarrow{a} q' \Leftrightarrow \delta(q, a) \ni q'$
3. když $q \xrightarrow{a} q'$ a $q' \xrightarrow{u} q''$, tak $q \xrightarrow{au} q''$

Definice 3.20

Mějme NKA $A = (Q, \Sigma, \delta, I, F)$.

Slovo $w \in \Sigma^*$ je *přijímáno* automatem A , jestliže alespoň pro jeden stav $q_0 \in I$ platí $q_0 \xrightarrow{w} F$.

Jazykem rozpoznávaným (přijímaným) automatem A rozumíme jazyk

$L(A) = \{w \in \Sigma^* \mid \text{slovo } w \text{ je přijímáno } A\} = \{w \in \Sigma^* \mid \exists q_0 \in I : q_0 \xrightarrow{w} F\}$.

Dříve definovanému konečnému automatu budeme také někdy říkat *deterministický* automat. Je dobré si uvědomit, že

deterministický konečný automat je speciálním případem nedeterministického.



Kontrolní otázka: Máme-li (deterministický) konečný automat $A = (Q, \Sigma, \delta, q_0, F)$, co musíme formálně udělat, aby splňoval definici nedeterministického konečného automatu?

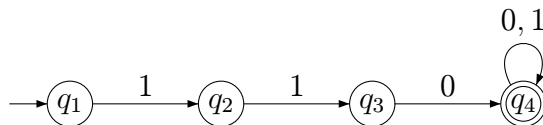
(V našem znázornění grafem a tabulkou nic. Jde jen o tu formalitu, že počáteční stav q_0 „zaměníme“ jednoprvkovou množinou $\{q_0\}$ a hodnotu $\delta(q, a)$ začneme chápat jako jednoprvkovou množinu; bylo-li $\delta(q, a) = q'$, je nově $\delta(q, a) = \{q'\}$.)

Navrhněme teď společně jednoduchý NKA.



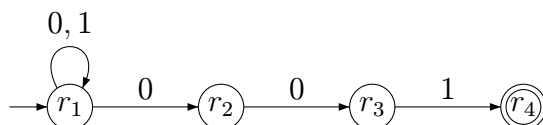
ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 3.5: Sestrojte (jednoduchý) *nedeterministický* konečný automat, který přijímá právě ta slova v abecedě $\{0, 1\}$, jež začínají 110 nebo končí 001.

Řešení: Zkusme nejdříve NKA A_1 pro slova začínající 110: takový automat přečte na začátku 110 (u jiného začátku „havaruje“, výpočet se prostě „zasekne“), a pak už přijme cokoliv. Takže nás jistě hned napadne graf



Všimněme si, že automat A_1 je vlastně deterministický, jen mu prostě chybí některé přechody (které by vedly do chybového stavu).

Pro slova končící 001 je to trochu jinak: automat čte jakýkoli prefix, až se v nějakém okamžiku (nedeterministicky) rozhodne, že teď bude následovat závěrečný sufix 001; to ověří a přijme (či zhavaruje, pokud „hádal špatně“). Takže graf příslušného automatu A_2 zachycuje následující obrázek.



Tady už jsme nedeterminismus skutečně využili. Je jasné, že každé slovo w končící 001 automat přijme, tedy existuje možnost, že A_2 přejde z počátečního stavu r_1 přečtením slova w do přijímajícího stavu r_4 . Naopak je to ještě zřejmější: každé slovo, které automat přijme, nutně končí 001.

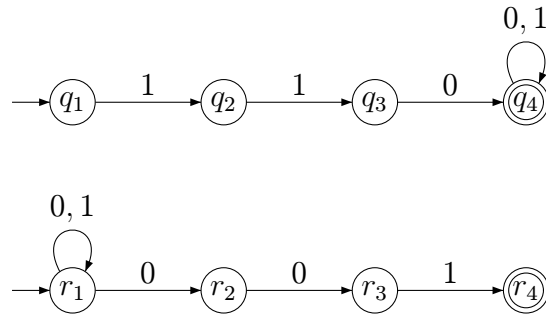
A jak teď dostaneme automat přijímající jazyk $\{w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ začíná } 110 \text{ nebo končí } 001\}$?

Podle definice lze mít počátečních stavů více, tak výše uvedené grafy prostě položíme vedle sebe (odborně řečeno: provedeme disjunktní sjednocení automatů A_1, A_2), a je to! (Výsledný automat má tedy 8 stavů.)

Převod na deterministické automaty

Teď už sice víme, jak lze definovat přijímání slov a jazyků nedeterministickými automaty (či jejich grafy), ale jak můžeme např. pro konkrétní NKA A a slovo w (algoritmicky) rozhodnout, zda $w \in L(A)$? Už jste byli dříve vyzváni, ať si to sami vyzkoušíte, teď se na to podíváme společně.

Je jasné, že obecně musíme nějak systematicky sledovat všechny možné výpočty, ať můžeme rozhodnout, zda alespoň jeden je úspěšný (přijímající). Pro konkrétnost vezměme např. dříve zkonstruovaný NKA reprezentovaný následujícím grafem:



Můžeme si představit, že slovo w nám někdo bude diktovat znak po znaku a my máme vždy ohlásit, pokud je dosud nadiktovaný prefix u slova w (které dopředu neznáme) přijímán (pokud tedy v grafu existuje alespoň jeden sled z nějakého počátečního do nějakého přijímajícího stavu, jehož ohodnocení je v souladu s prefixem u).

Asi přijdeme na postup, který lze popsat následovně, v termínech jakési knoflíkové hry na grafu.

Na začátku položíme knoflíky právě na počáteční stavy (respektive vrcholy grafu jim odpovídající); v našem případě je tedy počáteční „knoflíkovou množinou“ množina $K_0 = \{q_1, r_1\}$.

Leží-li nyní jeden knoflík na přijímajícím stavu, hlásíme přijetí (prefixu ε); v našem případě tomu tak není.

Je-li nám nyní nahlášen znak 0, prozkoumáme, kam se mohou posunout knoflíky z aktuální knoflíkové množiny po šipkách označených 0, a příslušné cílové vrcholy vytvoří novou aktuální knoflíkovou množinu. V našem případě se knoflík z q_1 nemůže posunout nikam, takže mizí bez náhrady. Z r_1 se po 0-šipce lze přesunout do r_1 nebo r_2 . Takže nová aktuální knoflíková množina je $K_1 = \{r_1, r_2\}$.

Kdyby nám v situaci K_0 byl nahlášen znak 1, sestrojíme obdobně množinu $K_2 = \{q_2, r_1\}$.

Pokud máme situaci (knoflíkové rozestavení) K_1 a je nám nahlášena 0, přejdeme do $K_3 = \{r_1, r_2, r_3\}$ (počet knoflíků se pochopitelně může zvyšovat i snižovat).

Konstrukce, které takto popisujeme slovně, je samozřejmě lepší zachycovat stručnějším a přehlednějším způsobem, např. takto:

	0	1
→ $K_0 = \{q_1, r_1\}$	K_1	K_2
$K_1 = \{r_1, r_2\}$	K_3	
$K_2 = \{q_2, r_1\}$		
$K_3 = \{r_1, r_2, r_3\}$		

Tohle je nám samozřejmě nějaké povědomé; no ano, vždyť my vlastně konstruueme jistý deterministický konečný automat (DKA) A' . Stavem tohoto DKA A' je ovšem množina stavů původního NKA A ; počátečním stavem A' je množina počátečních stavů A .



Kontrolní otázka: Co budou přijímací stavy A' ?

(Jistě jste přišli na to, že stav automatu A' je přijímací právě tehdy, když příslušná množina stavů A obsahuje alespoň jeden přijímací stav.)



CVIČENÍ 3.62: Dokončete pečlivě konstrukci výše uvedeného automatu se stavy K_0, K_1, K_2, \dots

Teď nás už ovšem nepřekvapí následující věta a neměl by nás překvapit ani její důkaz.

Věta 3.21

Existuje algoritmus, který ke každému nedeterministickému konečnému automatu A sestrojí ekvivalentní (deterministický) konečný automat A' (tedy $L(A) = L(A')$).

Důkaz: K NKA $A = (Q, \Sigma, \delta, I, F)$ sestrojíme DKA $A' = (Q', \Sigma, \delta', I, F')$, kde

- $Q' = \mathcal{P}(Q)$ je množina všech podmnožin stavů Q ; množina $I \in Q'$ je počátečním stavem,

- $F' = \{K \in Q' \mid K \cap F \neq \emptyset\}$ (F' tedy obsahuje všechny podmnožiny množiny Q , které obsahují některý stav z F),
- Přechodová funkce $\delta' : Q' \times \Sigma \rightarrow Q'$ každé podmnožině původních stavů $K \subseteq Q$ a písmenu $a \in \Sigma$ přiřadí podmnožinu $\{q \in Q \mid \exists q' \in K : q' \xrightarrow{a} q\}$.

Není těžké se přesvědčit, že nový DKA A' přijímá stejná slova jako původní NKA A – aktuální stav K deterministického A' po přečtení libovolného slova u představuje množinu těch stavů nedeterministického A , které lze dosáhnout (nedeterministickými) výpočty A přečtením u . \square

Opět můžeme (snad všichni) ocenit, jak stručně a přesně vystihuje matematická notace myšlenku předešlé konstrukce. Všimněme si teď ještě několika věcí.

Důkaz věty 3.21 ukazuje pro NKA s n stavy konstrukci DKA s 2^n stavů! Proto takový algoritmus nemůže být nazván rychlý (jak o tom budeme mluvit v teorii algoritmů).



Kontrolní otázka: Ve výše uvedeném cvičení, kdy jste dokončovali konstrukci množin K_0, K_1, K_2, \dots , vám ovšem jistě vyšlo (podstatně) méně než $2^8 = 256$ stavů; čím to je?

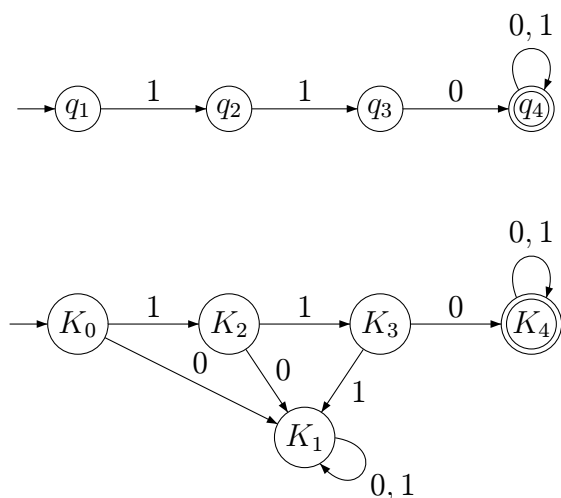
Jistě jste si uvědomili, že navržená konstrukce automaticky sestrojí jen *dosažitelné* stavy deterministického A' , což je v mnoha případech podstatně menší množina než množina všech podmnožin stavové množiny automatu A .

Poznámka: Víme, že výsledný deterministický automat může být i pak možné zmenšit redukcí (což jste možná u zmíněného cvičení alespoň částečně využili). Bohužel existují i nedeterministické automaty s n stavy, u nichž má i ten nejmenší ekvivalentní deterministický automat oněch 2^n stavů. Podrobněji se k tomu vrátíme v rozšiřující části.

Ještě stojí za zvláštní zmínku speciální stav DKA A' odpovídající prázdné množině. Takový stav je dosažitelný např. v deterministickém automatu odpovídajícím výše zkoumanému automatu s následujícím grafem.

Převod na DKA (pro nějž musí být podle definice definován přechod pro každý stav a každé písmeno) vydá tento výsledek:

(kde $K_0 = \{q_1\}$, $K_1 = \emptyset$, $K_2 = \{q_2\}$, $K_3 = \{q_3\}$, $K_4 = \{q_4\}$).



Stav odpovídající prázdné množině tedy přirozeně odpovídá „chybovému stavu“ (v něm už výpočet natrvalo zůstává). Někdy se u deterministických automatů takový stav ani nekreslí; musí ale být z kontextu jasné, že všechny „chybějící šipky“ chybí záměrně, neboť by vedly do takového chybového stavu.

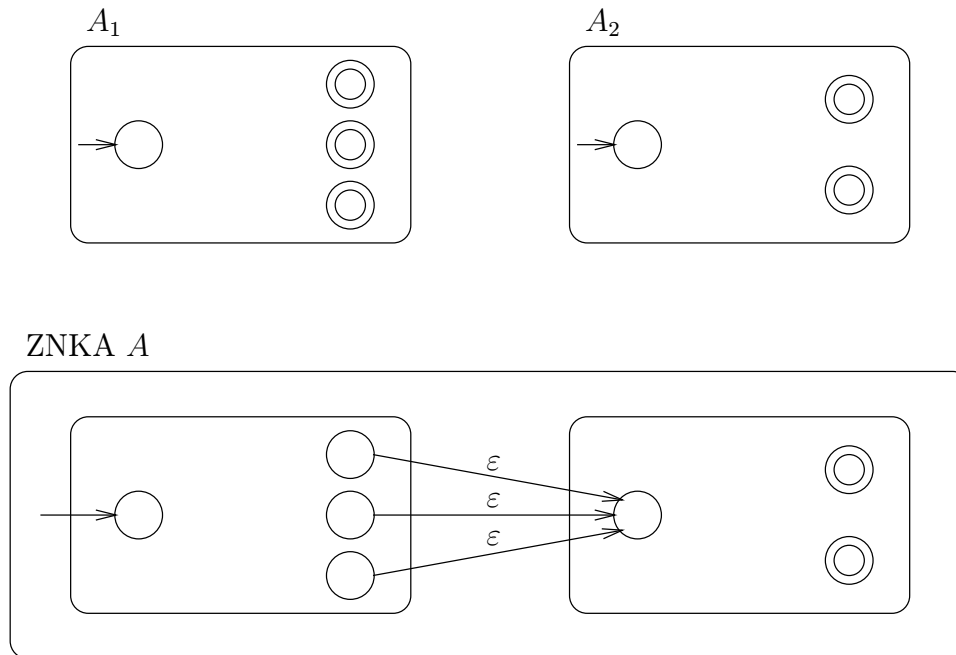


CVIČENÍ 3.63: Zkonstruuje ekvivalentní deterministický automat k automatu z obrázku 3.11.

Vzpomeňme si, že na začátku této části jsme hovořili o nedeterminismu jako prostředku umožňující „beznámahovou“ konstrukci DKA pro vyhledávání vzorku *abaaba* apod. To už je nám jasné: dokonce je nám jasný algoritmus, který k zadanému vzorku navrhne nedeterministický automat, no a ten lze pak algoritmicky převést na deterministický.

Ale co vyřešení problému s konstrukcí automatu pro jazyk $L(A_1) \cdot L(A_2)$? K tomu se ještě více hodí mírně obecnější forma nedeterminismu. Přidáme možnost tzv. ε -přechodů, tedy přidáme automatu možnost změnit stav bez čtení vstupního symbolu (a to třeba vícekrát za sebou). Vše by mělo být intuitivně jasné ze schematického obrázku 3.13.

Automaty A_1, A_2 prostě položíme vedle sebe, uděláme tedy jejich disjunktní sjednocení, a z přijímajících stavů A_1 vedeme ε -šipky do počátečního stavu A_2 . Pak ponecháme jako počáteční stav jen počáteční stav A_1 a jako při-

Obrázek 3.13: $L(A) = L(A_1) \cdot L(A_2)$

jímající ponecháme jen přijímající stavy A_2 . Ač jsme ještě nepodali přesné definice, už by mělo být intuitivně jasné, že vzniklý nedeterministický automat, kterému říkáme „zobecněný“ díky přidané možnosti ϵ -šipek, skutečně přijímá právě slova z $L(A_1) \cdot L(A_2)$.

Zobecněný nedeterministický konečný automat

Formálně definujeme uvedený automat takto:

Definice 3.22

Zobecněný nedeterministický konečný automat (ZNKA) je dán pěticí $A = (Q, \Sigma, \delta, I, F)$, kde

- Q je konečná neprázdná množina stavů,
- Σ je konečná neprázdná abeceda,
- $\delta : Q \times (\Sigma \cup \{\epsilon\}) \rightarrow \mathcal{P}(Q)$ je přechodová funkce,

- $I \subseteq Q$ je množina počátečních (iniciálních) stavů
- $F \subseteq Q$ je neprázdná množina přijímajících (koncových) stavů.

Jediný rozdíl mezi ZNKA a NKA je tedy v definici přechodové funkce, která zde připouští i ε -kroky.

Rozšíření významu naší notace

$$q \xrightarrow{w} q',$$

i na případ ZNKA by mělo být zřejmé: ze stavu q se (zobecněný nedeterministický) automat může přečtením slova w , s případnými ε -mezikroky, dostat do stavu q' . Podobně chápeme značení $q \xrightarrow{w} Q'$ (speciálně $q \xrightarrow{w} F$) apod.

α

Matematická poznámka: Pro ZNKA $A = (Q, \Sigma, \delta, I, F)$ lze podat tuto indukativní definici relace $q \xrightarrow{w} q'$

1. $q \xrightarrow{\varepsilon} q$
2. $\delta(q, a) \ni q' \Rightarrow q \xrightarrow{a} q'$ pro $a \in \Sigma \cup \{\varepsilon\}$
3. když $q \xrightarrow{u} q'$ a $q' \xrightarrow{v} q''$, tak $q \xrightarrow{uv} q''$

Definice přijetí slova i jazyka pak pro ZNKA vypadá úplně stejně jako pro NKA (viz definice 3.20).

Knoflíková hra, podávající algoritmický návod k rozhodnutí, zda dané w je přijato daným ZNKA, obsahuje další aspekt: aktuální oknoflíkovanou množinu stavů musíme vždy rozšířit o ty stavy, do nichž se z oknoflíkovaných lze dostat pomocí ε -šipek. Podívejme se na konkrétní ZNKA znázorněný následující tabulkou (ta teď samozřejmě obsahuje i sloupeček pro ε).

	a	b	c	ε
$\rightarrow 1$	2	-	-	3
2	1	-	-	-
3	-	4	-	5
4	-	3	-	-
$\leftarrow 5$	-	-	6	-
6	-	-	5	-

Co je teď počáteční stav K_0 ? Obsahuje samozřejmě původní počáteční stav 1, díky tomu ale musí obsahovat i stav 3, protože do něj lze ze stavu 1 přejít ε -krokem; pak ovšem obsahuje i 5. Čili $K_0 = \{1, 3, 5\}$ je onou počáteční knoflíkovou množinou, obsahující všechny počáteční stavy a ty stavy, které jsou z počátečních dosažitelné jen pomocí ε -šipek. K_0 je tedy i přijímající, protože obsahuje původní přijímající stav 5.

Když máme ve stavu $K_0 = \{1, 3, 5\}$ zpracovat znak a , vygeneruje knoflík na stavu 1 knoflík na stavu 2 a knoflíky na 3,5 nevygenerují nic. Základem následující knoflíkové množiny je tedy množiny $\{2\}$; z jejich prvků se už ovšem ε -šipkami dál nedostaneme, takže máme $K_0 \xrightarrow{a} K_1$, kde $K_1 = \{2\}$ a není přijímající.



CVIČENÍ 3.64: Dokončete započatou konstrukci deterministického automatu se stavy K_0, K_1, \dots

Aplikovali jsme tedy následující metodu (platnou samozřejmě i pro nedeterministický automat bez ε -šipek).

Metoda 3.23

Převod ZNKA A na ekvivalentní DKA A' .

- Počátečním stavem K_0 automatu A' bude stav reprezentující množinu všech počátečních stavů A doplněnou o všechny stavy dosažitelné v A libovolnými sekvencemi ε -přechodů.
- Dokud máme v sestrojovaném automatu A' nějaký stav K_i , který nemá definovány přechody pro všechna písmena, opakujeme následující:
 - vybereme si jeden takový stav K_i (např. ten s nejmenším pořadovým číslem) a písmeno a , pro nějž přechod z K_i není definován. Pro všechny stavy q v množině reprezentované stavem K_i najdeme všechny možnosti přechodu znakem a v A a příslušné cílové stavy shrneme v nové množině stavů K , do níž ještě přidáme všechny stavy dosažitelné v A libovolně dlouhou sekvencí ε -přechodů ze stavů již se v K nacházejících.
 - Pokud se K rovná nějakému již vytvořenému K_j , vedeme v A' šipku $K_i \xrightarrow{a} K_j$; jinak použijeme nejnižší dosud nepoužitý index j , definujeme $K_j = K$ a vedeme šipku $K_i \xrightarrow{a} K_j$.

- Každý stav K_i , který reprezentuje množinu obsahující alespoň jeden přijímající stav z A , označíme v A' jako přijímající.

Všimněme si, že v uvedeném postupu se odvoláváme k algoritmu dosažitelnosti (jako k již definované proceduře).



Kontrolní otázka: Jak upravíte náš známý algoritmus zjišťující dosažitelnost stavů z počátečního stavu pro případ zjišťování stavů dosažitelných jen sekvencemi ε -přechodů ze stavů dané množiny K ?

De facto jsme tedy dokázali následující větu.

Věta 3.24

Existuje algoritmus, který ke každému zobecněnému nedeterministickému konečnému automatu A sestrojí ekvivalentní (deterministický) konečný automat A' (tedy $L(A) = L(A')$).

Ukázali jsme tedy, že ačkoli (zobecněné) nedeterministické konečné automaty mají více možností, jak reprezentovat jazyky, neumějí v tomto smyslu víc než standardní konečné automaty:

Věta 3.25

Zobecněné nedeterministické automaty rozpoznávají právě regulární jazyky (stejně jako standardní deterministické konečné automaty).

(Ke každému ZNKA A existuje DKA A' takový, že $L(A') = L(A)$.)



Otázky:

OTÁZKA 3.65: Je výpočet ZNKA vždy konečný?

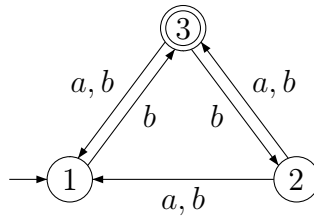
OTÁZKA 3.66: Co se stane, pokud Metodu 3.23 aplikujeme na deterministický automat?

OTÁZKA 3.67: Kdy při konstrukci podle Metody 3.23 vznikne stav reprezentovaný prázdnou množinou \emptyset ?

OTÁZKA 3.68: Může být stav \emptyset (dle předchozí otázky) přijímajícím?



CVIČENÍ 3.69: Kdy následující automat přijímá neprázdné slovo složené ze samých písmen a ?

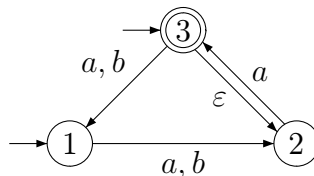


CVIČENÍ 3.70: Sestrojte ekvivalentní deterministický automat k nedeterministickému automatu ze Cvičení 3.69:

CVIČENÍ 3.71: Která slova z $\{b\}^*$ přijímá automat ze cvičení 3.69 ?

CVIČENÍ 3.72: Navrhněte nedeterministický automat přijímající jazyk všech těch slov nad $\{a, b\}$, které končí sufixem „ abb “ nebo sufixem „ aa “.

CVIČENÍ 3.73: Následující zobecněný nedeterministický konečný automat převedte na deterministický bez nedosažitelných stavů.



Shrnutí: Seznámili jsme se podrobně s nedeterministickými konečnými automaty. Uvědomili jsme si přitom, že jejich užitečnost nespočívá v tom, že by uměly reprezentovat více jazyků než deterministické konečné automaty, ale v tom, že umějí regulární jazyky reprezentovat mnohdy daleko stručněji a přehledněji. Významným faktorem z hlediska praktické užitečnosti pak je existence algoritmů převádějících nedeterministické automaty na ekvivalentní deterministické.

3.10 Uzávěrové vlastnosti třídy regulárních jazyků.



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Máte zvládnout některé další modulární konstrukce (využívající ne-determinismus) pro tvorbu automatů pro složitější jazyky. Dále máte pochopit a zrekapitulovat uzavřenost třídy regulárních jazyků vůči různým jazykovým operacím.

Klíčová slova: *třída regulárních jazyků, zřetězení a iterace jazyků, uzavřenost třídy jazyků vůči různým operacím*

Již máme dobrou představu o tom, že existují regulární i neregulární jazyky (každý má svou příslušnou abecedu). Zkusme se trochu z nadhledu podívat na množinu všech regulárních jazyků; říkáme jí také

třída regulárních jazyků a budeme ji označovat REG.

Známe tedy mnohé příklady jazyků $L \in \text{REG}$ i jazyků $L \notin \text{REG}$. Připomeneme-li si naše znalosti z modulárních konstrukcí automatů apod., uvědomíme si např., že pro jakékoli jazyky $L_1, L_2 \in \text{REG}$ platí, že také $L_1 \cup L_2 \in \text{REG}$. Říkáme, že třída REG je *uzavřena vůči operaci sjednocení*.

Poznámka: Jedná se o speciální případ uzavřenosti množiny vzhledem k operaci, jak je to definováno v Sekci 1.3.

Takže v prvé řadě si uvědomíme, že jsme si již dokázali následující větu.

Věta 3.26

Třída REG je uzavřena vůči sjednocení, průniku, doplňku. (Je-li tedy $L_1, L_2 \in \text{REG}$, pak také $L_1 \cup L_2, L_1 \cap L_2, \overline{L_1}$ jsou v REG.)



Kontrolní otázka: Plyne uzavřenost REG vůči některé z operací z uzavřenosti vůči dalším dvěma ?

(Ano, např. uzavřenost vůči průniku plyne z uzavřenosti vůči sjednocení a doplňku – díky de Morganovým pravidlům.)

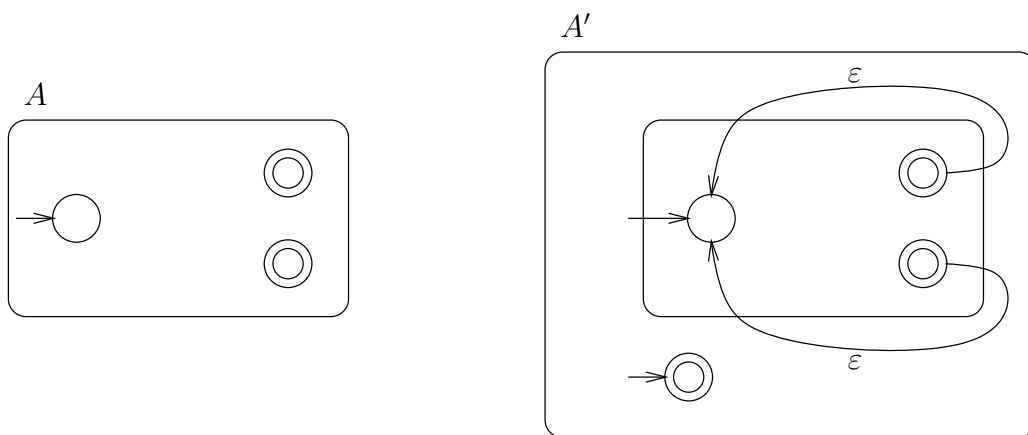
Podobně je třída REG uzavřena i na jazykové operace zřetězení a iterace:

Věta 3.27

Třída REG je uzavřena vůči zřetězení a iteraci. (Je-li tedy $L_1, L_2 \in \text{REG}$, pak také $L_1 \cdot L_2$, a $(L_1)^*$ jsou v REG.)

Důkaz: Spokojíme se zde s názornými obrázky. Pro zřetězení se odvoláme na již diskutovaný obrázek 3.13.

Pro iteraci postačí následující obrázek.



Obrázek 3.14: $L(A') = L(A)^*$

Ten ukazuje, jak k automatu A zkonstruovat ZNKA A' rozpoznávající $L(A)^*$. Prostě ze všech přijímajících stavů vedeme ε -šipky do počátečního stavu a přidáme nový (izolovaný) počáteční stav, který je zároveň přijímajícím.



Kontrolní otázka: Proč?

(Víme, že podle definice každý L^* musí obsahovat ε [dokonce i \emptyset^*].)

Je snadné se přesvědčit, že ke každému slovu z $L(A)^*$ (to je tvaru $u_1u_2 \dots u_n$, kde $u_i \in L(A)$ pro $i = 1, 2, \dots, n$) existuje přijímající výpočet v ZNKA A' a naopak existence přijímajícího výpočtu automatu A' pro slovo w nutně znamená, že $w \in L(A)^*$.

□

Třída REG je uzavřena vůči mnoha dalším operacím (o některých pojednáme v rozšiřující části); zde se spokojíme ještě s jednou operací:

Věta 3.28

Třída REG je uzavřena vůči operaci zrcadlového obrazu. (Je-li tedy $L \in \text{REG}$, pak také $L^R \in \text{REG}$.)

Důkaz: Není těžké přijít na to, že u automatu pro L stačí zaměnit počáteční stavy s přijímajícími (stav, který byl počáteční, je po té změně přijímající, stav, který byl přijímající, je po té změně počáteční) a obrátíme všechny šipky. Tím vznikne (obvykle nedeterministický!) automat očividně přijímající L^R . \square

Všimněme si, že všechny naše důkazy uzavřenosti REG vůči operacím jsou *konstruktivní*, tedy obsahují vždy návod, jak lze k výchozím automatům pro jazyky L_1, L_2 algoritmicky zkonstruovat automat pro jazyk vzniklý aplikací příslušné operace na jazyky L_1, L_2 . (U unárních operací jako je doplněk, iterace, zrcadlový obraz je samozřejmě výchozím jen jeden automat.)

Když tedy složitější jazyky popíšeme pomocí aplikací příslušných operací na jednoduché jazyky, pro něž umíme sestrojít konečné automaty, víme, že ony složitější jazyky jsou také regulární a sestrojení konečných automatů pro ně můžeme vlastně svěřit počítači (naprogramováním příslušných algoritmů).

Zvláštní roli mezi operacemi, na které je uzavřena třída regulárních jazyků, hrají tzv. regulární operace:

Definice 3.29

Regulárními operacemi s jazyky nazýváme operace

- *sjednocení* $L_1 \cup L_2 = \{w \mid w \in L_1 \vee w \in L_2\}$,
- *zřetězení* $L_1 \cdot L_2 = \{uv \mid u \in L_1, v \in L_2\}$
- a *iterace* $L^* = \{w \mid w \text{ lze psát } w = u_1u_2 \dots u_n \text{ pro nějaké } n \geq 0 \text{ a } u_i \in L, i = 1, 2, \dots, n\}$ (zřetězení $n = 0$ slov chápeme jako ε , které je tedy vždy prvkem L^*).

Poznámka: Pro tuto chvíli jen poznamenejme, že regulárními operacemi lze vytvořit všechny regulární jazyky z tzv. elementárních (jednoprvkových)

jazyků; o tyto operace se také opírají (teoretické) regulární výrazy, o kterých budeme hovořit dále.



Shrnutí: Rozšířili jsme naše obzory ohledně konstrukcí automatů pro složitější jazyky (vyjádřitelné aplikacemi jazykových operací na jednodušší jazyky). Všimli jsme si, jak nám při tom opět pomáhá nedeterminismus. Je nám také jasné, že kromě konstrukce konkrétních automatů je užitečné podívat se na naše snažení trochu „seshora“ a formulovat naše poznatky ve formě vlastností třídy REG, která obsahuje všechny regulární jazyky.

3.11 Cvičení



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

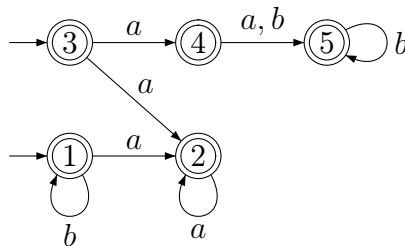
Cílem je opět určité zopakování a procvičení nabytých znalostí. Tomu má napomoci promyšlení a vyřešení dalších otázek a příkladů.



CVIČENÍ 3.74: Sestrojme nedeterministický automat (ZNKA) rozpoznávající jazyk všech těch slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, která neobsahují žádný znak a , nebo počet výskytů znaku b je sudý nebo počet výskytů znaku c dává při dělení třemi zbytek 2.

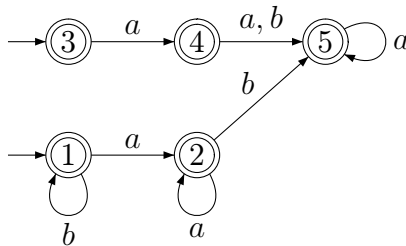


CVIČENÍ 3.75: Existuje slovo nad abecedou $\{a, b\}$, které *nepatří* do jazyka přijímaného následujícím nedeterministickým automatem se dvěma počátečními stavy?

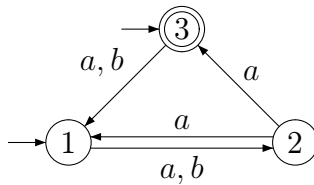


Poznámka: Pozor, přestože všechny stavy jsou přijímající, odpověď není tak triviální.

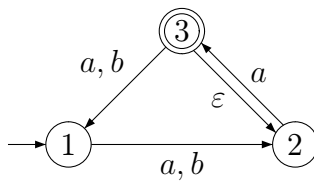
CVIČENÍ 3.76: Najděte libovolné slovo nad abecedou $\{a, b\}$, které *nepatří* do jazyka přijímaného tímto nedeterministickým automatem se dvěma počátečními stavy:



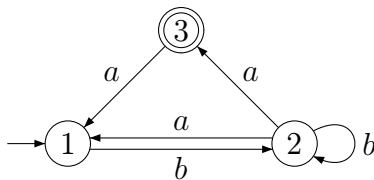
CVIČENÍ 3.77: Následující nedeterministický konečný automat převedte na deterministický (bez nedosažitelných stavů).



CVIČENÍ 3.78: Následující zobecněný nedeterministický konečný automat převedte na deterministický bez nedosažitelných stavů.



CVIČENÍ 3.79*: Slovně popište jazyk přijímaný následujícím nedeterministickým automatem.



3.12 Regulární výrazy



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

Cílem je seznámení se s regulárními výrazy, jež jsou dalším prostředkem popisu regulárních jazyků a které jsou mj. základem pro popis vzorků vyhledávaných v (textových) souborech. Máte zvládnout algoritmus převodu regulárních výrazů na ekvivalentní konečné automaty a také si procvičit návrh regulárních výrazů pro konkrétní jazyky.

Klíčová slova: *regulární výraz, konstrukce konečného automatu k danému regulárnímu výrazu*

Všichni se téměř každodenně setkáváme s úlohou vyhledávání vzorků (slov) v textech (např. na Internetu). Na vyhledávání existují standardní softwarové nástroje, které jsou obvykle přímo zabudovány do systému nebo do textových editorů. Jako informatiči bychom jistě měli mít alespoň ponětí o tom, na čem jsou tyto nástroje založeny.

Již v části 3.1 jsme pochopili, že v pozadí stojí něco, čemu se říká konečný automat, a v dalších částech jsme si tento prostředek docela podrobně „ohmatili“.

Máme-li tedy vyhledávat v textu konkrétní slovo (např. ‘abaaba’, ‘PES’, ‘informatika’ apod.), víme, jak bychom to sami algoritmičtě řešili; sestrojili (a implementovali) bychom automat rozpoznávající jazyk sestávající ze všech slov v příslušné abecedě, jež mají sufix rovnající se hledanému vzorku.

Často ovšem potřebujeme vyhledávat obecnější vzorky než konkrétní slova. Vzorek může být např. specifikován (booleovskou) kombinací jednoduchých podmínek. Např. si lze představit, že výrazem

$$„(\text{česk*} \ \& \ \text{sloven*}) \vee (\text{česk*} \ \& \ \text{němec*})“$$

zadááme (v nějakém systému) přání nalézt všechny dokumenty, které zároveň obsahují slovo začínající na „česk“ a slovo začínající na „sloven“ nebo zároveň obsahují slovo začínající na „česk“ a slovo začínající na „němec“.

Na výrazy podobné uvedenému lze pohlížet jako na popis (reprezentaci) určitého jazyka – reprezentovány jsou ty posloupnosti písmen (v „reálu“ např. dokumenty, v našich pojmech jim říkáme prostě slova), které danému výrazu vyhovují; všimněme si, že takto reprezentovaný jazyk je pak obvykle nekonečný.

My se teď nesoustředíme na konkrétní (počítačový) systém, ale uvedeme *regulární výrazy*, které jsou určitým způsobem základní a na které se obvykle omezujeme v teorii.

Poznámka: Tyto (teoretické) regulární výrazy samozřejmě mají úzký vztah k různým „praktickým“ regulárním výrazům, s nimiž se setkáváme v různých softwarových systémech. Slouží nám jako určitý (nejjednodušší) prototyp; pochopíme-li tento prototyp a jeho vztah ke konečným automatům, nebudeme mít problémy s pochopením oněch praktických systémů.

Musíme si tedy především domluvit *syntaxi* (způsob utvoření) zápisu, který budeme nazývat regulárním výrazem. Dále musíme popsat *sémantiku* (význam), která ke každému regulárnímu výrazu α přiřazuje jazyk (množinu slov), kterou tento výraz reprezentuje; jazyk reprezentovaný výrazem α zde označujeme $[\alpha]$. K zadání přesné syntaxe a sémantiky slouží následující (induktivní) definice. (Máte-li s nimi při prvním čtení problémy, podívejte se nejprve na příklady za nimi.)

Definice 3.30

Regulárními výrazy nad abecedou Σ rozumíme množinu $RV(\Sigma)$ slov v abecedě $\Sigma \cup \{ \emptyset, \varepsilon, +, \cdot, *, (,) \}$ (kde předpokládáme, že $\emptyset, \varepsilon, +, \cdot, *, (,) \notin \Sigma$), která splňuje tyto podmínky:

- Symboly \emptyset, ε a symbol a pro každé písmeno $a \in \Sigma$ jsou prvky $RV(\Sigma)$; tyto symboly také nazýváme *elementárními regulárními výrazy*.

- Jestliže $\alpha, \beta \in RV(\Sigma)$, pak také $(\alpha + \beta) \in RV(\Sigma)$, $(\alpha \cdot \beta) \in RV(\Sigma)$ a $(\alpha^*) \in RV(\Sigma)$.
- $RV(\Sigma)$ neobsahuje žádné další řetězce, tedy do $RV(\Sigma)$ patří právě ty řetězce (výrazy), které jsou konstruovány z \emptyset, ε a písmen abecedy Σ výše uvedenými pravidly.

Definice 3.31

Regulární výraz α reprezentuje jazyk, který označujeme $[\alpha]$; ten je dán následujícími pravidly:

- $[\emptyset] = \emptyset$, $[\varepsilon] = \{\varepsilon\}$, $[a] = \{a\}$
- a dále $[(\alpha + \beta)] = [\alpha] \cup [\beta]$, $[(\alpha \cdot \beta)] = [\alpha] \cdot [\beta]$, $[(\alpha^*)] = [\alpha]^*$.

Pro abecedu $\Sigma = \{0, 1\}$ je regulárním výrazem např. řetězec $((((0 \cdot 1) + ((1 \cdot 0) \cdot 0))^*)$.

?

Kontrolní otázka: Jakou posloupností syntaktických pravidel výraz vznikl?

Jistě snadno odvodíme, že uvedený výraz reprezentuje jazyk $\{01, 100\}^*$.

Definice předepisuje důsledné používání závorek, které odrážejí posloupnost použitých pravidel, pro praktické použití se ovšem hodí možnost „zbytečné“ závorky vynechávat; jde nám totiž v první řadě o sémantiku, tedy o reprezentovaný jazyk. Také je užitečná možnost vynechávání symbolu \cdot (jehož skrytá přítomnost je dána kontextem). Intuitivně jistě hned pochopíme, že pokud uvedený výraz zjednodušíme na zápis $(01 + 100)^*$, zachováme všechnu informaci o reprezentovaném jazyku. Využíváme tedy následující možnosti zjednodušení značení:

Značení: Při zápisu regulárních výrazů vynecháváme zbytečné závorky (asociativita operací, vnější pár závorek) a tečky pro zřetězení; další závorky lze vynechat díky dohodnuté prioritě operací: $*$ váže silněji než \cdot , která váže silněji než $+$.

Např. místo $(((((0 \cdot 1)^* \cdot 1) \cdot (1 \cdot 1)) + ((0 \cdot 0) + 1)^*)$ napíšeme $(01)^*111 + (00 + 1)^*$.

Komentář: Jistě se shodneme, že regulární výrazy celkem „průhledně“ popisují jazyky vzniklé z elementárních jazyků (\emptyset , $\{\varepsilon\}$ a $\{a\}$ pro $a \in \Sigma$) regulárními operacemi (připomeňme si definici 3.29). Snad jediné drobné „překvapení“ je, že operace sjednocení se zda zapisuje symbolem $+$. (Mohli

bychom samozřejmě používat znak \cup , ale zůstaneme u v této oblasti zaběhnutého +.)

Všimněme si speciálně, že v našich regulárních výrazech není symbol pro operaci průniku ani doplňku! (To jsou příklady operací, které se často v počítačové praxi regulárních výrazů objevují, my se zde ale bez nich obejdeme.)

Jaké jazyky lze vlastně popsat regulárními výrazy? Nikoho jistě nepřekvapí, že to jsou regulární jazyky, tedy třídou jazyků reprezentovatelných regulárními výrazy je třída REG. V jednom směru nám to vlastně ihned plyne z dřívějších poznatků:

Věta 3.32

Ke každému regulárnímu výrazu α lze sestrojít konečný automat přijímající jeho jazyk $[\alpha]$.

Důkaz: Stačí samozřejmě ukázat, že k zadanému regulárnímu výrazu α lze sestrojít zobecněný nedeterministický konečný automat A_α takový, že jazyk $[\alpha]$ je roven $L(A_\alpha)$.

Pro jazyky \emptyset , $\{\varepsilon\}$, $\{a\}$ lze triviálně zkonstruovat příslušný (ZN)KA; pro další technickou jednoduchost můžeme konstruovat automaty s jediným počátečním stavem, do něhož nevchází žádná šipka a s jediným přijímajícím stavem, z něhož nevychází žádná šipka. (Navrhněte takové automaty pro elementární regulární výrazy!)

K výrazům $(\alpha + \beta)$, $(\alpha \cdot \beta)$ a (α^*) umíme konstruovat automaty z automatů A_α , A_β podle vět 3.3 a 3.27.

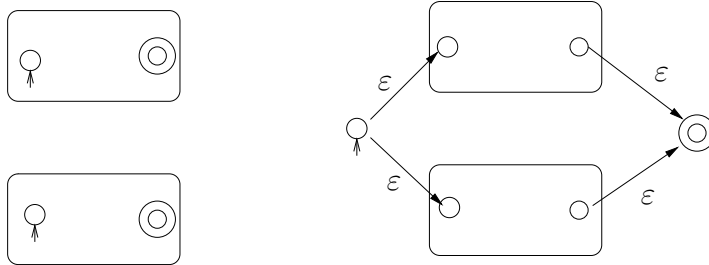
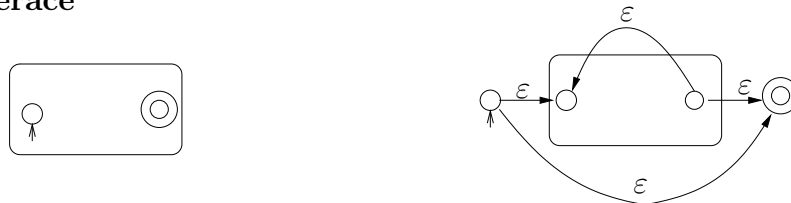
Obrázek 3.15 ovšem navíc názorně ukazuje, že lze používat konstrukce zachovávající u konstruovaných automatů, že mají právě jeden počáteční stav bez vstupních šipek a právě jeden přijímající stav bez výstupních šipek.

□



CVIČENÍ 3.80: Aplikujte algoritmus naznačený na obrázku 3.15 na regulární výraz $((01^*0 + 101)^*100 + (11)^*0)^*01$. (Můžete samozřejmě průběžně vypouštět ty ε -šipky, které jsou očividně nadbytečné.)

Komentář: Všimněme si, že konstrukce automatu pro sjednocení na obrázku 3.15 ukazuje alternativní důkaz věty 3.3. Výsledný automat je sice i pro deterministické vstupní automaty (zobecněný) nedeterministický, ale

Sjednocení**Zřetězení****Iterace**

Obrázek 3.15: Konstrukce ZNKA k regulárnímu výrazu

jeho počet stavů je jen o 2 větší než je součet stavů vstupních automatů (jeho stavovou množinou není kartézský součin stavů vstupních automatů). Obrázek 3.15 tak navíc názorně ukazuje, že počet stavů ZNKA A_α zkonstruovaného k regulárnímu výrazu α je úměrný délce α . (To je aspekt, který by už neplatil, kdybychom v regulárních výrazech používali symboly pro průnik či doplněk.)

K odvození avizované věty

Věta 3.33

Regulárními výrazy lze reprezentovat právě regulární jazyky.

bychom ještě potřebovali ukázat, že ke každému konečnému automatu A existuje (lze algoritmicky) sestavit regulární výraz α_A tak, že jazyk $[\alpha_A]$ je

roven jazyku $L(A)$. Zde se spokojíme jen s poznámkou, že důkaz lze nalézt v rozšiřující části. Pro nás je teď důležité, že víme, jak k regulárnímu výrazu zkonstruovat ekvivalentní konečný automat. (A víme to i pro regulární výrazy rozšířené o průnik, doplněk apod.)



Otázky:

OTÁZKA 3.81: Je zápis jazyka regulárním výrazem jednoznačný, nebo jinak, lze jeden jazyk zapsat různými výrazy?



CVIČENÍ 3.82: Jak zapíšete regulárním výrazem jazyk všech slov, kde za počátečním úsekem znaků a se může jednou (ale nemusí vůbec) objevit znak c a pak následuje úsek znaků b ?

CVIČENÍ 3.83: A co když v předchozí úloze vyžadujeme, že úsek a i úsek b musí být neprázdný?

CVIČENÍ 3.84: A co když v předchozí úloze ještě povolíme, že znak c se mezi a a b může vyskytnout 0-, 1- nebo 2-krát?

CVIČENÍ 3.85: Zjistěte, zda jsou jazyky $[(011 + (10)^*1 + 0)^*]$ a $[011(011 + (10)^*1 + 0)^*]$ stejné.

CVIČENÍ 3.86: Zjistěte, zda jsou jazyky $[((1 + 0)^*100(1 + 0)^*)^*]$ a $[((1 + 0)100(1 + 0)^*100)^*]$ stejné.

CVIČENÍ 3.87*: Zadejte regulárním výrazem jazyk $L = \{ w \in \{0, 1\}^* \mid \text{ve } w \text{ je sudý počet nul a každá jednička je bezprostředně následována nulou} \}$

CVIČENÍ 3.88: Procvičte si regulární výrazy i tím, že jimi popíšete některé další regulární jazyky, s nimiž se v našem textu setkáváte.

CVIČENÍ 3.89: Sestrojte konečný automat (třeba nedeterministický) přijímající jazyk zapsaný výrazem $(0 + 11)^*01$.

CVIČENÍ 3.90: Upravte předchozí automat, aby přijímal jazyk zapsaný $(0 + 11)^*00^*1$.



CVIČENÍ 3.91*: Zapište regulárním výrazem jazyk všech slov nad abecedou $\{0, 1\}$, která neobsahují tři stejné znaky za sebou.

CVIČENÍ 3.92: Zapište regulárním výrazem jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, ve kterých se nikde nevyskytují znaky a, b hned za sebou (ani ab , ani ba).

CVIČENÍ 3.93: Zapište regulárním výrazem jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, ve kterých se nikde nevyskytují dva znaky a hned za sebou.

CVIČENÍ 3.94: Zapište regulárním výrazem jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, ve kterých je po a vždy b a po b vždy a .

CVIČENÍ 3.95: Zapište regulárním výrazem jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, ve kterých je po a vždy b a po b nikdy není c .

CVIČENÍ 3.96*: Zapište regulárním výrazem jazyk všech slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, ve kterých je podslovo aa a není podslovo cc .

CVIČENÍ 3.97*: Mějme dva regulární jazyky K a L popsané regulárními výrazy

$$K = [0^*1^*0^*1^*0^*], \quad L = [(01 + 10)^*].$$

- Jaké je nejkratší a nejdelší slovo v průniku $L \cap K$?
- Proč žádný z těchto jazyků K a L není podmnožinou toho druhého?
- Jaké je nejkratší slovo, které nepatří do sjednocení $K \cup L$? Je to jednoznačné?

Všechny vaše odpovědi dobře zdůvodněte!



Shrnutí: Víme tedy, co to jsou základní (teoretické) regulární výrazy a umíme jimi popisovat (jednoduché) jazyky. Jsme si vědomi, že regulární výrazy umějí popsat právě regulární jazyky a máme dobře promyšlen převod regulárního výrazu na (nedeterministický) konečný automat. Je nám jasné, že tento převod se dá rozšířit i na regulární výrazy rozšířené např. o operace průniku a doplňku.

Kapitola 4

Bezkontextové jazyky



Cíle kapitoly:

Po prostudování této kapitoly máte dobře znát pojmy bezkontextová gramatika a zásobníkový automat. Máte umět navrhovat a analyzovat jednoduché bezkontextové gramatiky a zásobníkové automaty, být si vědomi jejich vzájemného vztahu, souvislosti s programovacími jazyky apod.

Klíčová slova: *bezkontextové gramatiky a jazyky, zásobníkové automaty*

4.1 Motivační příklad



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

V této části máte získat představu o jazycích, jejichž slova mají (syntaktickou) strukturu definovanou pravidly tzv. bezkontextové gramatiky. Rovněž máte získat první představu o tom, že při rozboru (a překladu) slov takových jazyků se uplatní tzv. zásobníkový automat.

Ze studia regulárních jazyků víme, že každý takový jazyk lze popsat regulárním výrazem a k regulárnímu výrazu umíme zkonstruovat příslušný konečný automat, který pak může sloužit jako nástroj vyhledávání; např. lze zjišťovat, které dokumenty (slova) vyhovují zadanému regulárnímu výrazu (tedy patří do jazyka popsaného oním regulárním výrazem).

Připomeňme si například, že umíme rychle mechanicky zkonstruovat (neterministický) konečný automat, který rozpoznává jazyk popsaný regulárním výrazem

$$R = (ab)^*bbb + (aa + b)^* + ba^*b.$$

Nemáme s tím problém, protože ihned vidíme, že výraz R se dá chápat jako „součet“ (reprezentující sjednocení) dvou jednodušších výrazů, konkrétně

$$R = R_1 + R_2, \text{ kde } R_1 = (ab)^*bbb, R_2 = (aa + b)^* + ba^*b,$$

a stačí tedy zkonstruovat automaty pro R_1, R_2 a ty pak známou konstrukcí pro sjednocení spojit do výsledného automatu.

Úkol konstrukce automatu pro R_1 si pochopitelně také můžeme rozložit na menší úkoly; vidíme např., že R_1 je vlastně zřetěžením

$$R_1 = R_{11} \cdot R_{12}, \text{ kde } R_{11} = (ab)^*, R_{12} = bbb,$$

a automat pro R_1 lze tedy získat konstrukcí automatů pro R_{11}, R_{12} a jejich následným spojením známou konstrukcí odpovídající zřetěžení. Pochopitelně automat pro R_{11} lze získat z automatu pro (pod)výraz ab aplikací známé konstrukce pro iteraci, atd.

Je očividné, že takto provádíme de facto mechanickou (algoritmickou) činnost. Zamysleme se teď nad tím, jak lze příslušný algoritmus popsat tak, aby šel již přímočaře naprogramovat a my jsme tedy mohli svěřit konstrukci automatu k regulárnímu výrazu počítači.

Takový algoritmus musí být mimo jiné schopen zjistit, zda zadaná posloupnost symbolů v abecedě $\Delta = \{a, b, \varepsilon, \emptyset, +, \cdot, *, (,)\}$ je skutečně (správně utvořeným) regulárním výrazem. (Omezujeme se zde na popis jazyků v abecedě $\Sigma = \{a, b\}$.) V případě, že zadaná posloupnost regulárním výrazem není (např. $'bb * + \cdot (ba) + a'$), běh algoritmu by měl skončit ohlášením chyby (např. vstupem do „chybového“ stavu či podobně).

Již z toho je jasné, že náš algoritmus musí být postaven na něčem obecnějším než je konečný automat. Jazyk $RV(\{a, b\})$ sestávající z těch slov v abecedě Δ , která jsou správně utvořenými regulárními výrazy, totiž regulární není.



Kontrolní otázka: Proč (pro žádnou abecedu Σ) není jazyk $RV(\Sigma)$ regulární?

Jistě jste si při zodpovídání otázky uvědomili, že je to díky používání závorek. Stačí si uvědomit, že kvocienty $RV(\Sigma)$ podle $(, ((, (((, \dots$ jsou jistě navzájem různé. (Pro $i \neq j$ levý kvocient jazyka $RV(\{a, b\})$ podle slova $(^i$ obsahuje např. slovo $a)^i$, ale levý kvocient jazyka $RV(\{a, b\})$ podle slova $(^j$ slovo $a)^i$ neobsahuje.)

Poznamenejme, že uplatňujeme naši dřívější dohodu o možném vynechávání závorek, které nezpůsobí nejednoznačnost díky asociativitě sjednocení a zřetězení a díky dohodnuté prioritě operátorů ($*$ váže silněji než \cdot a \cdot váže silněji než $+$). Rovněž umožňujeme vynechávání symbolu \cdot . (Tyto dohody jsme již tiše uplatnili u uvedení a diskuse regulárního výrazu $R = (ab)^*bbb + (aa + b)^* + ba^*b$ výše.)

Úmluva. Do $RV(\{a, b\})$ zde zařazujeme i výrazy zjednodušené v souladu s našimi dohodami.

Poznámka: Naše pozorování o neregularitě jazyka $RV(\{a, b\})$ samozřejmě platí i v případě, že bychom se omezili jen na regulární výrazy bez nadbytečných závorek. Výše uvedenou úvahu ukazující, že kvocientů je nekonečně mnoho, bychom museli jen trochu upravit.

Napadne nás přesto (tj. přes uvedenou neregularitu) způsob, jak zadané slovo z Δ^* přečíst zleva doprava a rozhodnout, zda patří do $RV(\{a, b\})$? Po chvíli přemýšlení jistě dojdeme na to, že při čtení (potenciálního) regulárního výrazu zleva doprava budeme muset kontrolovat, zda se neobjeví nesmyslná dvojice sousedních symbolů apod. (viz následující Cvičení) – ale také něco dalšího.



CVIČENÍ 4.1: Vyjmenujte všechna slova délky 2 (v abecedě Δ), která se nemohou v regulárním výrazu vyskytovat. (Např. $\cdot +$.) Kterými symboly nemůže regulární výraz začínat? Kterými nemůže končit? Snažte se pak výstižně charakterizovat, kdy slovo v abecedě Δ neobsahující žádnou ‘zakázanou’ dvojici ani ‘zakázaný’ první či poslední symbol přesto není regulárním výrazem (tedy není prvkem $RV(\{a, b\})$).

Vyřešením cvičení jste si jistě uvědomili, že kromě kontroly drobných ‘regulárních podmínek’ (což může provádět malý konečný automat), si stačí průběžně pamatovat počet otevřených závorek, tedy rozdíl mezi počty dosud přečtených symbolů ‘(’ a ‘)’. Tento rozdíl musí být samozřejmě stále nezáporný a po přečtení celého vstupního řetězce musí být nulový. Potřebujeme tedy jakýsi čítač (proměnnou ukládající nezáporná celá čísla); jeho hodnoty ovšem nemůžeme nijak omezit (proto také si hodnoty takového čítače nemůže pamatovat konečný automat svým stavem).

Teď je nám už tedy jasné, jak může algoritmus přečtením zleva doprava a použitím datové struktury „neomezený čítač“ ověřit, zda zadané slovo $w \in \Delta^*$ je regulárním výrazem (prvkem $RV(\{a, b\})$).

Pozastavme se ještě u té datové struktury ‘neomezený čítač’ a všimněme si, že nám postačují tři elementární operace: přičtení jedničky, odečtení jedničky – v případě, že je aktuální hodnota kladná (jinak pokus o odečtení způsobí chybu, výpočet se ‘zasekne’) a test, zda je hodnota nulová (což v našem případě použijeme po přečtení celého slova k potvrzení uzavřenosti všech závorek). Zkusme na chvíli uvažovat jisté zobecnění regulárních výrazů, kdy umožníme kromě závorek ‘(’, ‘)’ používat i závorky ‘[’, ‘]’ (např. pro větší přehlednost u složitějších výrazů); příkladem je $[(ab)^*bbb + ((aa)^* + b)]^* + [bbabb]^*$. Při používání dvou (či více) typů závorek nám už obecně pouhý čítač nestačí.



Kontrolní otázka: Proč datová struktura čítač v tomto případě nepostačuje?

Jistě přijdeme na to, že si v případě dvou typů závorek musíme pamatovat i jejich pořadí. K tomu se hodí datová struktura, které budeme říkat *zásobník* (anglicky *stack* či *pushdown*). Hodnota uložená v zásobníku není číslo, ale řetězec symbolů z nějaké konečné množiny (tedy slovo v jisté abecedě). Elementárními operacemi je přidání symbolu či ubrání symbolu – ale *obojí se děje jen na jednom konci*.

Poznámka: Jedná se tedy o typ LIFO (Last In First Out).

V našem konkrétním případě stačí ukládat symboly ‘(’, ‘[’. Např. při čtení řetězce $[(ab)^*bbb + ((aa)^* + b)]^* + [bbabb]^*$ by hodnota zásobníku (u něhož přidáváme a ubíráme na pravém konci) postupně byla

$\varepsilon, [, [(, [, [(, [(, [(, [, \varepsilon, [, \varepsilon.$

Brzy zavedeme pojem *zásobníkový automat*; bude to de facto konečný automat obohacený o datovou strukturu zásobník. Ukáže se, že tyto zásobníkové automaty rozpoznávají třídu tzv. *bezkontextových jazyků*, což je nadtřída třídy regulárních jazyků.

Poznámka: Později objasníme, proč budou v základní verzi zásobníkové automaty definovány jako nedeterministické.

Když se vrátíme k našemu motivačnímu úkolu, uvědomíme si, že pro algoritmickou konstrukci konečného automatu k zadanému regulárnímu výrazu potřebujeme podstatně více než jen algoritmus zjištění, zda zadaný řetězec je opravdu (správně utvořeným) regulárním výrazem. Potřebujeme totiž rovněž algoritmický rozbor *syntaktické struktury zadaného regulárního výrazu*, o niž se pak konstrukce kýženého automatu může opřít. Když se např. zjistí, že zadaný výraz R je součtem $R_1 + R_2$, pak lze konstrukci vést tak, že se zkonstruují automaty pro R_1 , R_2 a ty se pak spojí konstrukcí pro sjednocení; atp.

Syntaktická struktura regulárního výrazu je ovšem přirozeně dána pravidly, která jsme použili v definici pojmu regulární výraz; tuto definici si teď připomeneme.

Regulárními výrazy nad abecedou Σ rozumíme množinu $RV(\Sigma)$ slov v abecedě $\Sigma \cup \{\emptyset, \varepsilon, +, \cdot, *, (,)\}$ (kde předpokládáme, že $\emptyset, \varepsilon, +, \cdot, *, (,) \notin \Sigma$), která splňuje tyto podmínky:

- Symboly \emptyset, ε a symbol a pro každé písmeno $a \in \Sigma$ jsou prvky $RV(\Sigma)$; tyto symboly také nazýváme *elementárními regulárními výrazy*.
- Jestliže $\alpha, \beta \in RV(\Sigma)$, pak také $(\alpha + \beta) \in RV(\Sigma)$, $(\alpha \cdot \beta) \in RV(\Sigma)$ a $(\alpha^*) \in RV(\Sigma)$.
- $RV(\Sigma)$ neobsahuje žádné další řetězce, tedy do $RV(\Sigma)$ patří právě ty řetězce (výrazy), které jsou konstruovány z \emptyset, ε a písmen abecedy Σ výše uvedenými pravidly.

Tato pravidla se dají přirozeně zachytit následovně; omezíme se přitom na abecedu $\Sigma = \{a, b\}$.

$$R \longrightarrow \emptyset \mid \varepsilon \mid a \mid b \mid (R + R) \mid (R \cdot R) \mid (R^*)$$

Tento souhrn pravidel je příkladem *bezkontextové gramatiky*; takové gramatiky jsou základním prostředkem popisu výše zmíněných bezkontextových jazyků.

V dalších sekcích uvedené pojmy nadefinujeme přesně, důkladněji je prozkoumáme; v rozšiřující části se pak vrátíme k úplnému dořešení našeho motivačního problému (tedy k dokončení algoritmu, který zkonstruuje konečný automat k regulárnímu výrazu).



Shrnutí: Uvědomili jsme si, že se např. v programátorské praxi běžně setkáme s jazyky, které nejsou regulární, ale na jejichž rozpoznávání (tj. ke zjišťování, zda do takového jazyka patří zadaný řetězec) postačí konečný automat obohacený o (jeden) zásobník. Zároveň jsme si uvědomili, že pro „překlad“ (např. regulárního výrazu na ekvivalentní konečný automat) se potřebujeme podrobněji podívat na syntaktickou strukturu slov zdrojového jazyka, kterou lze často zadat pravidly tzv. bezkontextové gramatiky.

4.2 Bezkontextové gramatiky a jazyky



Orientační čas ke studiu této části: 3 hod.



Cíle této části:

Po prostudování této části máte být schopni definovat a ilustrovat pojmy jako je bezkontextová gramatika, odvození podle dané gramatiky, derivační strom apod. Rovněž máte být schopni porozumět zadaným (jednoduchým) gramatikám a také je sami navrhovat.

Klíčová slova: *bezkontextová gramatika, odvození (derivace), derivační strom, bezkontextový jazyk*

V předešlé sekci jsme si mj. uvědomili, že jazyk regulárních výrazů (nad danou abecedou) není regulární, ale dá se definovat syntaktickými pravidly, kterým dohromady říkáme bezkontextová gramatika. Než si uvedeme formální definice, podíváme se ještě na jiný podobný jazyk (de facto fragment programovacího jazyka).

Uvažujme jazyk aritmetických výrazů vytvořených z prvků abecedy $\Sigma = \{0, 1, \dots, 9, +, \times, (,)\}$. Příklady takových výrazů jsou $805 + 23 \times 91$ nebo $(805 + 23) \times 91$. Po dřívějších úvahách (o závorkách) je nám hned jasné, že se nejedná o regulární jazyk. Způsobem běžným v programátorské praxi (v manuálech programovacích jazyků apod.) bychom uvedený jazyk mohli popsat např. těmito (přepisovacími) pravidly:

$$\begin{aligned} \langle \text{EXPR} \rangle &\longrightarrow \langle \text{EXPR} \rangle + \langle \text{EXPR} \rangle \\ \langle \text{EXPR} \rangle &\longrightarrow \langle \text{EXPR} \rangle \times \langle \text{EXPR} \rangle \\ \langle \text{EXPR} \rangle &\longrightarrow (\langle \text{EXPR} \rangle) \\ \langle \text{EXPR} \rangle &\longrightarrow \langle \text{NUMB} \rangle \\ \langle \text{NUMB} \rangle &\longrightarrow \langle \text{DIGIT} \rangle \\ \langle \text{NUMB} \rangle &\longrightarrow \langle \text{DIGIT} \rangle \langle \text{NUMB} \rangle \\ \langle \text{DIGIT} \rangle &\longrightarrow 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9 \end{aligned}$$

Výrazy $\langle \text{EXPR} \rangle$, $\langle \text{NUMB} \rangle$, $\langle \text{DIGIT} \rangle$ jsou zde chápány jako (tři) speciální symboly, které nejsou prvky uvedené abecedy Σ . Slouží nám jako pomocné (syntaktické) proměnné, kterým se také říká *neterminální symboly* či zkráceně *neterminály*; odlišují se tak od tzv. *terminálních symbolů* neboli *terminálů*, tj. prvků abecedy jazyka, který takto definujeme (v našem případě tedy od prvků Σ). Na konkrétní volbě neterminálních symbolů nezáleží, jen se musejí odlišovat od terminálů, což můžeme vyjádřit tak, že terminální abeceda a neterminální abeceda musí být disjunktní (jejich průnik je prázdný).

Použijeme-li místo symbolů $\langle \text{EXPR} \rangle$, $\langle \text{NUMB} \rangle$, $\langle \text{DIGIT} \rangle$ neterminály E , N , D , vypadá výše uvedená soustava pravidel takto:

$$\begin{aligned} E &\longrightarrow E + E \mid E \times E \mid (E) \mid N \\ N &\longrightarrow D \mid DN \\ D &\longrightarrow 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9 \end{aligned}$$

Zde jsme sloučili všechna pravidla s levou stranou E a všechna pravidla s levou stranou N vždy do jednoho řádku, přičemž jednotlivé pravé strany jsme oddělili speciálním znakem „|“; to je běžná praxe, kterou jsme již výše využili pro pravidla s levou stranou $\langle \text{DIGIT} \rangle$. (Znak „|“, podobně jako „ \longrightarrow “, pak pochopitelně nepoužíváme jako terminál či neterminál.)

Uveďme si příklad *odvození*, neboli *derivace*, slova $(81 + 2) \times 35$; zápis $\alpha \Rightarrow \beta$ můžeme číst „z řetězce α lze v jednom kroku odvodit β “:

$$E \Rightarrow E \times E \Rightarrow (E) \times E \Rightarrow (E + E) \times E \Rightarrow (N + E) \times E \Rightarrow (N + N) \times E \Rightarrow (N + N) \times N \Rightarrow (DN + N) \times N \Rightarrow \dots \Rightarrow (81 + 2) \times 35.$$

?

Kontrolní otázka: Umíte uvedené odvození zkompletovat ?

Všimněme si teď, že množina všech terminálních slov (tj. řetězců terminálních symbolů), které lze odvodit z neterminálu N , je regulárním jazykem (obsahujícím neprázdné posloupnosti číslic). My si teď další úvahy zjednodušíme tím, že se zaměříme na gramatiku (tj. soustavu pravidel)

$$E \longrightarrow E + E \mid E \times E \mid (E) \mid a$$

kde symbol a je chápán jako terminál.

Poznámka: V překladačích programovacích jazyků nejdříve probíhá tzv. *lexikální analýza* založená de facto na konečném automatu, při níž by při zpracování výrazů typu $(801 + 23) \times 35$ byly řetězce 801, 23 apod. rozpoznány (a zpracovány) jako lexikální jednotky („atomy“). Pro jednoduchost si teď představme, že všechny atomy tohoto typu (tedy řetězce číslic) byly nahrazeny symbolem a ; výsledné řetězce, které vstupují do následné *syntaktické analýzy* jsou tedy typu $(a + a) \times a$ apod.

Jedno možné odvození (neboli derivace) slova $a + a \times a$ (podle poslední uvedené gramatiky) je toto:

$$E \Rightarrow E + E \Rightarrow a + E \Rightarrow a + E \times E \Rightarrow a + a \times E \Rightarrow a + a \times a.$$

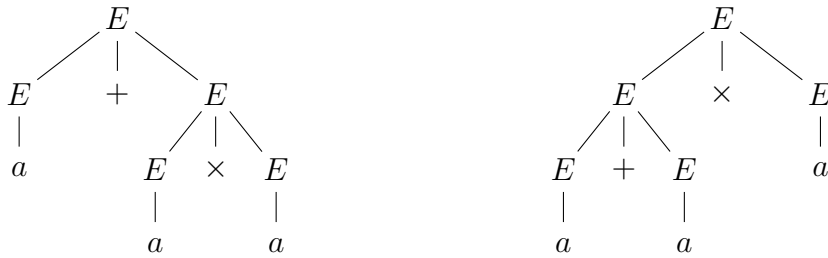
Jedná se o příklad tzv. *levé derivace*, kdy jsme v každém kroku přepisovali nejlevější neterminál (či přesněji řečeno: nejlevější výskyt neterminálního symbolu). Uvedme příklad *pravé derivace* pro totéž slovo:

$$E \Rightarrow E + E \Rightarrow E + E \times E \Rightarrow E + E \times a \Rightarrow E + a \times a \Rightarrow a + a \times a$$

A ještě příklad derivace, která není ani levá ani pravá:

$$E \Rightarrow E + E \Rightarrow E + E \times E \Rightarrow E + a \times E \Rightarrow a + a \times E \Rightarrow a + a \times a$$

Je zřejmé, že se vlastně ve všech třech případech jedná o jedno a totéž odvození – jen pořadí přepisování neterminálů je různé. Strukturu onoho odvození nezávislou na konkrétním pořadí přepisování neterminálů zachycuje tzv. *strom odvození*, neboli *derivační strom*. V našem případě je derivační strom odpovídající všem třem uvedeným derivacím znázorněn na Obrázku 4.1 vlevo.



Obrázek 4.1: Derivační stromy

Slovo $a + a \times a$ má ovšem i jinou *levou* derivaci než tu uvedenou výše, a sice:

$$E \Rightarrow E \times E \Rightarrow E + E \times E \Rightarrow a + E \times E \Rightarrow a + a \times E \Rightarrow a + a \times a$$

Této derivaci odpovídá *jiný* derivační strom – je zachycen na Obrázku 4.1 vpravo.

Existence dvou různých derivačních stromů (neboli dvou různých levých derivací) pro jedno slovo jazyka, je nežádoucí vlastnost – příslušná gramatika (tj. soubor přepisovacích pravidel) je *nejednoznačná*. K tomuto problému se vrátíme později.

Teď je načase zavést přesné definice; neměly by být pro nás žádným překvapením, protože zachycují pojmy, které jsme na intuitivní úrovni již pochopili.

Definice 4.1

Bezkontextová gramatika je definována jako uspořádaná čtveřice $G = (\Pi, \Sigma, S, P)$, kde

- Π je konečná množina *neterminálních symbolů* (neterminálů)
- Σ je konečná množina *terminálních symbolů* (terminálů), přičemž $\Pi \cap \Sigma = \emptyset$
- $S \in \Pi$ je *počáteční* (startovací) *neterminál*
- P je konečná množina *pravidel* typu $A \rightarrow \beta$, kde
 - A je neterminál, tedy $A \in \Pi$
 - β je řetězec složený z terminálů a neterminálů, tedy $\beta \in (\Pi \cup \Sigma)^*$.

Poznámka: Slovo „bezkontextová“ v názvu gramatiky znamená, že na levé straně každého pravidla stojí jeden neterminál bez sousedních symbolů; ten můžeme při jakémkoli odvození přepsat podle uvedených pravidel nezávisle na jeho okolí, tedy „bez ohledu na kontext“.

Značení: Běžná konvence je, že jako neterminály používáme velká písmena (A, B, C, \dots); terminály jsou typicky malá písmena (a, b, c, \dots) či další symboly (jako $+$, $(,)$ apod.).

Definice 4.2

Mějme gramatiku $G = (\Pi, \Sigma, S, P)$ a uvažujme řetězce $\gamma, \delta \in (\Pi \cup \Sigma)^*$. Řekneme, že γ lze přímo přepsat na (či přímo odvodí) δ (podle pravidel gramatiky G), značíme $\gamma \Rightarrow_G \delta$ nebo jen $\gamma \Rightarrow \delta$ když G zřejmá z kontextu, jestliže existují slova μ_1, μ_2 a pravidlo $A \rightarrow \beta$ v P tak, že $\gamma = \mu_1 A \mu_2$, $\delta = \mu_1 \beta \mu_2$.

Řekneme, že γ lze přepsat na (odvodí) δ , značíme $\gamma \Rightarrow^* \delta$, jestliže existuje posloupnost $\mu_0, \mu_1, \dots, \mu_n$ slov z $(\Pi \cup \Sigma)^*$ (pro nějaké $n \geq 0$) tž. $\gamma = \mu_0 \Rightarrow \mu_1 \Rightarrow \dots \Rightarrow \mu_n = \delta$. Zmíněnou posloupnost pak nazveme *odvozením* (*derivací*) délky n slova δ ze slova γ .

Definice 4.3

Jazyk generovaný gramatikou G označujeme $L(G)$; je to množina $L(G) = \{w \in \Sigma^* \mid S \Rightarrow^* w\}$.

Jazyk L je bezkontextový, jestliže existuje bezkontextová gramatika G taková, že $L(G) = L$.

Uvedené definice tedy formalizují pojmy, které jsme si již neformálně ilustrovali dříve. Doplníme ještě několik poznámek.

- Zdůrazněme, že do jazyka generovaného gramatikou patří pouze *terminální slova* odvozená z S .
- Relace \Rightarrow zachycuje pojem „odvození v jednom kroku“ a relace \Rightarrow^* pojem „odvození v konečně mnoha krocích“. Všimněme si, že pro každý řetězec α platí $\alpha \Rightarrow^* \alpha$ (jedná se o odvození v 0 krocích).
- Zápis $\gamma \Rightarrow^* \delta$ čteme také „ δ dostaneme z γ “, „ γ generuje δ “ apod.

- V řeči algebry jsou \Rightarrow a \Rightarrow^* (binární) relace na množině $(\Pi \cup \Sigma)^*$ (tedy na množině všech slov tvořených terminálními i neterminálními symboly). Relace \Rightarrow^* je *reflexivním a tranzitivním uzávěrem* relace \Rightarrow .

Pokračujeme formalizací pojmů levá derivace a derivační strom.

Definice 4.4

Mějme bezkontextovou gramatiku $G = (\Pi, \Sigma, S, P)$. Řekneme, že α lze přepsat na β *levým přepsáním*, jestliže $\alpha = uX\delta$, $\beta = u\gamma\delta$ pro nějaké $u \in \Sigma^*$, $\delta \in (\Pi \cup \Sigma)^*$ a pravidlo $X \rightarrow \gamma$ v P . Odvození $\alpha_0 \Rightarrow \alpha_1 \Rightarrow \dots \Rightarrow \alpha_n$ je levým odvozením (levou derivací), jestliže pro vš. $i = 0, 1, \dots, n-1$ lze α_i přepsat na α_{i+1} levým přepsáním. (Pravé odvození lze definovat obdobně.)

Poznámka: Lze snadno ukázat, že platí-li $X \Rightarrow_G^* w$, pak w lze z X odvodit (nějakým) levým odvozením i (nějakým) pravým odvozením.

Definice 4.5

Derivační strom, vztahující se k bezkontextové gramatice $G = (\Pi, \Sigma, S, P)$, je (konečný) uspořádaný kořenový strom (tj. souvislý graf bez cyklů, s vyznačeným vrcholem - kořenem, následníci každého vrcholu jsou uspořádáni „zleva doprava“), jehož vrcholy jsou ohodnoceny symboly z $\Pi \cup \Sigma \cup \{\varepsilon\}$. Přitom kořen je ohodnocen symbolem S a dále platí, že každý vrchol ohodnocený neterminálem $X \in \Pi$ musí mít následníky, kteří odpovídají pravé straně nějakého pravidla $X \rightarrow Y_1Y_2\dots Y_n$ v P ; jsou tedy (zleva doprava) ohodnoceni Y_1, Y_2, \dots, Y_n ($Y_i \in \Pi \cup \Sigma$). V případě pravidla $X \rightarrow \varepsilon$ se jedná o jednoho následníka ohodnoceného ε .

Vrcholy ohodnocené terminály (či slovem ε) jsou listy (nemají tedy následníky). Řekneme, že se jedná o *derivační strom pro slovo w* , jestliže w je zřetěžením ohodnocení listů (v uspořádání zleva doprava).

Poznámka: Všimněme si, že každému odvození slova w v gramatice G odpovídá (přirozeným způsobem) právě jeden derivační strom pro w ; derivačnímu stromu pro w odpovídá obecně více odvození slova w , ovšem např. právě jedno levé odvození.

Je čas na procvičení zavedených pojmů. Nejtěžší jsou samozřejmě opět úkoly vyžadující jistou míru kreativity, tedy návrhy bezkontextových gramatik pro konkrétní jazyky.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.1: Navrhněme gramatiku generující množinu booleovských formulí s proměnnými typu x_0, x_1, x_2, \dots , se spojky \wedge, \vee, \neg (a se závorkami „(“, „)“).

Řešení: To je typ úkolu z „programátorského manuálu“. Uvědomíme si, že každá formule F je buď proměnná, nebo negace nějaké (menší) formule, nebo konjunkce dvou formulí, nebo disjunkce dvou formulí, anebo vznikne uzávorkováním (menší) formule. Tento rozbor vede přímočaře k následující gramatice (kde F je počáteční neterminál).

$$\begin{aligned} F &\longrightarrow V \mid \neg F \mid F \wedge F \mid F \vee F \mid (F) \\ V &\longrightarrow xN \\ N &\longrightarrow D \mid DN \\ D &\longrightarrow 0 \mid 1 \mid 2 \mid 3 \mid 4 \mid 5 \mid 6 \mid 7 \mid 8 \mid 9 \end{aligned}$$



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.2: Navrhněme gramatiku generující jazyk palindromů $L_1 = \{w \in \{a, b\}^* \mid w = w^R\}$ (kde w^R značí zrcadlový obraz slova w).

Řešení: Jako vždy, nejdříve si úkol musíme důkladně ujasnit. V prvé řadě se tedy podíváme na slova z L_1 . Do L_1 jistě patří ε a každé jednoznakové slovo, tedy a i b . Ze slov délky dvě tam patří jen aa a bb , u slov délky tři se jedná o aaa , aba , bab , bbb . atd. Jistě si takto uvědomíme, že delší palindrom začíná a končí stejným písmenem a mezi nimi je kratší palindrom. Tato úvaha vede přímočaře k následující gramatice s jediným neterminálem:

$$S \longrightarrow \varepsilon \mid a \mid b \mid aSa \mid bSb.$$



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.3: Co nejvýstižněji popište jazyk generovaný gramatikou

$$S \longrightarrow SbS \mid a.$$

Řešení: Úkol pochopení zadané gramatiky může být taky náročný, pokud je gramatika „neprůhledná“. (Možná vám to připomene náročnost pochopení cizího neokomentovaného programu.) Pokud nám řešení není hned jasné, můžeme nejdříve systematicky prozkoumat nejkratší derivace terminálních slov

podle dané gramatiky a doufat, že takto získáme dostatečný vhled, který nám pak už umožní charakterizovat všechna generovaná slova. V našem případě tak zjistíme, že gramatika generuje slova a , aba , $ababa$ atd., a postupně nás jistě napadne hypotéza, že všechna generovaná slova jsou všechna slova ve tvaru „ $abab \dots aba$ “. Když si např. uvědomíme, že každou derivaci terminálního slova můžeme přeskupit tak, že v první fázi je používáno jen pravidlo $S \rightarrow SbS$ a v druhé fázi jen pravidlo $S \rightarrow a$, je to už definitivně jasné: po první fázi dostaneme slovo „ $SbSb \dots SbS$ “ a v druhé fázi se všechny výskyty S nahradí a .

Poznámka: Všimněme si, že bezkontextová gramatika v předchozím příkladu generuje regulární jazyk. Již z dřívějšího výkladu plyne, že každý regulární jazyk je bezkontextový, ale ne naopak. V rozšiřující části se zmíníme o *regulárních gramatikách*, což jsou speciální bezkontextové gramatiky generující právě regulární jazyky.



Otázky:

OTÁZKA 4.2: Může v bezkontextové gramatice mít jedno slovo nekonečně mnoho odvození?

OTÁZKA 4.3: Jaký jazyk generuje gramatika $SaS \mid Sb$?

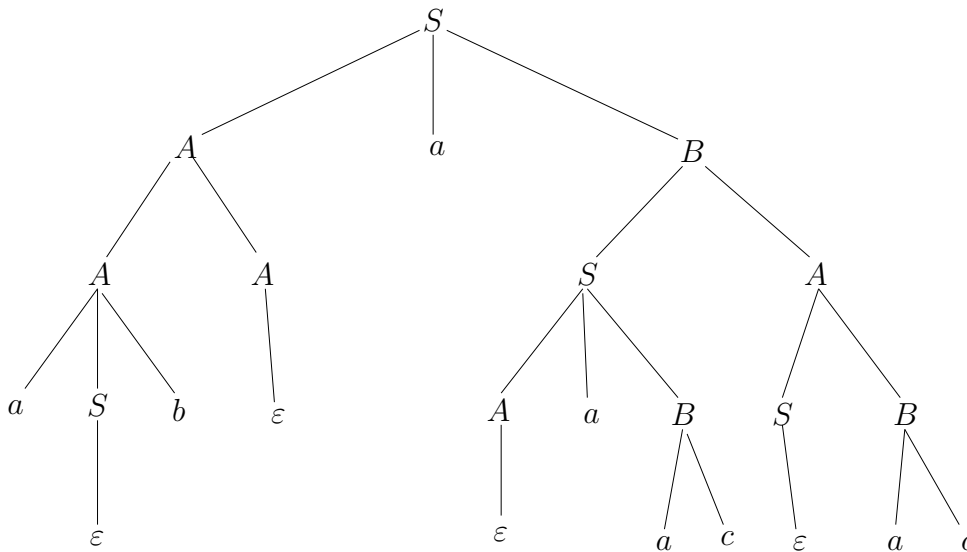


CVIČENÍ 4.4: Na Obrázku 4.2 je derivační strom popisující odvození slova $w = abaaacac$ podle jisté bezkontextové gramatiky G .

- Vypište pravidla gramatiky G , jejichž existenci můžeme vyvodit z uvedeného derivačního stromu.
- Napište levé odvození slova w podle gramatiky G .
- Napište pravé odvození slova w podle gramatiky G .

CVIČENÍ 4.5: Upravte gramatiku z Příkladu 4.2 tak, aby generovala jen palindromy sudé délky.

CVIČENÍ 4.6: Zjistěte, jaká (terminální) slova generuje gramatika

Obrázek 4.2: Derivační strom pro slovo $w = abaaacac$

$$\begin{aligned}
 S &\longrightarrow aBC \mid aCa \mid bBCa \\
 B &\longrightarrow bBa \mid bab \mid SS \\
 C &\longrightarrow BS \mid aCaa \mid bSSc
 \end{aligned}$$

CVIČENÍ 4.7: Generuje gramatika

$$S \longrightarrow abSa \mid \varepsilon$$

stejný jazyk jako gramatika

$$S \longrightarrow aSa \mid bS \mid \varepsilon \text{ ?}$$

CVIČENÍ 4.8: Navrhněte bezkontextové gramatiky generující následující jazyky:

- $L_1 = \{ w \in \{a, b\}^* \mid w \text{ obsahuje podslovo } baab \}$
- $L_2 = \{ w \in \{a, b\}^* \mid |w|_b \bmod 3 = 0 \}$

- $L_3 = \{ ww^R \mid w \in \{a, b\}^* \}$
- $L_4 = \{ 0^n 1^m 0^n \mid m, n \geq 0 \}$
- $L_5 = \{ 0^n 1^m \mid 1 \leq n \leq m \leq 2n \}$



Shrnutí: Pojmu bezkontextová gramatika a souvisejícím pojmům již plně rozumíme a nedělá nám problémy rozbor a návrh gramatik generujících (jednoduché) bezkontextové jazyky.

4.3 Jednoznačné gramatiky



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Máte porozumět pojmu jednoznačná gramatika, získat schopnost poznat (ne)jednoznačnost u konkrétních gramatik. Rovněž máte pochopit postup, jak se odstraňuje nejednoznačnost u jednoduchých příkladů z programátorské praxe.

Klíčová slova: *jednoznačná gramatika, víceznačná gramatika, jednoznačný jazyk*

Připomeňme si obrázek 4.1, který ukazuje dva různé derivační stromy pro slovo $a + a \times a$ podle gramatiky

$$G_1 : E \longrightarrow E + E \mid E \times E \mid (E) \mid a .$$

Zmínili jsme se, že je to nežádoucí vlastnost; naznačíme proč. Na derivační strom se můžeme dívat jako na výsledek syntaktické analýzy, na jehož základě se budou provádět další operace; v našem případě vyhodnocení aritmetického výrazu.

Poznámka: Podrobněji o takovém vyhodnocení, či generování kódu v nižším programovacím jazyku (assembleru), který ono vyhodnocení realizuje, pojednáme v rozšiřující části.

S pravidlem $E \rightarrow E + E$ aplikovaným v uzlu derivačního stromu přirozeně pojíme akci „vyhodnoť následníky a příslušné výsledky sečti“, zatímco s pravidlem $E \rightarrow E \times E$ pojíme akci „vyhodnoť následníky a příslušné výsledky vynásob“. V tomto smyslu jistě nahlížíme, že stromy na obrázku 4.1 dávají různé návody k vyhodnocení.

Tyto úvahy nás vedou k následující definici.

Definice 4.6

Řekneme, že *bezkontextová gramatika* G je *jednoznačná*, jestliže každé slovo z $L(G)$ má právě jedno levé odvození (tj. právě jeden derivační strom). V opačném případě je G *nejednoznačná* (či *víceznačná*).

Výše uvedená gramatika G_1 tedy není jednoznačná. My ovšem příslušná slova umíme jednoznačně syntakticky rozebrat; zápis $a + a \times a$ chápeme jako ekvivalentní zápisu $a + (a \times a)$, protože tiše předpokládáme běžně dohodnutou prioritu násobení před sčítáním. Zamysleme se nad otázkou, zda takovou prioritu lze modelovat pravidly bezkontextové gramatiky; v kladném případě sestrojíme jednoznačnou gramatiku G_2 , která je ekvivalentní G_1 v tom smyslu, že generuje tentýž jazyk. Provedeme si to ve formě řešeného příkladu.

Definice 4.7

Dvě bezkontextové *gramatiky* G_1, G_2 nazveme *ekvivalentní*, jestliže $L(G_1) = L(G_2)$.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.4: Navrhněte ke gramatice

$$G_1 : E \rightarrow E + E \mid E \times E \mid (E) \mid a$$

ekvivalentní jednoznačnou gramatiku.

Řešení: Všimněme si, že zápis v každého aritmetického výrazu (námi uvažovaného typu) buď je tvaru $v_1 + v_2$, kde v_1, v_2 jsou dva (jednodušší) výrazy, nebo v tomto tvaru není. V prvním případě řekneme, že v je *součtem*, a navíc volíme v_1 tak, že tento součtem není (tedy vezmeme nejlevější $+$ ve v , pro něžž na levé i pravé straně jsou správně utvořené výrazy); v druhém případě nazveme v *termem*.

Např. výraz $a + a \times a$ je součtem termů a a $a \times a$, protože ho chápeme jako $a + (a \times a)$; výraz $(a + a) \times a$ ovšem součtem není, celý je jedním termem. Ani výraz $(a + (a \times a))$ není chápán jako součet, kvůli vnějším závorkám. Dále např. $a \times a + a + a$ lze sice vyjádřit dvěma způsoby jako součet, ale díky naší úmluvě ho chápeme jako součet termu $a \times a$ a výrazu $a + a$. (Zde tedy „asociujeme doprava“, neboli $v_1 + v_2 + v_3$ chápeme jako $v_1 + (v_2 + v_3)$.)

Podobně každý term t buď je nebo není *součinem* $t_1 \times t_2$; v kladném případě zase bereme nejlevější výskyt \times , pro nějž jsou na levé i pravé straně správně utvořené výrazy. Výraz, který není ani součtem ani součinem nazveme *faktorem*.

Tyto úvahy nás přirozeně vedou k následujícím pravidlům

$$\begin{aligned} E &\longrightarrow T + E \mid T \\ T &\longrightarrow F \times T \mid F \\ F &\longrightarrow (E) \mid a \end{aligned}$$

a zároveň jsme těmito úvahami vlastně již prokázali, že vzniklá gramatika G_2 je ekvivalentní původní gramatice ($L(G_2) = L(G_1)$) a je navíc jednoznačná. (Např. slovo $a + a \times a$ má v G_2 jen jednu levou derivaci (a tedy jediný derivační strom): $E \Rightarrow T + E \Rightarrow T + T \Rightarrow F + T \Rightarrow a + T \Rightarrow a + F \times T \Rightarrow a + F \times F \Rightarrow a + a \times F \Rightarrow a + a \times a$.)

Poznámka: V rozšiřující části ukážeme, že ne každou nejednoznačnou gramatiku lze převést na ekvivalentní jednoznačnou. Existují tedy tzv. (*vnitřně*) *nejednoznačné bezkontextové jazyky*. Např. jazyk $L = \{a^i b^j c^k \mid i = j \text{ nebo } j = k\}$ negeneruje žádná jednoznačná gramatika.



CVIČENÍ 4.9: Ukažte, že jazyk $L = \{a^i b^j c^k \mid i = j \text{ nebo } j = k\}$ diskutovaný v předchozí poznámce je bezkontextový.

CVIČENÍ 4.10: Lze v úkolu 4.4 z dostupné informace zjistit něco ohledně jednoznačnosti příslušné gramatiky?



Shrnutí: Máme alespoň představu o tom, proč je (např. pro překlad programovacích jazyků) důležitá jednoznačnost gramatik. Umíme nadefinovat pojem jednoznačné bezkontextové gramatiky a rozpoznáme (ne)jednoznačnost

jednoduchých gramatik (z programátorské praxe). Umíme ilustrovat převod nejednoznačných gramatik v programátorské praxi na jednoznačné gramatiky. Zaznamenali jsme také fakt, že některé bezkontextové jazyky nelze generovat jednoznačnou gramatikou.

4.4 Cvičení



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Cílem je opět určité zopakování a procvičení nabytých znalostí. Tomu má napomoci promyšlení a vyřešení dalších otázek a příkladů.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.5: Sestrojte bezkontextovou gramatiku generující všechna slova nad abecedou $\{a, b\}$ mající stejně výskytů symbolů a jako b , tedy gramatiku generující jazyk $L = \{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_a = |w|_b\}$.

Řešení: Možná by čtenáře mohlo napadnout používat pravidla jako $S \rightarrow abS \mid baS$ nebo i složitější pravidla podobného typu, která zajistí stejný počet a jako b ; problémem ovšem je zajistit *úplnost*, tedy vygenerování *všech* požadovaných slov (tedy i těch s dlouhými úseky $aa \dots a$ apod.).

Jedna možnost řešení je „nacpat S všude“, tedy použít pravidla

$$S \rightarrow SaSbS \mid SbSaS \mid \varepsilon$$

která také zaručeně odvozují jen slova se stejným počtem výskytů a a b , a pak dokazovat úplnost např. indukcí podle délky slova.

Jako vždy, lepší možnost je ovšem o problému více zapřemýšlet, napsat si pár slov z daného jazyka, a pak si třeba uvědomit, že slovo w z jazyka L je buď prázdné nebo je zřetězením dvou kratších slov z L , a pokud není zřetězením dvou slov z L , pak jeho první a poslední symbol jsou různé a mezi nimi je slovo z L . Tyto úvahy vedou k následující gramatice.

$$S \rightarrow \varepsilon \mid SS \mid aSb \mid bSa$$



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.6: Zjistěme, zda některá z gramatik z předcházejícího příkladu je jednoznačná.

Řešení: Důkladnější zamýšlení by mělo napovědět, že tomu tak nebude. V obou případech jistě nalezneme dvě různé levé derivace např. pro slovo $abab$. V případě první gramatiky jde např. o derivace $S \Rightarrow SaSbS \Rightarrow aSbS \Rightarrow abS \Rightarrow abSaSbS \Rightarrow abaSbS \Rightarrow ababS \Rightarrow abab$ a $S \Rightarrow SaSbS \Rightarrow aSbS \Rightarrow aSbSaSbS \Rightarrow abSaSbS \Rightarrow abaSbS \Rightarrow ababS \Rightarrow abab$; u druhé gramatiky jde např. o derivace $S \Rightarrow SS \Rightarrow aSbS \Rightarrow abS \Rightarrow abaSb \Rightarrow abab$ a $S \Rightarrow aSb \Rightarrow abSab \Rightarrow abab$.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.7: Ověřme, zda následující gramatiky generují tentýž jazyk.

$$G_1 : S \longrightarrow aaSbb \mid ab \mid aabb$$

$$G_2 : S \longrightarrow aSb \mid ab$$

Řešení: Gramatika G_2 zřejmě generuje jazyk $\{a^i b^i \mid i \geq 1\}$. Každá derivace podle G_1 nejdříve užívá několikrát (včetně možnosti 0-krát) pravidlo $S \longrightarrow aaSbb$, čímž se odvodí $a^{2k} S b^{2k}$ pro nějaké $k \geq 0$, a pak skončí buď pravidlem $S \longrightarrow ab$ nebo pravidlem $S \longrightarrow aabb$, tedy odvozením terminálního slova $a^{2k+1} b^{2k+1}$ nebo $a^{2k+2} b^{2k+2}$. Gramatika G_1 tedy rovněž vyvodí všechna slova typu $a^i b^i$, kde $i \geq 1$. Obě gramatiky tedy generují stejný jazyk (jsou ekvivalentní).



CVIČENÍ 4.11: Navrhněte gramatiku generující jazyk $\{a^i b^j \mid i < j\}$.

CVIČENÍ 4.12: Navrhněte bezkontextovou gramatiku generující jazyk všech palindromů v abecedě $\{a, b\}$, jejichž délka je násobkem čtyř.

CVIČENÍ 4.13*: Navrhněte bezkontextovou gramatiku generující jazyk všech palindromů v abecedě $\{a, b\}$, jejichž délka je násobkem tří.

CVIČENÍ 4.14: Generují obě následující gramatiky tentýž jazyk?

$$G_1 : S \longrightarrow aaSbb \mid ab \mid \varepsilon$$

$$G_2 : S \longrightarrow aSb \mid ab$$

CVIČENÍ 4.15: Generují obě následující gramatiky tentýž jazyk?

$$G_1 : S \longrightarrow aaSb \mid ab \mid \varepsilon$$

$$G_2 : S \longrightarrow aSb \mid aab \mid \varepsilon$$

CVIČENÍ 4.16: Zjistěte, které z následujících gramatik generují regulární jazyk (tedy jazyk přijímaný také konečným automatem).

a) $S \longrightarrow aSb \mid bSa \mid \varepsilon$

b) $S \longrightarrow abS \mid baS \mid \varepsilon$

c) $S \longrightarrow ASa \mid \varepsilon ; \quad A \longrightarrow b$

d) $S \longrightarrow BSa \mid \varepsilon ; \quad B \longrightarrow a$

e) $S \longrightarrow aSb \mid bSa \mid bbS$

f) $S \longrightarrow ab \mid ba \mid bbS$

CVIČENÍ 4.17*: Navrhněte gramatiku generující jazyk všech těch slov nad abecedou $\{a, b, c\}$, ve kterých za každým úsekem znaků a bezprostředně následuje dvakrát delší úsek znaků b .

4.5 Zásobníkové automaty



Orientační čas ke studiu této části: 3 hod.



Cíle této části:

Po prostudování této části máte být schopni definovat a ilustrovat pojmy jako je zásobníkový automat, jeho výpočet (posloupnost konfigurací), jazyk rozpoznávaný zásobníkovým automatem. Rovněž máte být schopni analyzovat zadané (jednoduché) zásobníkové automaty a sami je navrhovat. Máte si uvědomit vztah bezkontextových gramatik a zásobníkových automatů a pochopit konstrukci zásobníkového automatu ke gramatice, na níž je založena syntaktická analýza (např. při překladech programovacích jazyků).

Klíčová slova: *zásobníkový automat, výpočet, přijímání slova a jazyka*

V sekci 4.1 jsme si uvědomili, že např. jazyk všech regulárních výrazů nad danou abecedou není regulární, tedy není rozpoznatelný konečným automatem, ale lze jej rozpoznávat pomocí přidané datové struktury zvané zásobník.

Podobně je tomu např. u (jednoduššího) jazyka

$$\left\{ \begin{array}{l} \langle begin \rangle \langle end \rangle, \\ \langle begin \rangle \langle begin \rangle \langle end \rangle \langle end \rangle, \\ \langle begin \rangle \langle begin \rangle \langle begin \rangle \langle end \rangle \langle end \rangle \langle end \rangle, \\ \dots \end{array} \right\}$$

či jazyka $L = \{a^n b^n \mid n \geq 1\}$.

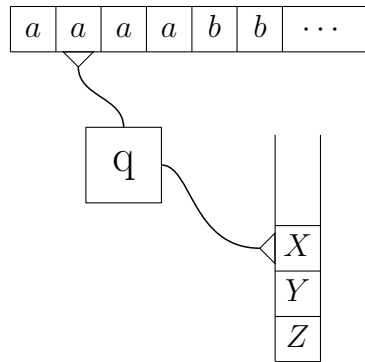


Kontrolní otázka: Jakým způsobem lze rozpoznávat slova z L pomocí zásobníku?

Asi vás napadl přímočarý způsob: přečtené symboly a se ukládají do zásobníku a při čtení symbolů b se pak tyto zásobníkové symboly odebírají. Tímto způsobem jsme schopni počet a -ček a b -ček porovnat.

„Vnější pohled“ na *zásobníkový automat* je ilustrován Obrázkem 4.3.

Máme již jistě dobrou představu o tom, jak takové „zařízení“, skládající se z (konečně-stavové) *řídící jednotky*, *zásobníku* a *vstupní pásky* čtené zleva doprava, pracuje a jakým způsobem reprezentuje (rozpoznává) jazyk. Tuto představu je ovšem opět potřebné zpřesnit, ať se odstraní jakékoli neurčitosti či nejednoznačnosti. To činí následující definice; zdůrazněme hned, že obecným termínem „zásobníkový automat“ se obvykle myslí *nedeterministický* zásobníkový automat. (Důvody vysvitnou později.)



Obrázek 4.3: Vnější pohled na zásobníkový automat

Definice 4.8

Zásobníkový automat (zkráceně ZA) M je definován jako šestice $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0)$, kde

- Q je konečná neprázdná množina stavů,
- Σ je konečná neprázdná množina vstupních symbolů (vstupní abeceda),
- Γ je konečná neprázdná množina zásobníkových symbolů (zásobníková abeceda),
- $q_0 \in Q$ je počáteční stav,
- $Z_0 \in \Gamma$ je počáteční zásobníkový symbol a
- δ je zobrazení množiny $Q \times (\Sigma \cup \{\varepsilon\}) \times \Gamma$ do množiny všech konečných podmnožin množiny $Q \times \Gamma^*$.

Než se pustíme do podrobnějšího vysvětlení, definice přijímání jazyka apod., uvedeme si příklad zásobníkového automatu, který bude přijímat jazyk $L = \{a^n b^n \mid n \geq 1\}$. Podívejme se na následující instrukce:

$$\begin{aligned} (r_1, a, Z) &\rightarrow (r_1, A) \\ (r_1, a, A) &\rightarrow (r_1, AA) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}(r_1, b, A) &\rightarrow (r_2, \varepsilon) \\ (r_2, b, A) &\rightarrow (r_2, \varepsilon)\end{aligned}$$

Vzpomeňme si, že bezkontextovou gramatiku jsme normálně zadávali jen pravidly; co je množinou terminálů, množinou neterminálů a který neterminál je počáteční se dalo odvodit podle našich dohod o používaných symbolech (a dohody, že počáteční je neterminál na levé straně prvního pravidla). Většinou jsme tedy explicitně nevyjmenovávali všechny součásti gramatiky $G = (\Pi, \Sigma, S, P)$, ale jen zapsali pravidla z P .

Podobně je tomu u zásobníkového automatu.



Kontrolní otázka: Říká vám intuice již teď, jak lze (podle naší budoucí dohody) vyvodit součásti zásobníkového automatu $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0)$ zadaného výše uvedenými instrukcemi?

Jistě jste uhodli, že množina stavů je $Q = \{r_1, r_2\}$ a asi jste usoudili, že r_1 (tedy první uvedený stav v instrukcích) je počáteční stav (tedy $q_0 = r_1$); máte také jistě správnou představu, že

řídící jednotka je na začátku výpočtu v počátečním stavu.

Vstupní abeceda Σ je samozřejmě množinou $\{a, b\}$.

Dále jste jistě vyvodili, že množina zásobníkových symbolů je zde $\Gamma = \{Z, A\}$; přitom jste asi usoudili, že symbol Z uvedený na levé straně první instrukce je počáteční zásobníkový symbol (tedy $Z_0 = Z$). Možná jste také již pochopili, že podle našich definic výpočet nebude začínat s prázdným zásobníkem;

zásobník na začátku výpočtu obsahuje právě (jeden) počáteční zásobníkový symbol.

Jistě jste také usoudili, že uvedená sada instrukcí reprezentuje přechodovou funkci δ ; zápis $(q, a, X) \rightarrow (q', \alpha)$ znamená, že $\delta(q, a, X) \ni (q', \alpha)$.

Podívejme se teď na

význam instrukce $(q, a, X) \rightarrow (q', \alpha)$ (kde $a \in \Sigma$):

- Tato instrukce je aplikovatelná jen v situaci (neboli konfiguraci), kdy řídicí jednotka je ve stavu q , čtecí hlava na vstupní pásce čte symbol a a na vrcholu zásobníku je symbol X .

- Pokud je instrukce skutečně aplikována, vykoná se následující:
 - řídicí jednotka přejde do stavu q' ,
 - čtecí hlava na vstupní pásce se posune o jedno políčko doprava,
 - vrchní symbol v zásobníku se odebere (vymaže),
 - na vrchol zásobníku se přidá řetězec α tak, že jeho nejlevější symbol je aktuálním vrcholem zásobníku.

V rozšiřující části definujeme výpočet zásobníkového automatu exaktně pomocí relace odvození na konfiguracích. Zde se spokojíme s intuitivním pochopením, založeném na následujícím příkladu. Výpočet výše uvedeného zásobníkového automatu na vstupním slově $aaabbb$ lze zapsat takto:

$$(r_1, aaabbb, Z) \vdash (r_1, aabbb, A) \vdash (r_1, abbb, AA) \vdash (r_1, bbb, AAA) \vdash (r_2, bb, AA) \vdash (r_2, b, A) \vdash (r_2, \varepsilon, \varepsilon)$$

Výpočet je tedy posloupnost konfigurací, kde každá jednotlivá *konfigurace* zachycuje

- (aktuální) stav řídicí jednotky,
- obsah vstupní pásky, který zbývá přečíst,
- obsah zásobníku (zapsaný jako řetězec symbolů; nejlevější symbol odpovídá vrcholu zásobníku).

Jak jste jistě vyrozuměli, zápis $K_1 \vdash K_2$ znamená, že z konfigurace K_1 lze přejít do K_2 provedením jedné (aplikovatelné) instrukce.

Později využijeme i tzv. ε -*kroky*, tedy instrukce typu

$$(q, \varepsilon, X) \rightarrow (q', \alpha).$$

Význam je obdobný jako u instrukce $(q, a, X) \rightarrow (q', \alpha)$, kde $a \in \Sigma$, ale zde se ze vstupu nic nečte (změna stavu a vrcholu zásobníku tedy na vstupním symbolu nezávisí) a čtecí hlava se neposunuje.

Možná jste si již dříve všimli, že v definici 4.8 nejsou žádné přijímající stavy. Úspěšné (tj. přijímající) výpočty a potažmo jazyk rozpoznávaný zásobníkovým automatem jsou definovány následovně.

Definice 4.9

Výpočet zásobníkového automatu $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0)$ je přijímajícím, jestliže skončí v konfiguraci $(q, \varepsilon, \varepsilon)$ ($q \in Q$), tedy když se přečte celé vstupní slovo a vyprázdní se zásobník (příčemž na dosaženém stavu nezáleží).

Slovo $w \in \Sigma^*$ je přijímáno automatem M , jestliže existuje přijímající výpočet začínající v konfiguraci (q_0, w, Z_0) .

Jazyk $L(M)$, tedy jazyk rozpoznávaný (též říkáme přijímaný) zásobníkovým automatem M , je definován takto:

$$L(M) = \{w \in \Sigma^* \mid w \text{ je přijímáno automatem } M\}.$$

Poznámka: Některé varianty zásobníkových automatů v literatuře předpokládají i přijímající stavy; výpočet je pak přijímající, jestliže po přečtení vstupního slova řídicí jednotka vstoupí do přijímajícího stavu, přičemž na (ne)prázdnosti zásobníku nezáleží. Tato definice je ekvivalentní té naší, jak si ukážeme v rozšiřující části; zde se ovšem přidržíme přijímání prázdným zásobníkem.

Poznámka: Jak jsme již zmínili, definice zahrnuje nedeterminismus – k danému vstupnímu slovu může existovat více výpočtů. U našeho automatu pro jazyk $L = \{a^n b^n \mid n \geq 1\}$ to nenastává (automat je deterministický), ale brzy se k užití nedeterminismu dostaneme.



Kontrolní otázka: Když už teď máme přesné definice, umíte ověřit, že zásobníkový automat zadaný dříve uvedenými instrukcemi skutečně rozpoznává jazyk $L = \{a^n b^n \mid n \geq 1\}$?

Není problémem se přesvědčit, že pro každé slovo $a^n b^n$, $n \geq 1$, existuje přijímající výpočet. Co se děje, když vstupní slovo není z jazyka L ? Všimněme si, že pokud je např. řídicí jednotka ve stavu r_2 a čtecí hlava čte na vstupu a , není aplikovatelná žádná instrukce; jinými slovy $\delta(r_2, a, X) = \emptyset$ pro každé $X \in \Gamma$. Výpočet prostě dál nemůže pokračovat; proto např. slovo $aababb$ není přijato. Podobně $\delta(r_1, b, Z) = \emptyset$; začíná-li tedy vstupní slovo symbolem b , nelze provést žádnou instrukci. Všimněme si, že ani ε není přijato, zásobník totiž na začátku není prázdný. Je-li vstupní slovo tvaru $a^m b^n$ pro $m > n$, výpočet skončí rovněž s neprázdným zásobníkem, tedy neúspěšně. Pro slovo $a^m b^n$, kde $1 \leq m < n$, skončí výpočet předčasným vyprázdněním zásobníku – předtím, než se dočte vstupní slovo. Zdůrazněme, že podle naší definice platí, že

je-li zásobník prázdný, není aplikovatelná žádná instrukce.

Zatím je možná nejasné, proč jsme v definici 4.8 uváděli typ přechodové funkce δ jako zobrazení množiny $Q \times (\Sigma \cup \{\varepsilon\}) \times \Gamma$ do množiny všech konečných podmnožin množiny $Q \times \Gamma^*$, a proč jsme nepoužili např. typ $Q \times \Sigma \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma^*$. Podívejme se v této souvislosti nejdříve na následující řešené příklady.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.8: Navrhněte zásobníkový automat rozpoznávající jazyk $\{a^i b^j c^k \mid i, j, k \geq 1 \text{ a } i = j\}$.

Řešení: Není těžké přijít na níže uvedenou modifikaci instrukcí použitých pro $\{a^n b^n \mid n \geq 1\}$:

$$\begin{aligned} (r_1, a, Z) &\rightarrow (r_1, AZ) \\ (r_1, a, A) &\rightarrow (r_1, AA) \\ (r_1, b, A) &\rightarrow (r_2, \varepsilon) \\ (r_2, b, A) &\rightarrow (r_2, \varepsilon) \\ (r_2, c, Z) &\rightarrow (r_3, Z) \\ (r_3, c, Z) &\rightarrow (r_3, Z) \\ (r_3, c, Z) &\rightarrow (r_3, \varepsilon) \end{aligned}$$

Počáteční symbol Z jsme teď ponechali na dně zásobníku, aby výpočet neskonal předčasně jeho vyprázdněním. Tento symbol Z zároveň zajišťuje, že při čtení prvního vstupního c může výpočet pokračovat jen tehdy, když před ním předcházelo $a^n b^n$ pro nějaké $n \geq 1$. Poprvé jsme také použili *nedeterminismu*: v konfiguraci se stavem r_3 , čteným symbolem c a vrcholem zásobníku Z jsou aplikovatelné dvě různé instrukce; musíme totiž počítat jak s možností, že čtené c je posledním znakem vstupního slova, tak s možností, že nějaká c ještě následují. Pro přechodovou funkci δ zde tedy platí $\delta(r_3, c, Z) = \{(r_3, Z), (r_3, \varepsilon)\}$.

Poznámka: Někdy je užitečné si představit, či to takto přímo definovat, že vstupní slovo je zakončeno speciálním symbolem označujícím konec slova. Pak by uvedené využití nedeterminismu nebylo nutné; brzy se ale dostaneme k případům, kdy je využití nedeterminismu zásadní.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.9: Navrhněte zásobníkový automat rozpoznávající jazyk $\{a^i b^j c^k \mid i, j, k \geq 1 \text{ a } j = k\}$.

Řešení: Tady už zkušeně navrhne např.

$$\begin{aligned}
 (q_1, a, Z) &\rightarrow (q_2, Z) \\
 (q_2, a, Z) &\rightarrow (q_2, Z) \\
 (q_2, b, Z) &\rightarrow (q_2, B) \\
 (q_2, b, B) &\rightarrow (q_2, BB) \\
 (q_2, c, B) &\rightarrow (q_3, \varepsilon) \\
 (q_3, c, B) &\rightarrow (q_3, \varepsilon)
 \end{aligned}$$

Zdůrazněme, že první dvě instrukce není možné nahradit jedinou; podle definice jazyka musí slovo začínat alespoň jedním znakem a .



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.10: Navrhněte zásobníkový automat rozpoznávající jazyk $\{a^i b^j c^k \mid i, j, k \geq 1 \text{ a } i = j \text{ nebo } j = k\}$.

Řešení: Teď se v plné míře uplatní nedeterminismus (i kdyby vstupní slova byla zakončena speciálním symbolem). (V rozšiřující části se ještě zmíníme, že deterministickým zásobníkovým automatem uvedený jazyk rozpoznávat nelze. Můžeme si rovněž připomenout, že tento jazyk negeneruje žádná jednoznačná gramatika.)

Samozřejmě se nabízí využití automatů zkonstruovaných v předchozích příkladech. Můžeme elegantně využít dosud nepoužitou možnost ε -*kroků*. Dejme instrukce z předchozích dvou příkladů prostě dohromady a přidejme nový stav q_0 , definovaný jako počáteční, a instrukce

$$\begin{aligned}
 (q_0, \varepsilon, Z) &\rightarrow (r_1, Z) \\
 (q_0, \varepsilon, Z) &\rightarrow (q_1, Z)
 \end{aligned}$$

Důležité je, že stavy ze dvou předchozích množin instrukcí se nepomíchají, neboť jsme je volili v obou příkladech různé; jinak bychom je prostě v jednom případě dodatečně přejmenovali.

Výsledný automat se tedy na začátku „nedeterministicky rozhodne“, zda bude porovnávat počty výskytů znaku a a znaku b nebo počty výskytů znaku b a znaku c . Víme, že existence neúspěšných (tj. nepřijímajících) výpočtů na správném slově (tedy slově z jazyka) nevádí, podstatné je, že alespoň jeden výpočet přijímající je.

Je načase uvést, že zásobníkové automaty tvoří „automatový protějšek“ k bezkontextovým gramatikám; to vyjadřuje následující věta.

Věta 4.10

Zásobníkové automaty rozpoznávají právě bezkontextové jazyky (a jsou takto ekvivalentní bezkontextovým gramatikám).

Zde je podstatné, že zásobníkové automaty obecně chápeme jako nedeterministické. Jazyky rozpoznatelné deterministickými zásobníkovými automaty tvoří totiž vlastní podtřídu třídy bezkontextových jazyků; na rozdíl od konečných automatů má tedy u zásobníkových automatů nedeterministická verze větší rozpoznávací sílu než deterministická. (K této problematice se vrátíme v rozšiřující části.) Právě kýžená ekvivalence s bezkontextovými gramatikami je důvodem, proč u zásobníkových automatů bereme nedeterministickou verzi jako základní, a proč jsme příslušně definovali i typ přechodové funkce v Defini 4.8.

Větu 4.10 dokážeme až v rozšiřující části, zde jen uvedeme konstrukci zásobníkového automatu k zadané gramatice, která mimo jiné ilustruje základní ideu syntaktické analýzy v překladačích (konkrétně pro metodu „shora dolů“ („top-down“)).

Konstrukce zásobníkového automatu ke gramatice

Vstup: bezkontextová gramatika G .

Výstup: zásobníkový automat M (s jedním stavem) takový, že $L(M) = L(G)$.

Postup: Nechť $G = (\Pi, \Sigma, S, P)$.

Definujme $M = (\{q_0\}, \Sigma, \Pi \cup \Sigma, \delta, q_0, S)$, kde

- pro každé $X \in \Pi$ je $\delta(q_0, \varepsilon, X) = \{(q_0, \alpha) \mid (X \rightarrow \alpha) \in P\}$,
- pro každé $a \in \Sigma$ je $\delta(q_0, a, a) = \{(q_0, \varepsilon)\}$;
- jiným argumentům přiřazuje δ prázdnou množinu.

Např. pro gramatiku (s očíslovanými pravidly)

- 1/ $A \rightarrow A + B$
- 2/ $A \rightarrow B$
- 3/ $B \rightarrow B \times C$
- 4/ $B \rightarrow C$
- 5/ $C \rightarrow (A)$
- 6/ $C \rightarrow a$

je příslušný zásobníkový automat zadán instrukcemi

$$\begin{aligned}
 (q_0, \varepsilon, A) &\rightarrow (q_0, A + B) \\
 (q_0, \varepsilon, A) &\rightarrow (q_0, B) \\
 (q_0, \varepsilon, B) &\rightarrow (q_0, B \times C) \\
 (q_0, \varepsilon, B) &\rightarrow (q_0, C) \\
 (q_0, \varepsilon, C) &\rightarrow (q_0, (A)) \\
 (q_0, \varepsilon, C) &\rightarrow (q_0, a) \\
 (q_0, a, a) &\rightarrow (q_0, \varepsilon) \\
 (q_0, +, +) &\rightarrow (q_0, \varepsilon) \\
 (q_0, \times, \times) &\rightarrow (q_0, \varepsilon) \\
 (q_0, (, () &\rightarrow (q_0, \varepsilon) \\
 (q_0,),) &\rightarrow (q_0, \varepsilon)
 \end{aligned}$$

Poznámka: Jak vidíme, takto zkonstruovaný zásobníkový automat k zadané gramatice (mohutně) využívá nedeterminismu. V praktických algoritmech založených na uvedené konstrukci se ovšem používají různé modifikace vedoucí k deterministickému automatu. (To ale není možné u všech gramatik, jak jsme již zmínili dříve.)

Uveďme teď ještě další příklady konstrukce zásobníkového automatu, v nichž rovněž použijeme přirozené schéma, umožňující stručnější zadávání skupiny instrukcí.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.11: Navrhněte zásobníkový automat rozpoznávající jazyk $L = \{wc(w)^R \mid w \in \{a, b\}^*\}$.

Řešení: Jistě nás napadne ukládat úsek slova do (prvního) výskytu c do zásobníku, a pak porovnávat symbol po symbolu s následujícím úsekem. Nesmíme také zapomenout, že automat musí přijmout i slovo c .

$$\begin{aligned}
 (r_1, a, Z) &\rightarrow (r_1, A) \\
 (r_1, b, Z) &\rightarrow (r_1, B) \\
 (r_1, c, Z) &\rightarrow (r_1, \varepsilon) \\
 (r_1, a, A) &\rightarrow (r_1, AA) \\
 (r_1, b, A) &\rightarrow (r_1, BA) \\
 (r_1, c, A) &\rightarrow (r_2, A) \\
 (r_1, a, B) &\rightarrow (r_1, AB) \\
 (r_1, b, B) &\rightarrow (r_1, BB) \\
 (r_1, c, B) &\rightarrow (r_2, B)
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}(r_2, a, A) &\rightarrow (r_2, \varepsilon) \\ (r_2, b, B) &\rightarrow (r_2, \varepsilon)\end{aligned}$$

Dá se snadno ověřit, že automat má přijímající výpočet pro každé slovo z L ; naopak pro jakékoli slovo, které není z L , se výpočet nutně „zasekne“ před dočtením vstupního slova, nebo skončí s neprázdným zásobníkem.

Připomeňme ještě, že zásobníkové symboly nemusí být jiné než vstupní symboly. (Vstupní abeceda Σ a zásobníková abeceda Γ v Definicí 4.8 nemusí být disjunktní, na rozdíl od množin terminálů a neterminálů u gramatik.) My jsme zde použili symboly A, B jen pro určité zvýraznění, že jde o zásobníkové symboly.

Všimněme si dále, že některé skupiny instrukcí jsou podobné a lze je stručněji zachytit *schématy instrukcí*. Např. místo dvou instrukcí

$$\begin{aligned}(r_1, a, A) &\rightarrow (r_1, AA) \\ (r_1, a, B) &\rightarrow (r_1, AB)\end{aligned}$$

lze stručněji psát

$$(r_1, a, X) \rightarrow (r_1, AX), \text{ pro } X \in \{A, B\}.$$

Pokud použijeme a, b i jako zásobníkové symboly, lze zásobníkový automat pro náš jazyk zapsat následovně:

$$\begin{aligned}(r_1, x, Z) &\rightarrow (r_1, x), \text{ pro } x \in \{a, b\} \\ (r_1, c, Z) &\rightarrow (r_1, \varepsilon) \\ (r_1, x, y) &\rightarrow (r_1, xy), \text{ pro } x, y \in \{a, b\} \\ (r_1, c, x) &\rightarrow (r_2, x), \text{ pro } x \in \{a, b\} \\ (r_2, x, x) &\rightarrow (r_2, \varepsilon), \text{ pro } x \in \{a, b\}\end{aligned}$$



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 4.12: Navrhněte zásobníkový automat rozpoznávající jazyk $L = \{ w(w)^R \mid w \in \{a, b\}^* \}$.

Řešení: Pochopitelně nás hned napadne, že bychom mohli nějak využít automat z předchozího příkladu. Teď ale nemáme střed slova označený c , jak to

tedy vyřešit? S použitím nedeterminismu snadno: v instrukcích z předchozího příkladu prostě místo c napíšeme ε .

Všimněme si, že posledně zmíněný nedeterminismus se zde neprojevuje v tom, že bychom měli dvě různé instrukce se stejnou levou stranou $(q, a, X) \rightarrow \dots$, ale v tom, že máme instrukci typu $(q, a, X) \rightarrow \dots$ i instrukci typu $(q, \varepsilon, X) \rightarrow \dots$, kde a je vstupní symbol. (V našem případě máme např. instrukci $(r_1, b, a) \rightarrow (r_1, ba)$ i instrukci $(r_1, \varepsilon, a) \rightarrow (r_2, a)$.) I tento jev totiž vede k tomu, že existuje více možných výpočtů pro jedno vstupní slovo.

Tento příklad také ilustruje dříve zmíněnou větší rozpoznávací sílu nedeterministických (tedy našich základních) zásobníkových automatů oproti automatům deterministickým. Dá se totiž dokázat, že jazyk $\{w(w)^R \mid w \in \{a, b\}^*\}$ deterministickým zásobníkovým automatem (v němž by tedy ke každému vstupnímu slovu existoval jen jeden výpočet) rozpoznávat nelze.



Otázky:

OTÁZKA 4.18: Jakým způsobem může zásobníkový automat rozpoznat prázdné slovo?

OTÁZKA 4.19: Jak můžeme zásobníkovým automatem simulovat konečný automat?



CVIČENÍ 4.20: Demonstrujte přijímající výpočet (nedeterministického) zásobníkového automatu, kterým jsme ilustrovali konstrukci $BG \rightarrow ZA$, pro vstupní slovo $a \times (a + a)$.

CVIČENÍ 4.21: Sestrojte zásobníkový automat rozpoznávající jazyk $L = \{u \in \{a, b, c\}^* \mid \text{po vynechání všech výskytů symbolu } c \text{ z } u \text{ dostaneme slovo ve tvaru } w(w)^R\}$.

CVIČENÍ 4.22: Charakterizujte co nejjednodušeji jazyk, který je přijímán zásobníkovým automatem $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, p, Z)$, kde $Q = \{p, q\}$, $\Sigma = \{a, b, c\}$, $\Gamma = \{A, B, Z\}$ a δ je zadána následujícím výčtem. (Zde jsme nepoužili přepis na instrukce jako dříve, což je samozřejmě nepodstatné.)

$$\delta(p, a, Z) = \{(p, AZ)\}$$

$$\delta(p, b, Z) = \{(p, BZ)\}$$

$$\begin{aligned}
\delta(p, c, Z) &= \{(p, Z)\} \\
\delta(p, a, A) &= \{(p, AA)\} \\
\delta(p, b, A) &= \{(p, BA)\} \\
\delta(p, c, A) &= \{(p, A)\} \\
\delta(p, a, B) &= \{(p, AB)\} \\
\delta(p, b, B) &= \{(p, BB)\} \\
\delta(p, c, B) &= \{(p, B)\} \\
\delta(p, \varepsilon, Z) &= \{(q, \varepsilon)\} \\
\delta(p, \varepsilon, A) &= \{(q, A)\} \\
\delta(p, \varepsilon, B) &= \{(q, B)\} \\
\delta(q, a, A) &= \{(q, \varepsilon)\} \\
\delta(q, c, A) &= \{(q, A)\} \\
\delta(q, b, B) &= \{(q, \varepsilon)\} \\
\delta(q, c, B) &= \{(q, B)\} \\
\delta(q, c, Z) &= \{(q, Z)\} \\
\delta(q, \varepsilon, Z) &= \{(q, \varepsilon)\}
\end{aligned}$$

CVIČENÍ 4.23: Charakterizujte co nejjednodušeji jazyk, který je přijímán zásobníkovým automatem $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q, S)$, kde $Q = \{q\}$, $\Sigma = \{a, b, c\}$, $\Gamma = \{A, B, C, S\}$ a δ je zadána následujícím výčtem.

$$\begin{aligned}
\delta(q, \varepsilon, S) &= \{(q, ASA), (q, BSB), (q, CS), (q, SC), (q, \varepsilon)\} \\
\delta(q, a, A) &= \{(q, \varepsilon)\} \\
\delta(q, b, B) &= \{(q, \varepsilon)\} \\
\delta(q, c, C) &= \{(q, \varepsilon)\}
\end{aligned}$$

CVIČENÍ 4.24: Sestrojte zásobníkový automat přijímající jazyk generovaný následující gramatikou.

$$S \longrightarrow \varepsilon \mid SS \mid aSb \mid bSa$$

CVIČENÍ 4.25*: Charakterizujte co nejjednodušeji jazyk L generovaný gramatikou z předchozího příkladu (která by vám měla být povědomá z dřívějšího), a pak zkuste pro jazyk $L \cdot \{\#\}$ (obsahující slova z L zakončená speciálním znakem $\#$) navrhnout deterministický zásobníkový automat, tj. takový, v němž ke každému vstupnímu slovu existuje jen jeden výpočet.



Shrnutí: Pojmu zásobníkový automat a souvisejícím pojmům již plně rozumíme a nedělá nám problémy rozbor a návrh zásobníkových automatů rozpoznávajících (jednoduché) bezkontextové jazyky. Také jsme si vědomi vztahu zásobníkových automatů a bezkontextových gramatik; speciálně máme promyšlenou konstrukci automatu ke gramatice.

Kapitola 5

Úvod do teorie vyčísitelnosti



Cíle kapitoly:

V této kapitole si máte ujasnit, co to je (výpočetní) „problém“ a co to znamená, že „algoritmus A řeší problém P “, včetně souvislostí s kódováním vstupů a výstupů. Máte zvládnout základní programování Turingových strojů a počítačů s libovolným přístupem („RAMů“). Máte pochopit vzájemnou simulaci mezi výpočetními modely a důvody, proč přijímáme Churchovu-Turingovu tezi, jež ztotožňuje pojem „algoritmus“ s pojmem „Turingův stroj“. Máte se seznámit s některými algoritmicky nerozhodnutelnými problémy a udělat si představu o způsobu důkazu nerozhodnutelnosti. Speciálně máte pochopit pojem algoritmické preveditelnosti mezi problémy.

Začínáme se věnovat základům teorie algoritmů. V této kapitole jde o (algoritmickou) vyčísitelnost, v další kapitole pak o (výpočetní) složitost.

5.1 Problémy a algoritmy k jejich řešení



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

V této části máte pochopit specifický význam pojmu „výpočetní problém“, stručněji „problém“, v teorii algoritmů; speciálně pak pojem

„rozhodovací (neboli ANO/NE) problém“ a také „optimalizační problém“ a jeho „ANO/NE verze“. Máte umět precizovat, co to znamená, že „algoritmus A řeší problém P “, či „algoritmus A rozhoduje problém P “ v případě ANO/NE problémů. Máte si zatím alespoň uvědomit, že ne všechny (výpočetní) problémy jsou algoritmicky řešitelné.

Klíčová slova: (výpočetní) problém, kódování vstupů a výstupů, algoritmicky řešitelné (a neřešitelné) problémy, ANO/NE problém, rozhodnutelné (a nerozhodnutelné) problémy, optimalizační problém, ANO/NE verze optimalizačního problému

Zkusme začít otázkou: Co je to vlastně *algoritmus*?

V historii lidstva se tento pojem postupně utvářel. Konkrétní algoritmy známe již ze starověku (vzpomeňme si třeba na Euklidův algoritmus pro nalezení největšího společného dělitele dvou čísel), ale teprve ve dvacátém století nazrála nutnost zabývat se pojmem *algoritmus* jako takovým. Všimněme si, že pokud chceme tento pojem nějak podrobněji popsat, užíváme slova a slovní spojení jako „postup“, „návod“, „posloupnost elementárních kroků“ apod. a požadujeme, aby takový postup bylo možné provádět „mechanicky“ (bez potřeby nějaké tvůrčí invence apod.), aby jeho jednotlivé kroky byly konečné (finitní), atp.

Uvědomme si však, že toto nejsou přesné definice (v „matematickém smyslu“). Pojem *algoritmus* je totiž podobně jako pojem *množina* základním pojmem, který není definován pomocí jednodušších pojmů, je jen objasňován svými vlastnostmi na konkrétních příkladech.

Za chvíli se dostaneme k matematickým *modelům algoritmu* (jako jsou Turingovy stroje či stroje RAM); teď se však nejprve podíváme na to, k čemu vlastně algoritmy slouží. Obecně se dá říci, že algoritmy slouží k řešení problémů.

Definice pojmu „problém“

Slovo *problém* má v přirozeném jazyce hodně významů; my se zaměříme jen na jeden specifický význam, který nyní přiblížíme. Příklady problémů, kterými se budeme zabývat jsou například problémy typu sečíst dvě čísla, nalézt nejkratší cestu v grafu, zjistit, zda je dané číslo prvočíslem, vynásobit dvě matice, setřídit danou databázi podle zvoleného klíče apod., tj. typicky

problémy, které se dají přesně formulovat pomocí matematických pojmů, a u kterých má rozumný smysl uvažovat o tom, že k jejich řešení použijeme počítač. Tyto problémy budeme většinou zadávat následujícím schématem:

NÁZEV: XY

VSTUP: Zde je popsáno, co je přípustným vstupem (zadáním, instancí) našeho problému.

VÝSTUP: Zde je popsáno, jaký výstup (výsledek) je očekáván pro zadaný vstup (je přiřazen zadanému vstupu).

Problém sečíst dvě přirozená čísla zadaný podle schématu vypadá např. takto:

NÁZEV: *Součet dvou čísel*

VSTUP: Dvojice přirozených čísel x a y .

VÝSTUP: Přirozené číslo z takové, že $z = x + y$.

Problém nalezení nejkratší cesty v grafu lze zadat např. takto:

NÁZEV: *Nejkratší cesta v grafu*

VSTUP: Orientovaný graf $G = (V, E)$ a dvojice vrcholů $u, v \in V$.

VÝSTUP: Nejkratší cesta z u do v , tj. nejkratší sekvence v_0, v_1, \dots, v_k prvků V taková, že $v_0 = u$, $v_k = v$ a $(v_{i-1}, v_i) \in E$ pro $i \in \{1, 2, \dots, k\}$, případně odpověď „neexistuje“, pokud žádná cesta z u do v v G není.

Pokud chceme napsat formální definici pojmu problém, mohla by vypadat takto:

Definice 5.1

Problém je určen trojicí (IN, OUT, p) , kde IN je množina (přípustných) vstupů, OUT je množina výstupů a $p : IN \rightarrow OUT$ je funkce přiřazující každému vstupu odpovídající výstup.

Takto definovaný problém se někdy též nazývá *výpočetní problém* (computational problem). Nás budou u takových problémů především zajímat algoritmy, které je řeší. Abychom ovšem mohli říci, co to znamená, že algoritmus A řeší problém P , musíme si něco říci o kódování vstupů a výstupů.

Kódování vstupů a výstupů

Ve výše uvedené definici pojmu „problém“ jsme neřekli, jaké mohou být prvky množin IN a OUT . Je zřejmé, že pro účely algoritmického („počítačového“) řešení musí být vstupy a výstupy nějak rozumně reprezentovány konečným způsobem.

Pro konkrétnost si jako příklady toho, co mohou být prvky množin IN a OUT , uveďme

- slova v nějaké dané abecedě Σ ,
- slova v abecedě $\{0, 1\}$, tj. sekvence bitů,
- sekvence zápisů celých čísel,
- zápisy přirozených čísel.

Ve skutečnosti lze tyto různé typy chápat jako ekvivalentní; např.:

- Slova libovolné abecedy Σ je možné reprezentovat sekvencemi přirozených čísel:
stačí totiž očíslovat symboly abecedy (tedy přiřadit jim číselné kódy, jak to známe např. u ASCII).
Např. pro $\Sigma = \{a, b, c, d\}$ můžeme znaku a přiřadit číslo 0, znaku b číslo 1, znaku c číslo 2 a znaku d číslo 3. Slovo $bddaba$ pak bude reprezentováno jako posloupnost 1, 3, 3, 0, 1, 0.
- Slova libovolné abecedy Σ je možné reprezentovat jako slova v abecedě $\{0, 1\}$:
slova převedeme na sekvence čísel jako v předchozím případě, přičemž čísla zapíšeme binárně jako k -bitová čísla, kde k musí být zvoleno dostatečně velké, aby bylo možné reprezentovat všechny symboly abecedy (např. 7 bitů u ASCII kóduje 128-prvkovou abecedu).

Pro $\Sigma = \{a, b, c, d\}$ stačí tedy použít dva bity, kde znak a je chápán jako 00, znak b jako 01, znak c jako 10 a znak d jako 11. Slovo $bddaba$ pak zapíšeme jako 011111000100.

- Přirozená čísla je možno zapisovat jako slova v abecedě $\{0, 1\}$:

stačí použít binární zápis čísla.

Například číslo 22 je možné zapsat jako 10110.

- Sekvence celých čísel je možné reprezentovat jako slova ve vhodně zvolené abecedě Σ :

například můžeme čísla zapisovat binárně, pro označení záporných čísel používat znak $-$ a pro oddělení jednotlivých čísel používat znak $\#$. V tomto případě je tedy $\Sigma = \{0, 1, -, \#\}$, a například sekvence

$$4, -6, 3, 0, 13, -5$$

je pak reprezentována slovem

$$100\#-110\#11\#0\#1101\#-101$$

- Slova v abecedě $\{0, 1\}$ je možné reprezentovat přirozenými čísly:

na začátek slova přidáme symbol 1 a výsledné slovo chápeme jako zápis čísla ve dvojkové soustavě. Například slovu 0110 přiřadíme číslo 22 (tj. 10110 binárně).

Pozn.: Přidání symbolu 1 na začátek je třeba, abychom byli schopni rozlišit slova, která se liší jen počtem nul na začátku, např. slova 1, 01, 001 atd.

Podotkněme, že výše popsané transformace samozřejmě nejsou jediné možné.



CVIČENÍ 5.1: Pro každý z výše uvedených převodů jedné reprezentace na druhou uveďte nějaký alternativní způsob, jak by bylo možné onen převod provést.

Další typy objektů pak můžeme reprezentovat pomocí výše popsaných.

Pokud je například vstupem matice čísel, je možné ji reprezentovat jako slovo v nějaké abecedě, přičemž jednotlivé řádky budou zapsány za sebou,

odděleny nějakým speciálním oddělovacím znakem, a každý jednotlivý řádek bude reprezentován podobným způsobem, jaký jsme použili pro reprezentaci sekvence čísel.

Grafy můžeme reprezentovat např. jako sekvence tvořené seznamem vrcholů a seznamem hran, případně pomocí incidenční matice.

Logické formule můžeme reprezentovat jako slova v nějaké vhodně zvolené abecedě, apod.

Algoritmicky řešitelné problémy

Co to vlastně znamená, že algoritmus A řeší problém P ? Můžeme to zpřesnit např. takto:

Algoritmus A řeší problém P zadaný trojicí (IN, OUT, p) spolu s dohodnutým (většinou samozřejmým a tedy ani nezmiňovaným) kódováním vstupů a výstupů (tj. prvků množin IN a OUT), jestliže je schopen přijmout (přečíst) kód jakéhokoli vstupu x z množiny IN a vydat k němu po konečném počtu kroků kód výstupu y z množiny OUT , pro nějž $y = p(x)$.

Stručně to vyjádříme takto: A pro každý vstup problému P (vypočte a) vydá předepsaný výstup. (O kódování se většinou vůbec nezmiňujeme, protože tiše předpokládáme nějaké přirozené kódování slovy v abecedě, posloupnostmi bitů či podobně.)



Kontrolní otázka: Podívejte se ještě jednou na zadání problému nejkratší cesty v grafu a promyslete si, zda mu skutečně jednoznačně odpovídá trojice (IN, OUT, p) .

I když pomineme různé možnosti zakódování grafu řetězcem symbolů apod., výstup není pro každý vstup jednoznačně určen.

Poznámka a úmluva.

Někdy má dobrý smysl uvažovat i problémy, kde pro jeden vstup může existovat více správných výstupů, jako je tomu např. u uvedeného problému hledání nejkratší cesty v grafu (je zřejmé, že mezi dvojicí vrcholů může existovat více než jedna nejkratší cesta).

Po algoritmu, který by tento problém řešil, chceme, aby ke každému vstupu vydal (alespoň) jeden správný výstup.

Alternativně jsme tedy mohli pojem „problém“ definovat poněkud obecněji, jako trojici (IN, OUT, P) , kde význam IN a OUT je stejný jako dříve a $P \subseteq IN \times OUT$ je relace, která musí splňovat, že ke každému $x \in IN$ existuje alespoň jedno $y \in OUT$ takové, že $(x, y) \in P$. (Výraz $(x, y) \in P$ lze pak chápat tak, že y je jeden z korektních výstupů pro vstup x .)

Tohoto detailu si budme vědomi, i když jej u konkrétních problémů již nebudeme explicitně zmiňovat.

Teď si ještě uvědomme jednu důležitou věc, která možná není hned zřejmá:

Existují problémy, které nejsou algoritmicky řešitelné.

Tedy není pravda, že ke každému přesně matematicky specifikovanému problému (s přirozeným kódováním vstupů a výstupů atd.) existuje algoritmus, který ho řeší. Teď to jen zaznamenáme a později se k tomu vrátíme. Uvedeme si ale alespoň jeden příklad takového algoritmicky neřešitelného problému:

NÁZEV: Eq-CFG (*Ekvivalence bezkontextových gramatik*)

VSTUP: Dvě bezkontextové gramatiky G_1, G_2 .

VÝSTUP: ANO, když $L(G_1) = L(G_2)$, NE, když $L(G_1) \neq L(G_2)$.

ANO/NE problémy, ANO/NE verze optimalizačních problémů

Všimněme si, že např. popis výstupu výše uvedeného problému Eq-CFG působí poněkud neohrabaně. Jedná se o tzv.

rozhodovací problém, neboli ANO/NE problém;

u takového problému je množina OUT dvouprvková, standardně chápána jako $OUT = \{ANO, NE\}$ (či $OUT = \{1, 0\}$).

U takových problémů je přirozenější a kratší definovat žádaný výstup pomocí otázky (týkající se vstupu), na kterou je odpověď buď ANO nebo NE. Např. Eq-CFG pak zapíšeme takto:

NÁZEV: Eq-CFG (*Ekvivalence bezkontextových gramatik*)

VSTUP: Dvě bezkontextové gramatiky G_1, G_2 .

OTÁZKA: Platí $L(G_1) = L(G_2)$?

Jiným příkladem ANO/NE problému je problém prvočíselnosti:

NÁZEV: *Prvočíselnost*

VSTUP: Přirozené číslo x (zadané např. dekadickým zápisem).

OTÁZKA: Je x prvočíslo?

Obecně tedy budeme pro rozhodovací problémy (neboli ANO/NE problémy) používat následující schéma:

NÁZEV: XY

VSTUP: Zde je popsáno, co je přípustným vstupem (zadáním, instancí) našeho problému.

OTÁZKA: Zde je otázka týkající se (zadaného) vstupu, na niž je odpověď ANO nebo NE.

U ANO/NE problémů místo „*algoritmus A řeší problém XY*“ často také říkáme

algoritmus A rozhoduje problém XY.

ANO/NE problém, pro nějž existuje algoritmus, který jej rozhoduje, nazýváme

algoritmicky rozhodnutelný, nebo stručněji rozhodnutelný.

Dříve uvedený problém Eq-CFG je tedy *algoritmicky nerozhodnutelný*, stručněji *nerozhodnutelný*.

Uvedme ještě jeden ANO/NE problém, který bude hrát později důležitou roli.

NÁZEV: SAT (*problém splnitelnosti booleovských formulí*)

VSTUP: Booleovská formule v konjunktivní normální formě.

OTÁZKA: Je daná formule splnitelná (tj. existuje pravdivostní ohodnocení proměnných, při kterém je formule pravdivá)?



Kontrolní otázka: Umíte okamžitě napsat příklad vstupu (neboli instance) problému SAT, u nějž je odpověď ANO a příklad vstupu, u nějž je odpověď NE?

Takové otázky byste si měli klást a řešit při studiu tohoto textu aktivně sami, nejen když jste takto explicitně tázáni.

(Zde stačí samozřejmě uvést např. velmi jednoduché formule s jedinou proměnnou: x a $y \wedge \neg y$ či podobné.)

V praxi velmi důležitou třídou problémů jsou tzv.

optimalizační problémy.

U optimalizačního problému je pro každý vstup určena množina *přípustných řešení* a dále je definována určitá kriteriální funkce, která každému přípustnému řešení přiřazuje nějaké reálné číslo. Cílem je mezi všemi přípustnými řešeními pro daný vstup nalézt to, pro které je hodnota kriteriální funkce největší, nebo případně nejmenší, v závislosti na typu řešeného problému.

Příkladem optimalizačního problému je již dříve uvedený problém hledání nejkratší cesty v grafu. V tomto případě je množinou přípustných řešení množina všech cest mezi dvěma danými vrcholy, kriteriální funkcí je délka dané cesty a cílem je hodnotu kriteriální funkce minimalizovat.

Jiným příkladem je problém nalezení minimální kostry v grafu:

NÁZEV: *Minimální kostra*

VSTUP: Neorientovaný souvislý graf $G = (V_G, E_G)$, ohodnocení hran $f : E \rightarrow \mathbb{N}_+$.

VÝSTUP: Souvislý graf $H = (V_H, E_H)$, kde $V_H = V_G$ a $E_H \subseteq E_G$, a kde hodnota $\sum_{e \in E_H} f(e)$ je minimální.

V tomto případě je množinou všech přípustných řešení množina všech souvislých podgrafů H grafu G takových, že $V_H = V_G$. Hodnota kriteriální funkce pro dané přípustné řešení H je dána výrazem $\sum_{e \in E_H} f(e)$. Opět je cílem minimalizovat tuto hodnotu.

Poznamenejme, že k některým (obecným) problémům (např. optimalizačním) lze přirozeně přiřadit tzv.

rozhodovací (neboli ANO/NE) verzi problému:

např. u problému minimální kostry se vstup rozšíří o číslo c a požadovaný výstup pak bude ANO, jestliže existuje kostra s ohodnocením nejvýše rovným c , a NE v opačném případě:

NÁZEV: *Minimální kostra (ANO/NE verze)*

VSTUP: Neorientovaný souvislý graf $G = (V_G, E_G)$, ohodnocení hran $f : E \rightarrow \mathbb{N}_+$ a číslo c .

OTÁZKA: Existuje graf $H = (V_H, E_H)$, kde $V_H = V_G$ a $E_H \subseteq E_G$, který je souvislý a přitom $\sum_{e \in E_H} f(e) \leq c$?

Poznámka pro hloubavé čtenáře. V teorii algoritmické vyčísitelnosti a složitosti se většinou uvažují jen ANO/NE problémy, pro svou jednodušší formu. Naznačme, proč to neznamená vážnou újmu na obecnosti zkoumání:

K obecnému problému (trojici (IN, OUT, p))

NÁZEV: XY

VSTUP: $w \in IN$

VÝSTUP: $p(w)$

můžeme definovat ANO/NE problém

NÁZEV: *XY-output-bit*

VSTUP: $w \in IN, i \in \mathbb{N}_+, h \in \{0, 1\}$.

OTÁZKA: Má $p(w)$ v „bitovém kódování“ alespoň i bitů a je v kladném případě i -tý bit roven h ?

Máme-li algoritmus rozhodující problém XY-output-bit, tak s jeho využitím snadno sestavíme algoritmus řešící problém XY. Zkuste si to promyslet!



Shrnutí: Takže už je nám jasné, co se v teorii algoritmů míní pojmem „problém“ a co to znamená, že daný algoritmus řeší daný problém; je nám v této souvislosti naprosto jasná také problematika kódování vstupů a výstupů.

Umíme specifikovat konkrétní problémy z praxe a rozlišovat mj. ANO/NE problémy, optimalizační problémy a také ANO/NE verze optimalizačních problémů. Víme, že se v teorii speciálně zaměřujeme na ANO/NE problémy (kterým se také říká rozhodovací problémy [decision problems]) a mezi nimi rozlišujeme rozhodnutelné [decidable] a nerozhodnutelné [undecidable] problémy.

5.2 Turingovy stroje



Orientační čas ke studiu této části: 4 hod.



Cíle této části:

V této části máte zvládnout programovací jazyk „velmi nízké úrovně“, mající jen jeden typ instrukcí; jde o tzv. Turingovy stroje. Samozřejmě to neznamená jen naučit se definici, ale především získat porozumění dostatečné k tomu, abyste byli schopni sestavovat (jednoduché) programy (tj. konkrétní Turingovy stroje) a pochopili, že přes svou primitivnost mohou tyto stroje implementovat tytéž algoritmy, jako každý jiný (univerzální) programovací jazyk.

Klíčová slova: *Turingovy stroje, výpočet (konečný i nekonečný), Turingovy stroje řešící problémy, Turingovy stroje rozhodující ANO/NE problémy, Turingovy stroje rozpoznávající (neboli rozhodující) jazyky*

Již jsme diskutovali fakt, že „algoritmus“ je základní pojem, který nelze definovat pomocí jiných, jednodušších pojmů; lze jej v principu jen ilustrovat na příkladech, na nichž popisujeme jeho vlastnosti.

Víme také, že pojem „algoritmus“ nijak neurčuje, jak máme zapisovat konkrétní algoritmy; lze k tomu vhodným způsobem použít přirozený jazyk, případně doplněný o obrázky, matematické symboly apod. Když se však objevily počítače, tedy stroje k provádění algoritmů, bylo potřeba exaktně specifikovat způsob zápisu algoritmů tak, aby je mohl přečíst a provádět počítač. Všichni víme, že proto byly vyvinuty programovací jazyky. Je sice mnoho různých programovacích jazyků, ale v principu jsou všechny rovnocenné: zapíšeme-li

nějaký algoritmus v jednom z nich, je jistě možné jej zapsat také v kterémkoli jiném (i když třeba komplikovaněji); dokonce lze toto „přepsání programu do jiného jazyka“ svěřit počítači, máme-li k dispozici příslušný překladač.

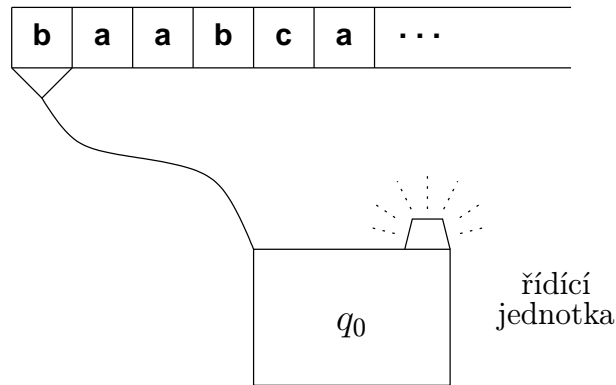
Poznámka: Hovoříme samozřejmě o univerzálních programovacích jazycích jako Java, C-čko, Fortran, Pascal, ne o některých jazycích se specifickým účelem, do nichž nejdou univerzální programovací jazyky překládat.

To nás přirozeně vede k nápadu ztotožnit pojem „algoritmus“ např. s pojmem „program v jazyce Java“. Chápeme přitom ovšem, že ztotožnění pojmu „algoritmus“ s pojmem „program v jazyce Pascal“ je ekvivalentní možnost. Podobně je ekvivalentní možnost ztotožnění pojmu „algoritmus“ s pojmem „posloupnost instrukcí strojového jazyka procesoru Pentium“. Ekvivalenci oněch možností je třeba rozumět v tom smyslu, že „co naprogramujeme v jednom jazyku, lze naprogramovat i v druhém“, byť z důvodu rychlosti a přehlednosti programování je třeba jeden z jazyků výrazně příjemnější než jiný.

Ve skutečnosti se zpřesnění zápisu algoritmů a ztotožnění pojmu „algoritmus“ a pojmu „program v určitém jazyku“ objevilo už ve třicátých letech dvacátého století, ještě před rozmachem elektronických počítačů. Objevilo se při snaze prokázat algoritmickou nerozhodnutelnost jistých problémů (z logiky a základů matematiky). Historicky prvním „univerzálním programovacím jazykem“ jsou tak *Turingovy stroje*. Seznámíme se teď s nimi, a pak se k naší diskusi vrátíme.

Alan Turing se snažil návrhem toho, čemu říkáme Turingovy stroje, formalizovat práci „výpočtáře“, pracujícího s tužkou, gumou a papírem a svou omezenou pamětí. Nepůjdeme do detailů myšlenkových pochodů Alana Turinga, ale k přiblížení navrženého modelu si nejdříve připomeneme konečný automat; zopakujeme k tomu obrázek 3.3, nyní jako obrázek 5.1. Konečný automat má tedy řídicí jednotku s konečně mnoha vnitřními stavy (tedy s omezenou pamětí) a na vstupní pásce čte (pomocí čtecí hlavy) zleva doprava zadané vstupní slovo; přitom mění vnitřní stavy podle příslušné přechodové funkce, kterou lze vlastně chápat jako množinu instrukcí.

Poznámka: V běžných programovacích jazycích je program *posloupností* instrukcí; na pořadí instrukcí záleží. Jelikož u konečného automatu je každá instrukce typu $q \xrightarrow{a} q'$, či jinak psáno $(q, a) \rightarrow q'$, tak na pořadí instrukcí nezáleží (každá de facto předepisuje skok na specifikované „návěští“, nikdy



Obrázek 5.1:

se nepokračuje „další instrukcí v pořadí“); je ovšem potřeba říci, kde se má začít, tedy je nutné specifikovat počáteční stav (=návěští).

Turingův stroj je podobný konečnému automatu, významný rozdíl je ale popsán v následujícím:

- páska je oboustranně nekonečná; je na ní na začátku zapsáno vstupní slovo, na jehož první pozici stojí hlava, a ostatní buňky jsou prázdné, tj. je v nich zapsán speciální prázdný znak \square ,
- hlava (spojená s konečnou řídicí jednotkou) se může pohybovat po pásce *oběma směry* a je nejen čtecí, ale i *zapisovací* – symboly v buňkách pásky je tedy možné přepisovat, a to obecně i jinými než vstupními symboly.

Po zkušenostech s konečnými a zásobníkovými automaty nás nijak nepřekvapí následující formální definice.

Definice 5.2

Turingův stroj, zkráceně TS, je definován jako šestice $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, F)$, kde

- Q je konečná neprázdná množina *stavů*,
- Σ je konečná neprázdná množina *vstupních symbolů*,

- Γ je konečná neprázdná množina *páskových symbolů*, kde $\Sigma \subseteq \Gamma$ a v $\Gamma - \Sigma$ je (přínejmenším) speciální znak \square (prázdný znak [blank]),
- $q_0 \in Q$ je *počáteční stav*,
- $F \subseteq Q$ je množina *koncových stavů*,
- $\delta : (Q - F) \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma \times \{-1, 0, +1\}$ je přechodová funkce.

Podobně jako např. u zásobníkového automatu můžeme konkrétní Turingův stroj zadat seznamem *instrukcí*. Tyto instrukce jsou zase dány přechodovou funkcí; místo $\delta(q, a) = (q', a', m)$ píšeme raději $(q, a) \rightarrow (q', a', m)$.

Význam instrukce $(q, a) \rightarrow (q', a', m)$ je tento:

- Tato instrukce je aplikovatelná v situaci (neboli konfiguraci), kdy řídicí jednotka je ve stavu q a hlava čte na pásce symbol a .
- Vykonání instrukce znamená následující:
 - řídicí jednotka přejde do stavu q' ,
 - hlava zapíše do aktuálně čtené buňky symbol a' ,
 - je-li $m = +1$, hlava se posune na sousední buňku pásky doprava, je-li $m = -1$, hlava se posune na sousední buňku pásky doleva, je-li $m = 0$, hlava se nikam neposune.

Podívejme se teď na následující seznam instrukcí.

$$\begin{aligned}
 (q_1, a) &\rightarrow (q_2, \bar{a}, +1) \\
 (q_1, \square) &\rightarrow (q_f, \square, 0) \\
 (q_2, a) &\rightarrow (q_2, a, +1) \\
 (q_2, \bar{a}) &\rightarrow (q_2, \bar{a}, +1) \\
 (q_2, \square) &\rightarrow (q_3, \bar{a}, -1) \\
 (q_3, \bar{a}) &\rightarrow (q_3, \bar{a}, -1) \\
 (q_3, a) &\rightarrow (q_4, a, -1) \\
 (q_3, \square) &\rightarrow (q_5, \square, +1) \\
 (q_4, a) &\rightarrow (q_4, a, -1) \\
 (q_4, \bar{a}) &\rightarrow (q_1, \bar{a}, +1) \\
 (q_5, \bar{a}) &\rightarrow (q_5, a, +1) \\
 (q_5, \square) &\rightarrow (q_f, \square, 0)
 \end{aligned}$$

Tento seznam reprezentuje určitý Turingův stroj $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, F)$.

Je zřejmé, že $Q = \{q_1, q_2, q_3, q_4, q_5, q_f\}$ a $\Gamma = \{a, \bar{a}, \square\}$.

Které symboly jsou vstupní, tedy co je množinou Σ , není ze seznamu instrukcí zřejmé; musíme dodat, že zde bereme $\Sigma = \{a\}$.

Jako počáteční chápeme (obvykle) ten stav, kterým začíná první instrukce v seznamu. V našem případě je tedy $q_0 = q_1$; stroj raději můžeme rovnou zapsat ve formě $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_1, F)$.

Jak vidíme z definice přechodové funkce, koncové stavy u Turingova stroje jsou „opravdu koncové“, což znamená, že

výpočet po dosažení koncového stavu končí

(což je rozdíl oproti konečným či zásobníkovým automatům).

Koncový stav se tedy neobjeví na levé straně žádné instrukce. V našem příkladu tak snadno vyvodíme, že koncovým stavem je jedině q_f , tedy $F = \{q_f\}$. (Samozřejmě můžeme pro větší názornost informaci o množině F k seznamu explicitně dodat.)

Seznam instrukcí je ovšem především reprezentací přechodové funkce δ ; např. vidíme $\delta(q_1, a) = (q_2, \bar{a}, +1)$, $\delta(q_2, a) = (q_2, a, +1)$ atd. Všimněme si přitom, že náš seznam nereprezentuje funkci δ plně, protože např. neobsahuje instrukci s levou stranou (q_1, \bar{a}) , apod. Takové „vynechávání“ často používáme, když navrhujeme Turingův stroj (tedy „programujeme“) a jsme si jisti, že k příslušné situaci nemůže při výpočtu nad jakýmkoli vstupním slovem dojít. (Náš stroj skutečně nemůže dosáhnout konfigurace, v níž by byla řídicí jednotka ve stavu q_1 a hlava četla \bar{a} .) Pro úplnost si ale můžeme např. představit, že seznam je vždy automaticky doplněn tak, že pro chybějící levou stranu (q, a) se dodá instrukce $(q, a) \rightarrow (q_{fail}, a, 0)$, kde q_{fail} je speciální koncový stav znamenající „ukončení havárií“ („run-time error“).

Poznámka: Jak vidíme z definice, základní verze Turingova stroje je *deterministická*: nemůžeme mít dvě různé instrukce se stejnou levou stranou a ke každému vstupnímu slovu tak existuje jediný výpočet. To je také vlastnost, kterou u algoritmů samozřejmě předpokládáme. (Až později budeme mít důvod zkoumat také nedeterministické Turingovy stroje.)

Co je to

výpočet Turingova stroje M nad vstupním slovem w

je už čtenáři jistě jasné. Zpřesnit se tento pojem zase dá pomocí relace odvozování mezi konfiguracemi.

Konfigurace Turingova stroje je dána stavem řídicí jednotky, obsahem pásky a pozicí hlavy. Konkrétní konfiguraci stroje $M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, F)$ popíšeme trojicí

$$(u, q, v), \text{ či zkráceně } uqv, \text{ kde } u, v \in \Gamma^* \text{ a } q \in Q.$$

Rozumíme tomu tak, že na pásce je v dané konfiguraci zapsáno slovo uv a vlevo i vpravo od něj jsou jen prázdné symboly \square ; řídicí jednotka je ve stavu q a hlava stojí na buňce odpovídající první pozici ve v . Všimněme si, že zápis uqv představuje stejnou konfiguraci jako $\square^i uqv \square^j$ pro libovolné i, j ; speciálně uq (kde tedy $v = \varepsilon$) je totéž jako $uq\square$, takže je jasné, co zde míníme „první pozicí ve v “ i v případě $v = \varepsilon$. Nepůjdeme už do dalších formálních detailů, ale předvedeme výpočet našeho výše uvedeného Turingova stroje pro vstup aaa ; výpočet tedy začíná v počáteční konfiguraci $q_1 aaa$:

$$q_1 aaa \vdash \bar{a} q_2 aa \vdash \bar{a} a q_2 a \vdash \bar{a} a a q_2 \square \vdash \bar{a} a q_3 a \bar{a} \vdash \bar{a} q_4 a a \bar{a} \vdash q_4 \bar{a} a a \bar{a} \vdash \bar{a} q_1 a a \bar{a} \vdash \bar{a} \bar{a} q_2 a \bar{a} \vdash \dots$$

Jistě jste pochopili, že relace \vdash znamená odvození v jednom kroku (provedení změny aktuální konfigurace provedením jedné instrukce); měli bychom psát \vdash_M , pokud potřebujeme zdůraznit, že se jedná o odvození podle (instrukcí) stroje M .

?

Kontrolní otázka: Umíte započatý výpočet dokončit? (Udělejte to!)

Jistě jste zjistili, že výpočet skončí v konfiguraci $aaaaaa q_f$. Navíc jste jistě pochopili, že pro jakékoli vstupní slovo $w \in \{a\}^*$ výpočet skončí v konfiguraci s obsahem pásky ww .

Pro jistotu ještě zopakujme, že každý výpočet Turingova stroje začíná v *počáteční konfiguraci*, tj. konfiguraci $q_0 w$, kde q_0 je počáteční stav a w je slovo nad vstupní abecedou. Výpočet je buď nekonečný nebo skončí v *koncové konfiguraci*, tj. konfiguraci uqv , kde q je nějaký koncový stav a slovo uv reprezentuje obsah pásky (pro konkrétnost bereme uv tak, že první pozice v uv odpovídá nejlevější buňce pásky obsahující neprázdný symbol (tj. jiný symbol než \square) a poslední pozice v uv odpovídá nejpravější buňce pásky obsahující neprázdný symbol. (Může se také stát, že $uv = \varepsilon$, tedy že páska obsahuje na závěr jen symboly \square .)

Obsah pásky uv v koncové konfiguraci uqv je chápán jako *výstup*, který stroj (vypočítá a) vydá pro zadané vstupní slovo, tedy pro zadaný *vstup*.



Kontrolní otázka: Umíte teď zformulovat, co to znamená, že Turingův stroj M řeší problém P ?

Je to jasné: ke každému vstupu (tedy instanci) problému P stroj M (vypočte a vydá) problémem předepsaný výstup. Samozřejmě předpokládáme, že vstupy a výstupy problému jsou kódovány slovy v nějaké abecedě. (Tuto abecedu lze vzít jako vstupní abecedu stroje M , přičemž M může samozřejmě používat i další („pracovní“) páskové symboly.

Náš výše uvedený stroj tedy vlastně řeší tento problém:

NÁZEV: *Zdvojení slov v jednoprvkové abecedě*

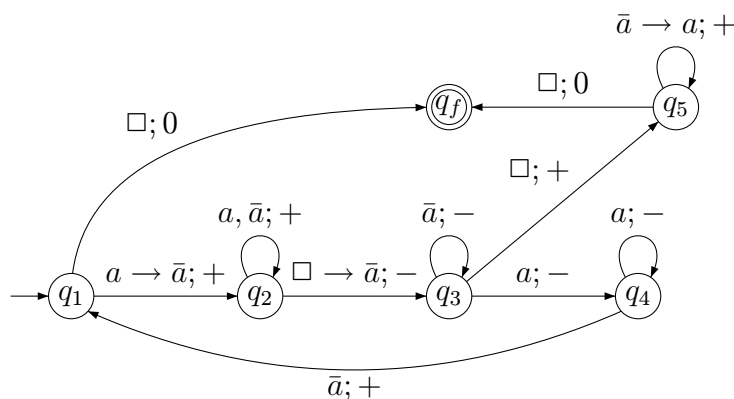
VSTUP: Slovo w nad abecedou $\{a\}$.

VÝSTUP: Slovo ww .

Značení: Jak jsme již uvedli, Turingovy stroje se dají zadávat seznamem instrukcí, s potřebnými dalšími informacemi, jako je specifikování vstupních symbolů, případně explicitním vyjmenováním stavů a určením počátečního a koncových stavů.

Seznam instrukcí ne náhodou připomíná počítačový program velmi nízké úrovně, dokonce s jen jedním typem instrukce. Aby byl delší program tohoto typu srozumitelný, je jistě možné a vhodné zápis řádně strukturovat, dobře okomentovat atd.

Někdy se místo seznamu instrukcí, či navíc vedle něj, může uvést zobrazení grafem, podobně jak to známe u konečných automatů. Označení hran je ovšem složitější a nutně méně srozumitelné než u konečného automatu. Např. náš stroj pro zdvojování slov je znázorněn grafem na dalším obrázku



Používáme tedy pro stručnost následující konvence. Vrcholy odpovídají stavům řídicí jednotky (počáteční stav je označený vstupující šipkou, koncové stavy jsou označeny dvojitým kroužkem); hrany reprezentují provedení jednotlivých instrukcí. Pro instrukci $(q, a) \rightarrow (q', a', m)$ vedeme hranu z vrcholu označeného q do vrcholu (označeného) q' a standardně k ní napíšeme $a \rightarrow a'; +$ když $m = +1$, $a \rightarrow a'; -$ když $m = -1$ a $a \rightarrow a'; 0$ když $m = 0$. Pokud $a' = a$, tedy symbol se nepřepisuje (tj. přepisuje se sebou samým), označujeme hranu stručněji $a; +$ (nebo $a; -$ či $a; 0$).

Jednotlivá hrana může mít více označení, protože instrukcí typu $(q, -) \rightarrow (q', -, -)$ může být více. Místo dvou označení $a; +$ a $b; +$ píšeme stručněji $a, b; ++$; místo $a \rightarrow b; +$ a $a' \rightarrow b; +$ píšeme stručněji $a, a' \rightarrow b; +$. Podobně používáme zkratky samozřejmě i pro posun „-“ a „0“, a případně také pro tři a více podobných označení.

Čtenář může posoudit sám, který způsob (seznam instrukcí či graf) je pro něj přehlednější. V každém případě se u složitějších strojů neobejdeme bez komentářů, má-li být takový stroj (neboli program) srozumitelný. Sestrojme si teď několik dalších Turingových strojů, řešících zadané problémy.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 5.1: Sestrojte TS, který jako vstup očekává binární číslo, tj. slovo z $\{0, 1\}^*$, a jako výstup má (spočítat a) vydat binární zápis trojnásobku vstupního čísla.

Řešení: Nejprve musíme samozřejmě sestavit algoritmus, který pak „naprogramujeme“, tedy který „implementujeme“ v instrukcích Turingova stroje. Algoritmus jistě rychle navrhne; uvědomíme si, že je vhodné postupovat odzadu, přičemž platí:

- pokud je poslední číslice 0, v trojnásobku bude také 0 a nedojde k přenosu

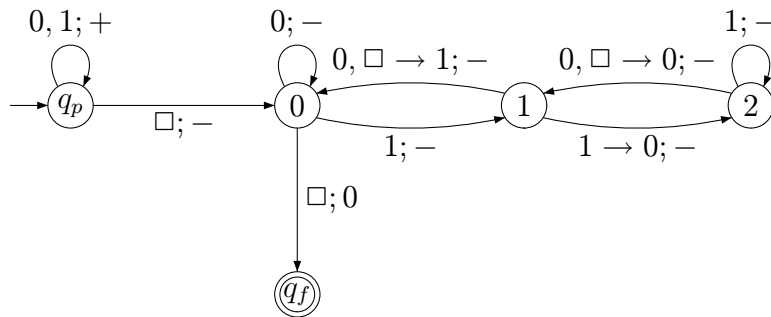
(přenos bude 0),

- pokud je poslední číslice 1, v trojnásobku bude také 1 a navíc dojde k přenosu 1,
- pokud si pamatujeme přenos 1 a čteme 0, nahradíme ji 1 a vynulujeme přenos,
- atd.

Zbylá pravidla jistě snadno doplníte a uvědomíte si, že přenos může nabývat jen hodnot 0, 1, 2.

Hodnotu přenosu si tedy TS může pamatovat stavem řídicí jednotky (tedy v omezené paměti). Stačí tedy naprogramovat počáteční fázi přechodu na pravý kraj vstupního slova a pak příslušně přepsat výše uvedená pravidla. Výpočet skončí, až stroj narazí (při zpracování zprava doleva) na \square ; nesmíme ale zapomenout, že na pásku se v té chvíli musí ještě zapsat aktuální přenos.

Výsledný stroj lze zachytit např. grafem na obrázku 5.2; kromě počátečního a koncového stavu použijeme tři stavy 0, 1, 2, které odpovídají pamatovaným přenosům.



Obrázek 5.2: Turingův stroj realizující násobení třemi

Zapišme si ještě předchozí Turingův stroj seznamem instrukcí. Přitom pro stručnost také využijeme *schémata instrukcí*, jak to již známe např. z popisů zásobníkových automatů. Stavy 0, 1, 2 zde raději označujeme q_0, q_1, q_2 , ať se výrazněji odlišují od páskových symbolů 0, 1.

$$\begin{aligned} (q_p, x) &\rightarrow (q_p, x, +1) \text{ pro } x \in \{0, 1\} \\ (q_p, \square) &\rightarrow (q_0, \square, -1) \end{aligned}$$

$$(q_0, 0) \rightarrow (q_0, 0, -1)$$

$$(q_0, 1) \rightarrow (q_1, 1, -1)$$

$$(q_0, \square) \rightarrow (q_f, \square, 0)$$

$$(q_1, y) \rightarrow (q_0, 1, -1) \text{ pro } y \in \{0, \square\}$$

$$(q_1, 1) \rightarrow (q_2, 0, -1)$$

$$(q_2, y) \rightarrow (q_1, 0, -1) \text{ pro } y \in \{0, \square\}$$

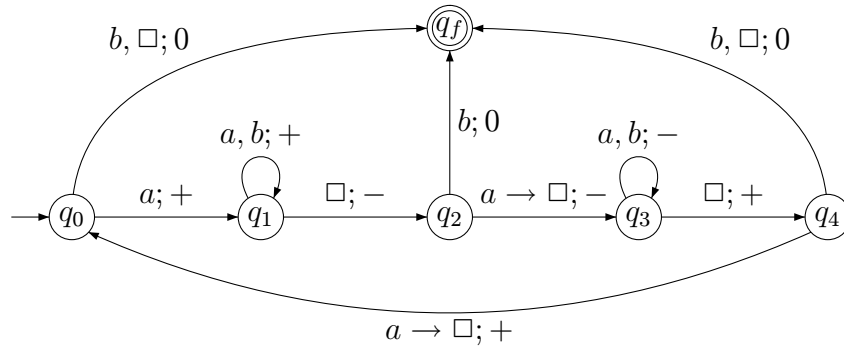
$$(q_2, 1) \rightarrow (q_2, 1, -1)$$



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 5.2: Navrhněte TS, který ze zadaného slova nad abecedou $\{a, b\}$ umaže od začátku i od konce nejdelší možné stejně dlouhé úseky znaků a (kde umazání samozřejmě znamená přepsání znaky \square). Tedy např. k vstupnímu slovu $aaababaa$ stroj nechá jako výstup slovo $abab$, kdežto vstupní slovo $aaabab$ nezmění; ze slova aaa zbude ε .

Řešení: Nejprve si problém rozebereme. Pokud na začátku čte stroj \square (vstupní slovo je v tom případě ε) nebo b , může hned skončit. Pokud čte na začátku a , je nutno zkontrolovat, zda je a i na konci; v kladném případě stroj ono koncové a umaže a vrátí se na začátek, kde umaže ono počáteční a (pokud tam ještě je, totiž pokud na pásce nebylo jen slovo a). Pak stroj pokračuje stejným způsobem na zbylém slově (znovu se tedy provádí tělo určitého cyklu) atd., dokud nenarazí na znak znamenající ukončení výpočtu. Všimněme si, že Turingův stroj nemůže obecně počítat, kolik a je na začátku (či na konci) slova, protože jeho řídicí jednotka má omezenou paměť, tj. může se nacházet jen v omezeném počtu stavů. Proto jsme nuceni naprogramovat v nějaké formě onen postup „běhání zleva doprava“ a synchronizovaného mazání na začátku a na konci.

Navržený TS zase zachytíme grafem (čtenář si jej může přepsat ve formě instrukcí k procvičení). Hrany odpovídající instrukcím umazávajícím a -čka jsou v grafu zvýrazněny.



Poznámka. Všimněme si, že chybí instrukce popisující, co se má dělat, když stroj čte ve stavu q_2 znak \square . Jedná se opět o situaci, ke které nemůže dojít, takže to nevadí. (Samozřejmě bychom ovšem nic nezkažili, kdybychom znak \square přidali např. k popisu hrany z q_2 do q_f .)



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 5.3: Navrhněte Turingův stroj, který pro vstupní slovo $w \in \{a, b, c\}^*$ vydá jako výstup slovo $v \in \{b, c\}^*$, které vznikne z w vypuštěním všech výskytů znaku a .

Řešení: Příklad se v prvním okamžiku může zdát triviální – TS by mohl projít celé slovo zleva doprava, přičemž by každý výskyt znaku a přepsal znakem \square . Je to však korektní postup? Zadáání přece říká, že se znaky a mají ve w vypustit, nikoliv nahradit speciálními znaky. Když si také připomeneme, jak je definován výstup výpočtu, uvědomíme si, že musíme nejen přemazávat a -čka, ale také zbylé symboly „srážet k sobě“.

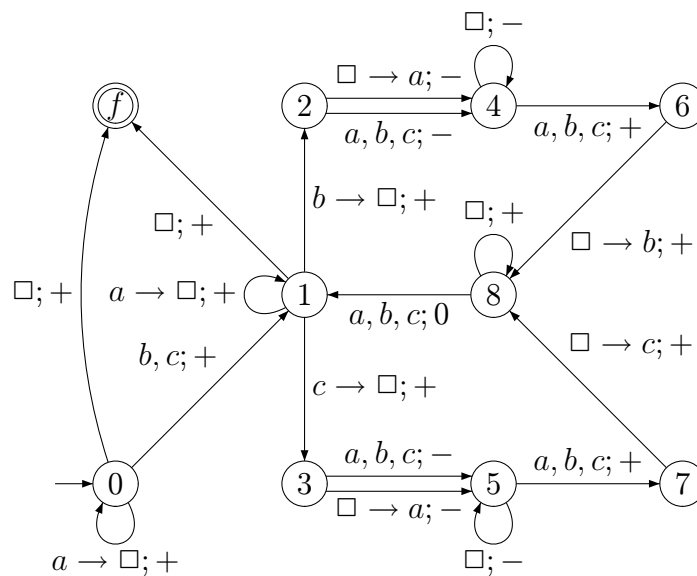
Při podrobnějším promyšlení navrhne postup např. takto: Stroj maže všechna počáteční a -čka (jsou-li jaká); narazí-li přitom na \square , ukončí výpočet. Když narazí na znak b nebo c , ponechá jej (čímž získá první symbol pozdějšího výstupu), ale vpravo od něj se již chová jinak: zase sice maže úsek a -ček, přičemž naražení na \square znamená konec výpočtu, ale narazí-li teď na (další) znak $x \in \{b, c\}$, přemaže ho, posune se doleva přes úsek znaků \square a zapíše x za dosud vzniklý prefix výstupu. (Onen úsek znaků \square může být i prázdný, pak se vlastně znak x přemaže a znovu zapíše na totéž místo.)

Když se teď ovšem stroj vydá doprava, naráží na znaky \square a neví, zda-li jsou vpravo za nimi ještě jiné znaky. Toto lze ošetřit různými způsoby; jedna možnost je, že po přemazání $x \in \{b, c\}$, se stroj před putováním vlevo nejprve podívá na políčko napravo od původního x , a když je tam \square (tedy x byl

posledním znakem vstupního slova), pak tam zapíše „neškodné“ a , a teprve pak se vydá doleva, aby zapsal x za dosud vytvořený prefix výstupu.

(Samozřejmě to jde i jinak. Např. místo zapisování a -čka si stroj prostě může zapamatovat v řídicí jednotce, že právě přenášený znak x byl poslední, a ušetřit si tak závěrečný kus výpočtu, který vlastně jen smaže přidané a -čko. Toto řešení by ovšem vyžadovalo zavedení dalších stavů a zvětšilo počet stavů navrhovaného Turingova stroje; my raději upřednostníme návrh menšího stroje před drobným zefektivněním výpočtu.)

Teď už tedy jsme schopni navržený postup přímočaře realizovat instrukcemi Turingova stroje; stroj zase zachytíme grafem.



S pohledem na graf ještě jednou popíšme činnost stroje.

Na začátku jsou ve stavu 0 umazávány všechny znaky a . Po prvním výskytu znaku b či c stroj přejde do stavu 1, který je vlastně vstupem do hlavního pracovního cyklu. Při každém průchodu tímto cyklem z 1 zpět do 1 je přenesen jeden následující znak b (horní větev) či c (dolní větev) z původní pozice na novou (vlevo); případné předcházející znaky a jsou přemazány. Všimněme si také onoho „kouknutí se vpravo“ (ve stavu 2 či 4) a případné zapsání „pomocného“ a -čka.

Turingovy stroje řešící ANO/NE problémy

Dosud uvedené Turingovy stroje řešily obecné problémy (kde každému vstupu je přiřazen výstup z víceprvkové, typicky nekonečné, množiny). Turingovy stroje mohou samozřejmě řešit také ANO/NE problémy (u nichž je každému vstupu přiřazeno ANO nebo NE). Mohli bychom přitom např. vyžadovat, aby na pásce na závěr výpočtu zůstalo zapsáno jen ANO či NE (nebo 1 či 0). Obvyklejší (a technicky jednodušší) je ovšem požadovat, aby příslušný stroj měl koncové stavy q_{ANO} („přijmout“ [accept]) a q_{NE} („zamítnout“ [reject]); místo zapsání odpovědi ANO na pásku stroj ukončí výpočet vstupem do stavu q_{ANO} , místo zapsání odpovědi NE vstoupí do stavu q_{NE} .

Všimněme si, že takto přirozeně může definovat, co to znamená, že

Turingův stroj M rozpoznává (neboli rozhoduje) jazyk L .



Kontrolní otázka: Jak byste tedy pojem rozhodování jazyka Turingovým strojem definovali?

(Je to opravdu přímočaré: pro (každé) vstupní slovo w , které patří do L , stroj musí skončit svůj výpočet ve stavu q_{ANO} , pro vstupní slovo, které do L nepatří, musí výpočet skončit ve stavu q_{NE} .)



Otázky:

OTÁZKA 5.2: Jak velký úsek pásky může TS při svém výpočtu použít?



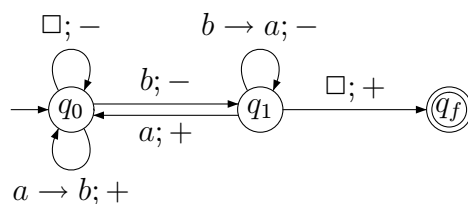
CVIČENÍ 5.3: Navrhněte TS, který zadané slovo nad abecedou $\{0, 1\}$ invertuje, tj. nuly přepíše na jedničky a naopak.

CVIČENÍ 5.4: Upravte v textu uvedený Turingův stroj pro zdvojování slov v abecedě $\{a\}$ tak, aby zdvojoval slova v abecedě $\{a, b\}$.

CVIČENÍ 5.5: Navrhněte Turingův stroj, který rozpoznává jazyk palindromů v abecedě $\{a, b\}$, tedy množinu slov $w \in \{a, b\}^*$, pro něž platí $w = w^R$ (kde w^R je zrcadlový obraz slova w).

CVIČENÍ 5.6: Popište, pro jaká vstupní slova z $\{a, b\}^*$ je výpočet následujícího Turingova stroje konečný a jak v tom případě vypadá výstup. (Stroj

samozřejmě začíná výpočet s hlavou na nejlevějším znaku vstupního slova; pokud je vstupní slovo ε , hlava čte \square .)



CVIČENÍ 5.7: Navrhněte TS, který číslo zadané ternárně nad abecedou $\{0, 1, 2\}$ vynásobí dvěma.

CVIČENÍ 5.8: Navrhněte Turingův stroj se vstupní abecedou $\{a, b\}$ a páskovou abecedou $\{a, b, c, \square\}$, jehož úkolem je následující.

Pro jakékoli vstupní slovo $w \in \{a, b\}^*$ musí výpočet skončit a po skončení musí být na pásce napsán výstup $\underbrace{c \dots c}_k$, kde k je součet počtu výskytů pod-slova ab a počtu výskytů podslova ba ve w .

Návod: Zhruba řečeno, výpočet stroje musí ve slově w zjistit všechny „změny znaků“, z a na b i z b na a , a jejich počet „zapsat“ pomocí znaků c . Například pro aaa je výstup ε , pro $aaab$ je výstup c , pro $ababa$ je výstup $cccc$, pro $aabbbbaabbbba$ je výstup také $cccc$. Počet změn znaků si stroj samozřejmě nemůže pamatovat stavem řídicí jednotky, ale každou zjištěnou změnu hned „běží zapsat“ dalším c . Nezapomeňte, že původní vstup musí zmizet, tedy být přepsán znaky \square .



Shrnutí: Tak už víme, co jsou Turingovy stroje, a zvládli jsme základy programování v tomto „programovacím jazyku velmi nízké úrovně“. Díky své jiné programátorské zkušenosti máme dobrou představu o tom, jak by se daly konstruovat takové stroje i pro složité algoritmické problémy (využitím běžných postupů jako je modulární přístup, definování podprogramů, apod.). Nebude pro nás tedy překvapením, když později ztotožníme pojmy „algoritmus“ a „Turingův stroj“.

5.3 Model RAM (Random Access Machine)



Orientační čas ke studiu této části: 3 hod.



Cíle této části:

V této části máte zvládnout jiný programovací jazyk „velmi nízké úrovně“ či vlastně „strojový jazyk“ jistého (abstraktního) počítače. Jedná se o model RAM (počítač s libovolným), které je realističtější modelem počítačů než Turingovy stroje. Jde o pochopení instrukcí strojů RAM a jejich výpočtů. Máte porozumět tomu, že všechny algoritmy, které znáte, je možné implementovat také stroji RAM; jedná se tedy opět o univerzální výpočetní model.

Klíčová slova: *Stroje RAM, instrukce RAMu, výpočet stroje RAM, RAMy řešící problémy*

Již jsme hovořili o tom, že na Turingovy stroje se lze dívat jako na *univerzální výpočetní model*; máme již dobrou představu o tom, jak by šel v principu každý algoritmus, který známe, implementovat vhodným Turingovým strojem. Teď se budeme věnovat jinému univerzálnímu výpočetnímu modelu, jenž budeme nazývat *stroje RAM*; jeho definice již byla ovlivněna tím, jak vypadají a jak pracují skutečné počítače (na rozdíl od Turingových strojů, které byly navrženy už v třicátých letech dvacátého století). Dá se říci, že se jedná o jednoduchou abstrakci reálného procesoru s jeho strojovým kódem, pracujícího s lineárně uspořádanou pamětí, tj. posloupností „buněk“ s adresami; jedná se o teoretický model, ve kterém se snažíme o maximální zjednodušení, a tak nerozlišujeme mezi nějakou „vnitřní“ a „vnější“ pamětí, atd. Název *stroje RAM* (Random Access Machine(s), v češtině někdy překládáno jako „počítač(e) s libovolným přístupem“) není zcela výstižný; nejedná se zde o nějakou náhodnost, je tím myšleno, že v jednom kroku může stroj přistoupit k buňce paměti s libovolnou adresou (na rozdíl od ryze sekvenčního přístupu u Turingových strojů, kde se v jednom kroku lze pohnout jen na sousední políčko pásky).

Poznámka: Kromě výrazů „stroj RAM“ či „RAM-stroj“ budeme užívat také jen zkratku „RAM“; budeme např. (trochu slangově) mluvit o sestrojení RAMu, porovnání dvou RAMů apod.

Do buněk paměti ukládá RAM celá čísla; jeho vstupy a výstupy jsou také posloupnosti celých čísel (uložených v buňkách vstupní a výstupní pásky). Dá se tedy říci, že RAMy mohou sloužit k řešení problémů, u nichž $IN, OUT \subseteq \mathbb{Z}^*$ (\mathbb{Z} označuje množinu všech celých čísel, včetně záporných), tedy problémů, jejichž vstupy i výstupy jsou kódovány posloupnostmi celých čísel.

Poznámka: To je sice rozdíl od případu Turingových strojů, kde jsou vstupy i výstupy slova v jisté abecedě, ale z dřívější diskuse o různých kódováních vstupů a výstupů víme, že tento rozdíl je jen technického rázu a rozhodně není nijak zásadní.

Nebudeme uvádět ryze formální definici RAMů, podáme jen neformální popis, ze kterého by nicméně mělo být vše jasné. Konkrétní RAM se skládá z těchto částí (viz Obrázek 5.3):

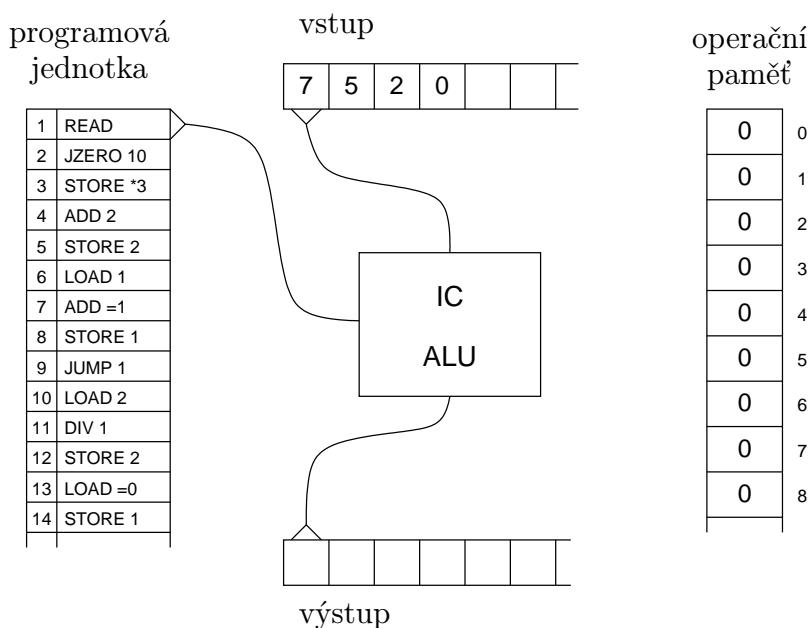
- Programová jednotka, ve které je uložen program, tvořený konečnou posloupností instrukcí (příkazů), které budou popsány dále.

Jednotlivé RAMy se liší jen svým programem, dále popsaná „hardwarová“ struktura je u všech stejná. Proto konkrétní RAM můžeme ztotožnit s jeho programem, což často děláme.

- Neomezená pracovní paměť tvořená buňkami, kde každá buňka může obsahovat libovolné celé číslo. Buňky jsou očíslovány přirozenými čísly $0, 1, 2, \dots$. Číslo buňky se nazývá adresa buňky. Do buněk je možno zapisovat i z nich číst.
- Vstupní páska tvořena buňkami (políčky), kde každá buňka obsahuje jedno celé číslo. Z této pásky je možno pouze sekvenčně číst. Na aktuálním políčku stojí (čtecí) hlava. Základní krok v činnosti hlavy spočívá v přečtení obsahu snímaného políčka a posunutí doprava o jedno políčko.
- Výstupní páska, do jejíchž buněk se zapisují celá čísla. Na tuto pásku je pouze možné sekvenčně zapisovat (pomocí zapisovací hlavy).
- Centrální jednotka, obsahující mj. programový registr (instruction counter, IC) ukazující, která instrukce má být v daném okamžiku prováděna (programový registr prostě obsahuje pořadové číslo příslušné

instrukce). Tato instrukce se provede a programový registr se příslušně změní (např. se zvýší o 1 či se změní jinak v případě skoku. Instrukce mohou mj. předepisovat čtení ze vstupu či zapisování na výstup; centrální jednotka přistupuje na vstupní a výstupní pásku pomocí hlav zmíněných výše. Další instrukce mohou předepisovat vykonání nějakých aritmetických či logických operací (k tomu si lze představit Arithmetical-Logical-Unit ALU jako součást centrální jednotky) a práci s pamětí; k paměti se přistupuje přímo - na předepsanou (vypočtenou) adresu.

- Ještě uvedme, že buňky s adresou 0 a 1 mají zvláštní postavení: buňka 0 se nazývá *pracovní registr* (také *akumulátor*) a je „automaticky se účastní“ provádění téměř všech instrukcí; buňka 1 se nazývá *indexový registr* a slouží k dynamickému adresování, jak je vysvětleno dále.



Obrázek 5.3: Stroj RAM

V *počáteční konfiguraci* (tj. na začátku výpočtu) je na určitém počátečním úseku vstupní pásky uloženo vstup: prvních n políček, pro nějaké n , obsahuje (vstupní) celá čísla c_1, c_2, \dots, c_n ; vstupní hlava snímá první buňku s číslem

c_1). Zbylá políčka vstupní pásky, všechna políčka výstupní pásky a všechny paměťové buňky obsahují číslo 0; programový registr ukazuje na první instrukci programu (tj. obsahuje číslo 1).

Poznámka: Na obrázku jsou vstupní čísla 7, 5, 2. Mohlo by to ovšem být třeba $-3407, 29, 543865, -19$ apod. Všimněme si také, že podle definice RAM při přečtení vstupního čísla 0 nepozná, zda je toto číslo ještě součástí vstupu nebo se už jedná o první buňku za vstupem. To je technická věc, která se snadno „programátorsky“ vyřeší (např. je každému vstupnímu číslu předřazeno informační jednobitové číslo 1). Teoretický model slouží k analýze algoritmů (zejména z hlediska složitosti, tj. časové či paměťové náročnosti, jak budeme diskutovat později) a nikoli pro skutečné praktické programování; proto definici nekomplikujeme technickými detaily jako je ten výše zmíněný.

Konfigurace (tj. stav výpočtu) se mění krok za krokem prováděním předepsaných instrukcí. Nyní uvedeme instrukce, z nichž lze sestavovat RAM-program. (Konkrétní program je např. na Obrázku 5.4.)

Tvary „operandů“ instrukcí a jejich příslušné hodnoty jsou patrné z následující tabulky (i je zápis přirozeného čísla). Za touto tabulkou pak již následuje přehled instrukcí, logicky rozdělených do několika skupin. (Označení *návěští* zde představuje přirozené číslo, udávající pořadové číslo instrukce, která bude prováděna jako následující, dojde-li ke skoku.)

Tvary operandů:

tvar	hodnota operandu
$=i$	přímo číslo udané zápisem i
i	číslo obsažené v buňce s adresou i
$*i$	číslo v buňce s adresou $i + j$, kde j je aktuální obsah indexového registru

Instrukce vstupu a výstupu (jsou bez operandu):

zápis	význam
READ	do pracovního registru se uloží číslo, které je v políčku snímaném vstupní hlavou, a vstupní hlava se posune o jedno políčko doprava
WRITE	výstupní hlava zapíše do snímaného políčka výstupní pásky obsah pracovního registru a posune se o jedno políčko doprava

Instrukce přesunu v paměti:

zápis	význam
LOAD <i>op</i>	do pracovního registru se načte hodnota operandu
STORE <i>op</i>	hodnota operandu se přepíše obsahem pracovního registru (zde se nepřipouští operand tvaru = <i>i</i>)

Instrukce aritmetických operací:

zápis	význam
ADD <i>op</i>	číslo v pracovním registru se zvýší o hodnotu operandu (tedy přičte se k němu hodnota operandu)
SUB <i>op</i>	od čísla v pracovním registru se odečte hodnota operandu
MUL <i>op</i>	číslo v pracovním registru se vynásobí hodnotou operandu
DIV <i>op</i>	číslo v pracovním registru se „celočíselně“ vydělí hodnotou operandu (do pracovního registru se uloží výsledek příslušného celočíselného dělení)

Instrukce skoku:

zápis	význam
JUMP <i>návěští</i>	výpočet bude pokračovat instrukcí určenou návěštím
JZERO <i>návěští</i>	je-li obsahem pracovního registru číslo 0, bude výpočet pokračovat instrukcí určenou návěštím; v opačném případě bude pokračovat následující instrukcí
JGTZ <i>návěští</i>	je-li číslo v pracovním registru kladné, bude výpočet pokračovat instrukcí určenou návěštím; v opačném případě bude pokračovat následující instrukcí

Instrukce zastavení:

zápis	význam
HALT	výpočet je ukončen („regulérně“ zastaven)

Jak lze očekávat, provedení instrukce zpravidla také znamená zvýšení programového čítače o jedničku (výpočet pokračuje prováděním bezprostředně

následující instrukce); výjimkou jsou případy, kdy dojde ke skoku (a také případ instrukce HALT).

Předpokládáme, že kdykoli by mělo při běhu dojít k nedefinované akci (dělení nulou, programový čítač ukazuje „mimo program“, adresa při použití operandu $*i$ vyjde záporná), výpočet se („neregulérně“) zastaví.

RAM M řeší problém $P = (IN, OUT, p)$, kde $IN, OUT \subseteq \mathbb{Z}^*$, jestliže má tuto vlastnost:

začne-li výpočet v počáteční konfiguraci se vstupem $c_1c_2 \dots c_n \in IN$, pak svůj výpočet (regulérně) skončí, přičemž na výstupu je $p(c_1c_2 \dots c_n)$.

```

1  READ
2  JZERO 10
3  STORE *3
4  ADD 2
5  STORE 2
6  LOAD 1
7  ADD =1
8  STORE 1
9  JUMP 1
10 LOAD 2
11 DIV 1
12 STORE 2
13 LOAD =0
14 STORE 1
15 LOAD *3
16 JZERO 23
17 SUB 2
18 WRITE
19 LOAD 1
20 ADD =1
21 STORE 1
22 JUMP 15
23 HALT

```

Obrázek 5.4: Příklad programu pro stroj RAM

Na Obrázku 5.4 je příklad programu pro stroj RAM, který řeší následující problém:

VSTUP: Neprázdna posloupnost kladných celých čísel ukončená nulou.

VÝSTUP: Odchyly jednotlivých čísel od aritmetického průměru zadané posloupnosti zaokrouhleného dolů.

Upozornění na animaci.

Na web-stránce předmětu najdete i animaci výpočtu tohoto RAMu.

Další příklad programu pro stroj RAM najdete v kapitole 6.

Poznámka: Jak už jsme zmínili, stroje RAM nejsou určeny pro skutečné praktické programování a ani při teoretických analýzách algoritmů většinou neprogramujeme RAMy do detailu. Vystačíme obvykle se strukturovaným popisem algoritmu (jako ve vyšších programovacích jazycích), z něhož by se implementace konkrétními instrukcemi RAMu dala přímočaře („mechanicky“) sestavit. Ještě se k tomu vrátíme při zkoumání výpočetní složitosti.



CVIČENÍ 5.9: Navrhněte způsob, jak byste na stroji RAM implementovali jednorozměrné pole o délce k .

CVIČENÍ 5.10: Navrhněte způsob, jak byste na stroji RAM implementovali dvourozměrné pole $k \times \ell$.

CVIČENÍ 5.11: Navrhněte způsob, jak byste na stroji RAM implementovali vykonávání rekurzivních podprogramů, tj. takových, které mohou mnohokrát rekurzivně volat samy sebe.



Shrnutí: Už tedy známe stroje RAM a alespoň trochu jsme si je „osahali“ z programátorského hlediska. Je nám jasné, jak bychom programy ve svém oblíbeném programovacím jazyce implementovali v tomto „primitivním programovacím jazyku“, kdyby to (nedejbože) bylo nutné.

5.4 Simulace mezi výpočetními modely; Churchova-Turingova teze



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

V této části máte přinejmenším na neformální úrovni pochopit, co se myslí simulací mezi výpočetními modely. Speciálně si máte promyslet vzájemnou simulaci Turingových strojů a strojů RAM. Dále se máte zamyslet nad Churchovou-Turingovou tezí, tj. uvědomit si, na čem zakládáme naše ztotožňování pojmu „algoritmus“ a „Turingův stroj“ (či „RAM“ nebo „program v běžném programovacím jazyku“).

Klíčová slova: *simulace mezi různými variantami Turingových strojů, vícepáskový Turingových stroj, Turingův stroj s jednostranně nekonečnou páskou, Churchova-Turingova teze (ztotožnění pojmu „algoritmus“ a „Turingův stroj“)*

Již jsme vícekrát připomněli to, co intuitivně cítíme (opírajíce se o programátorskou zkušenost): jak Turingovy stroje tak RAMy umějí simulovat (implementovat) programy v jakémkoli běžném programovacím jazyku (a nic jiného). Nebudeme formálně definovat, co to znamená, že jeden prostředek (neboli program) simuluje jiný. Spolehleme se na „programátorské porozumění“, které si potvrdíme na následujícím případu.

Vícepáskovým Turingovým strojem míníme model, který je definován obdobně jako Turingův stroj, ale má k pásek ($k > 1$) se samostatně řízenými hlavami. Přejížděcí funkce bere ohled na symboly čtené hlavami ze všech pásek a určuje pohyb každé hlavy (na její pásce) zvlášť. Např. instrukce 2-páskového stroje je tak typu

$$(q, a_1, a_2) \rightarrow (q', a'_1, m_1, a'_2, m_2) \quad (\text{kde } m_1, m_2 \in \{-1, 0, +1\})$$

a znamená: je-li řídicí jednotka ve stavu q , hlava na první páse čte a_1 a hlava na druhé páse čte a_2 , tak řídicí jednotka přejde do stavu q' , hlava na první páse přepíše čtený symbol symbolem a'_1 a pohne se podle hodnoty m_1

a hlava na druhé pásce přepíše čtený symbol symbolem a'_2 a pohne se podle hodnoty m_2 .

Upozornění na animaci.

Mezi animacemi na web-stránce najdete příklad konkrétního dvoupáskového stroje.

Model vícepáskových Turingových strojů je sice obecnější než (normální jednopáskové) Turingovy stroje, ale mělo by být zřejmé, že každý k -páskový stroj je možné implementovat jednopáskovým:

Tvrzení 5.3

Každý k -páskový Turingův stroj lze simulovat standardním (jednopáskovým) Turingovým strojem.

Nebudeme to formalizovat a dokazovat, ale zase odkážeme na animaci.

Upozornění na animaci.

Na web-stránce najdete animaci ilustrující simulaci konkrétního dvoupáskového stroje jednopáskovým. Zobecnění pro jakýkoli k -páskový stroj je přímočaré.

V literatuře se často jako základní model bere varianta Turingových strojů s jen *jednostranně nekonečnou páskou*: představme si, že před vstupním slovem je zapsán speciální symbol označující začátek pásky, který nemůže být přepsán a z nějž hlava nemůže nikdy jít doleva.

Není těžké ukázat následující tvrzení.

Tvrzení 5.4

Každý Turingův stroj M s oboustranně nekonečnou páskou lze simulovat Turingovým strojem M' s jednostranně nekonečnou páskou.

Důkaz (náznak): V animaci ilustrující simulaci dvoupáskového stroje jednopáskovým se uplatnila idea vícestopé pásky. Zde si u M' představme dvoustopou pásku: když M' simuluje výpočet M v rámci vstupního slova či napravo od něj, pracuje v horní stopě; když M přechází vlevo od původního vstupního slova, M' začne pracovat v dolní stopě, kde se pohybuje opačně než M (když se hlava M pohne doleva, M' to simuluje pohybem doprava a naopak). \square

Využitím posledního tvrzení také snadno odvodíme:

Tvrzení 5.5

Každý Turingův stroj lze simulovat strojem RAM.

?

Kontrolní otázka: Dokážete naznačit důkaz předešlého tvrzení?

(Jednostranně nekonečnou pásku přímočaře simulujeme paměťovými buňkami $2, 3, \dots$, pozici hlavy pak hodnotou v indexregistru. Seznam instrukcí Turingova stroje přímočaře přepíšeme instrukcemi RAMu; stavy Turingova stroje jsou reprezentovány vybranými návěštými instrukcí.)

Technicky komplikovanější je ukázat opačný směr:

Tvrzení 5.6

Každý RAM lze simulovat Turingovým strojem.

Důkaz (náznak):

Upozornění na animaci.

Na web-stránce najdete detailní animaci konkrétního RAMu vícepáskovým Turingovým strojem.

Z uvedené animace lze jistě pochopit princip simulace jakéhokoli RAMu vícepáskovým Turingovým strojem; ten pak můžeme simulovat standardním jednopáskovým Turingovým strojem, jak jsme již diskutovali výše. \square

Je nám tedy naprosto jasné, že Turingovy stroje a stroje RAM jsou ekvivalentní v tom smyslu, že pokud je nějaký problém řešitelný jedním z těchto modelů, pak je řešitelný i druhým.

Podobně se dá ukázat ekvivalence těchto dvou modelů s celou řadou dalších modelů ať už teoretických (jako jsou například λ -kalkulus nebo tzv. rekurzivní funkce, kterými se zde ovšem nebudeme dále zabývat) či praktických (všechny obecné programovací jazyky).

Doposud u každého modelu, který byl navržen jako formalizace pojmu „algoritmus“, se dá ukázat, že je ekvivalentní Turingovým strojům (umí řešit tytéž problémy). Toto ospravedlňuje obecné přesvědčení, že Turingův stroj (či libovolný model, který je s ním ekvivalentní) je vhodnou formalizací pojmu algoritmus. Předpokládá se, že není možné navrhnout žádný model, který by odpovídal intuitivní představě pojmu algoritmus a přitom by jej nebylo možno simulovat Turingovým strojem.

Toto přesvědčení je formulováno jako tzv. *Churchova-Turingova teze*:

Ke každému algoritmu je možné zkonstruovat s ním ekvivalentní Turingův stroj (s rozumným kódováním vstupů a výstupů řetězci v určité abecedě); ekvivalencí zde rozumíme podmínku, že algoritmus i Turingův stroj vydají pro tytéž vstupy tytéž výstupy.

Bylo by možné argumentovat, že naše intuitivní chápání pojmu „algoritmus“ vyžaduje, že každý algoritmus by se měl pro každý (přípustný) vstup zastavit, tedy jeho běh by neměl být nekonečný. Pak by nebyla pravda, že každý Turingův stroj je algoritmem. Ovšem např. operační systém počítače je zajiště také algoritmem, byť neřeší nějaký problém v námi definovaném smyslu; operační systém přitom v principu může běžet donekonečna (pokud si „na vstupu nepřechte“ pokyn k zastavení). Když tedy podmínku zastavení na algoritmus neklademe, je očividné, že každý Turingův stroj je algoritmem. Proto se Churchova-Turingova teze také stručně vyjadřuje takto:

Algoritmus = Turingův stroj.

Churchova-Turingova teze není věta v matematickém slova smyslu, kterou by bylo možno dokázat. (To souvisí s naší dřívější diskusí, že „algoritmus“ je základním pojmem, nikoli odvozeným, který by byl definován pomocí jiných pojmů.) V praxi je *Churchova-Turingova teze* přijímána jako definice pojmu „algoritmus“, tedy jako *axiom*.

Poznámka: My budeme Churchovu-Turingovu tezi (tiše) využívat při důkazu algoritmické nerozhodnutelnosti problémů, jak o tom pojednáme dále.



Otázky:

OTÁZKA 5.12: Jak byste simulovali Turingův stroj s k -prvkovou páskovou abecedou Turingovým strojem s páskovou abecedou $\{0, 1, \square\}$?



Shrnutí: Díky naší programátorské zkušenosti a promyšlením uvedených konkrétních případů je nám jasné, co je to simulace mezi výpočetními modely. Promysleli jsme si, že pojem „algoritmus“ můžeme oprávněně ztotožnit s pojmem „Turingův stroj“ (či „RAM“ nebo „program v běžném programovacím jazyku“).

5.5 Rozhodnutelnost a nerozhodnutelnost



Orientační čas ke studiu této části: 1 hod.



Cíle této části:

Máte se seznámit s některými algoritmicky nerozhodnutelnými problémy a udělat si představu o způsobu důkazu nerozhodnutelnosti. Speciálně máte pochopit pojem algoritmické převeditelnosti mezi problémy.

Klíčová slova: *rozhodnutelný problém, nerozhodnutelný problém, problém zastavení (Turingova stroje), doplňkový problém, (algoritmická) převeditelnost mezi problémy*

Již jsme zmiňovali, že existují problémy, které algoritmicky řešitelné, či algoritmicky rozhodnutelné (v případě ANO/NE problémů), nejsou. Jako příklad jsme uvedli problém

NÁZEV: Eq-CFG (*Ekvivalence bezkontextových gramatik*)

VSTUP: Dvě bezkontextové gramatiky G_1, G_2 .

OTÁZKA: Jsou G_1, G_2 ekvivalentní (tj. platí $L(G_1) = L(G_2)$)?

Připomeňme si ještě definici algoritmické řešitelnosti a rozhodnutelnosti, v níž se implicitně (tedy „tiše“) předpokládá, že vstupy a výstupy jsou kódovány např. řetězci symbolů z nějaké konečné abecedy, či jiným podobným způsobem.

Definice 5.7

Problém $P = (IN, OUT, p)$ ($p : IN \rightarrow OUT$) je *algoritmicky řešitelný*, jestliže existuje algoritmus, který pro libovolný vstup $w \in IN$ svůj výpočet skončí a vydá jako výsledek $p(w)$. V případě ANO/NE problému používáme místo „algoritmicky řešitelný“ raději pojem *algoritmicky rozhodnutelný*, či stručněji *rozhodnutelný*.

Dokážeme si teď nerozhodnutelnost konkrétního problému (použitím tzv. *metody diagonalizace*). Vstupem tohoto problému je jakýkoli Turingův stroj M

se vstupní abecedou $\{0, 1\}$ a páskovou abecedou $\{0, 1, \square\}$.

(Můžeme si připomenout, že Turingovy stroje s páskovou abecedou $\{0, 1, \square\}$ de facto reprezentují všechny Turingovy stroje; již jsme se totiž zamýšleli nad tím, že stroj s libovolnou abecedou je možné přímočaře simulovat strojem s abecedou $\{0, 1, \square\}$.)

Říkáme-li, že vstupem je Turingův stroj M , rozumíme tím samozřejmě, že M je reprezentován dohodnutým kódem $Kod(M)$.



Kontrolní otázka: Umíte navrhnout nějaký přímočarý způsob, jak lze konkrétní Turingův stroj zapsat slovem v nějaké abecedě? A postačí vám k tomuto kódování abeceda $\{0, 1\}$?

(Jistě jste si vzpomněli, že konkrétní Turingovy stroje jsme zadávali de facto seznamem instrukcí. Takový seznam instrukcí ovšem je vlastně řetězcem symbolů v pevně zvolené abecedě; např. konkrétní stavy jsou reprezentovány řetězci $q1, q28, q608$ apod.)

A je nám navíc jasné, že symboly používané abecedy můžeme zakódovat dostatečně dlouhými bloky bitů (tedy řetězci symbolů 0 a 1 s pevnou délkou), takže je možné navrhnout přímočaré kódování tak, že $Kod(M) \in \{0, 1\}^*$ pro každý Turingův stroj M .)

Takže dále budeme předpokládat, že máme dohodnuto kódování Turingových strojů (s páskovou abecedou $\{0, 1, \square\}$) pomocí řetězců z $\{0, 1\}^*$.

Teď už specifikujme avizovaný problém:

NÁZEV: DHP (*Diagonální problém zastavení [Diagonal Halting Problem]*)

VSTUP: $Kod(M) \in \{0, 1\}^*$, kde M je Turingův stroj se vstupní abecedou $\{0, 1\}$ a páskovou abecedou $\{0, 1, \square\}$.

OTÁZKA: Zastaví se M na svůj kód? (Tedy je výpočet stroje M pro vstupní slovo $Kod(M)$ konečný?)

Poznámka: Slovo „diagonální“ odkazuje na zmíněnou metodu diagonalizace. Ta se připisuje Cantorovi a dá se mj. použít pro důkaz faktu, že množina reálných čísel má větší mohutnost než množina přirozených čísel.

DHP je jistě korektně definovaný problém: pro každý vstupní stroj M je $Kod(M)$ povoleným vstupem pro M (neboť je to řetězec v jeho vstupní abecedě $\{0, 1\}$) a pro tento vstup je výpočet stroje M buď konečný (v tom

případě je odpověď na otázku ANO) nebo nekonečný (v tom případě je odpověď na otázku NE).

Můžeme se tedy zabývat otázkou, zda problém DHP je rozhodnutelný. Podívejme se teď na následující tvrzení a větu.

Tvrzení 5.8

Neexistuje Turingův stroj, který by rozhodoval problém DHP.

Věta 5.9

Problém DHP je algoritmicky nerozhodnutelný (stručněji: nerozhodnutelný).

Za chvíli se dostaneme k důkazu Tvrzení. Teď si uvědomme, že Věta plyne z Tvrzení za předpokladu přijetí Churchovy-Turingovy teze (která říká, že každý algoritmus lze implementovat Turingovým strojem).

Poznámka: Je běžnou praxí, že když pro konkrétní problém P dokážeme neexistenci Turingova stroje, který by jej rozhodoval, řekneme, že jsme dokázali, že P je nerozhodnutelný (tedy *algoritmicky* nerozhodnutelný). Přitom už nedodáváme, že to vyvozujeme z Churchovy-Turingovy teze, protože to se bere za samozřejmé. My budeme také tuto praxi používat, ale budeme si vědomi, že v tvrzeních o algoritmické nerozhodnutelnosti (či neřešitelnosti) je vždy skryt onen předpoklad platnosti Churchovy-Turingovy teze.

Jak se tedy dá dokázat Tvrzení 5.8? Předpoklad existence Turingova stroje rozhodujícího DHP se jednoduchým, ale chytrým, „trikem“ přivede k logickému sporu.

Komentář: Myšlenka následujícího důkazu připomíná tuto logickou hádanku: V malém městečku žije holič, který holí právě všechny ty muže z městečka, kteří se neholí sami. Holí se onen holič nebo ne? (Odpověď samozřejmě nemůže být ani ANO ani NE; není prostě možné, aby takový holič existoval [když mezi muže z městečka řadíme i jeho].)

Důkaz: (Tvrzení 5.8). (Pro hloubavější čtenáře.)

Předpokládejme, že existuje Turingův stroj D rozhodující DHP; stroj D se tedy pro každý vstup $Kod(M) \in \{0, 1\}^*$ zastaví, a sice ve stavu q_{ANO} , jestliže výpočet stroje M pro vstup $Kod(M)$ je konečný, a ve stavu q_{NE} , jestliže výpočet stroje M pro vstup $Kod(M)$ je nekonečný.

Uvažujme teď stroj D' , který vznikne z D touto změnou: v D' použijeme místo q_{ANO} stav q_L (L jako „loop“, neboli „smyčka“), pro nějž dodáme instrukční schéma

$$(q_L, a) \rightarrow (q_L, a, 0), \text{ kde } a \in \{0, 1, \square\}.$$

Tedy místo přechodu do koncového stavu q_{ANO} skočí stroj D' do nekonečného cyklu.

Stroj D' má vstupní abecedu $\{0, 1\}$ a můžeme navíc předpokládat, že jeho pásková abeceda je $\{0, 1, \square\}$. (Jak už jsme vícekrát diskutovali, další páskové symboly mohou být kódovány bloky bitů dostatečné délky.)

Stroj D' má pochopitelně také svůj kód, a sice slovo $Kod(D') \in \{0, 1\}^*$. Zeptejme se teď: zastaví se D' pro vstupní slovo $Kod(D')$?

Zjistíme, že odpověď nemůže být ani ANO ani NE.



Kontrolní otázka: Proč není možné, aby byl výpočet D' na slově $Kod(D')$ konečný? A proč není možné, aby byl výpočet D' na slově $Kod(D')$ nekonečný?

(V prvním případě by D pro vstup $Kod(D')$ skončil ve stavu q_{ANO} , tedy D' by pro vstup $Kod(D')$ prováděl nekonečný cyklus (což je spor). V druhém případě by D pro vstup $Kod(D')$ skončil ve stavu q_{NE} , tedy i výpočet D' by pro vstup $Kod(D')$ skončil (což je spor). [Výpočet stroje D' pro konkrétní vstup, v našem případě pro $Kod(D')$, nemůže samozřejmě být zároveň konečný i nekonečný.]

Takže nezbyvá než vyvodit, že stroj D' vůbec neexistuje! V tom případě ovšem nemůže existovat ani stroj D rozhodující problém DHP, protože z D bychom snadno vyrobili onen D' , který nemůže existovat. (Tím jsme dokončili důkaz Tvrzení 5.8.) \square

Měli bychom teď poznamenat, že když se v informatice (speciálně v teorii algoritmů) řekne „základní nerozhodnutelný problém“, myslí se tím obvykle trochu jiný problém než DHP, a sice:

NÁZEV: HP (*Problém zastavení [Halting Problem]*)

VSTUP: Turingův stroj M a jeho vstup w .

OTÁZKA: Zastaví se M na w (tzn. je výpočet stroj M pro vstupní slovo w konečný)?

Samozřejmě se zase automaticky předpokládá nějaké rozumné kódování stroje M atd. Problém HP lze samozřejmě také formulovat pro RAMy, či

programy ve zvoleném programovacím jazyku apod; již víme, že takto formulované problémy jsou v zásadě ekvivalentní našemu problému HP pro Turingovy stroje.

Chceme-li dokázat nerozhodnutelnost problému HP, naskýtá se přirozeně myšlenka, že bychom nějak mohli využít již dokázané nerozhodnutelnosti problému DHP.

Můžeme uvažovat takto: Kdybychom měli algoritmus (tj. Turingův stroj, protože se tiše odkazujeme na Churchovu-Turingovu tezi) A_{HP} rozhodující problém HP, tak bychom pomocí něj snadno sestavili algoritmus A_{DHP} rozhodující DHP.

?

Kontrolní otázka: Jak by pracoval onen A_{DHP} , když by na vstup dostal $Kod(M)$?

(Jistě vás hned napadlo, že by A_{DHP} zavolal (jako podprogram, či proceduru, chcete-li) A_{HP} , kterému by předal $Kod(M)$ jakožto kód stroje a (totéž) slovo $Kod(M)$ jako vstupní slovo. A_{HP} by podle předpokladu skončil. Když by jako odpověď vydal (svému volajícímu programu A_{DHP}), že obdržení stroj se zastaví na obdržení vstup, tedy že M se zastaví na $Kod(M)$, tak A_{DHP} by také vydal ANO; když by A_{HP} vydal odpověď NE, tak by i A_{DHP} vydal NE.)

Jelikož ovšem víme, že žádný algoritmus A_{DHP} rozhodující DHP neexistuje, nemůže existovat ani algoritmus A_{HP} rozhodující problém HP; problém HP je tedy také nerozhodnutelný.

Dá se vcelku přirozeně říci, že jsme „(algoritmicky) převedli problém DHP na problém HP“, což nám pomohlo z nerozhodnutelnosti problému DHP vyvodit nerozhodnutelnost problému HP.

Tyto pojmy a příslušná pozorování si teď zformulujeme přesně.

Poznámka: Určitou modifikaci využijeme také v teorii složitosti, speciálně u tzv. NP-obtížnosti problémů.

Definice 5.10

Mějme ANO/NE problémy P_1, P_2 . Řekneme, že problém P_1 je *algoritmicky převeditelný*, stručněji *převeditelný*, na problém P_2 , což označujeme

$$P_1 \rightsquigarrow P_2,$$

jestliže existuje (převádějící) algoritmus A , který pro libovolný vstup w problému P_1 sestojí (tzn. skončí svůj výpočet a jako výstup vydá) vstup problému P_2 , označme jej $A(w)$, přičemž platí, že odpověď na otázku problému P_1 pro vstup w je ANO právě tehdy, když odpověď na otázku problému P_2 pro vstup $A(w)$ je ANO.

Samozřejmě si pojem „algoritmus“ zase můžeme nahradit pojmem „Turingův stroj“. Schématicky můžeme tedy převeditelnost $P_1 \rightsquigarrow P_2$ zachytit takto:

existuje algoritmus (TS) A tak, že

- (vstup P_1) $w \longrightarrow \boxed{A} \longrightarrow A(w)$ (vstup P_2)
- odpověď pro w v P_1 = odpověď pro $A(w)$ v P_2

Již jsme tedy ukázali, že $DHP \rightsquigarrow HP$.



Kontrolní otázka: Co konkrétně dělá algoritmus, převádějící problém DHP na problém HP ?

(Velmi jednoduchou věc: vydá dvě kopie svého vstupu; tedy pro vstupní u vydá u, u .)

Rovněž jsme již de facto ukázali následující jednoduché tvrzení.

Tvrzení 5.11

Je-li $P_1 \rightsquigarrow P_2$ a problém P_1 je nerozhodnutelný, je i problém P_2 nerozhodnutelný.

(Jinými slovy: Je-li $P_1 \rightsquigarrow P_2$ a problém P_2 je rozhodnutelný, je i problém P_1 rozhodnutelný.)

Vyslovme teď jako větu náš závěr o problému HP (tj. o onom „základním nerozhodnutelném problému“)

Věta 5.12

Problém HP je nerozhodnutelný.

Nerozhodnutelnost dalších problémů se typicky ukazuje pomocí převeditelnosti z HP, resp. pomocí série převeditelností (také se říká *redukci*) mezi problémy. Stojí za to explicitně upozornit na související očividné tvrzení.

Tvrzení 5.13

Je-li $P_1 \rightsquigarrow P_2$ a $P_2 \rightsquigarrow P_3$ (stručněji psáno $P_1 \rightsquigarrow P_2 \rightsquigarrow P_3$), tak $P_1 \rightsquigarrow P_3$.
(Tedy relace převoditelnosti mezi problémy je tranzitivní.)

Rovněž je v této souvislosti užitečný pojem doplňkového (neboli „opačného“) problému:

Definice 5.14

Mějme ANO/NE problém P . *Doplňkový problém* k problému P , označovaný \overline{P} , je problém, který má stejné vstupy jako P , ale výstupy ANO, NE jsou prohozeny (kde má P odpověď ANO, má \overline{P} odpověď NE, a naopak).

Např. k problému HP je doplňkovým problémem \overline{HP} s otázkou „Nezastaví se M na w ?“ či „Je výpočet M nad vstupem w nekonečný?“, apod. (Samozřejmě není podstatná konkrétní formulace otázky, ale je podstatné to, kterým vstupům otázka přiřazuje ANO a kterým NE.)

Dále např. problém $\overline{\text{Eq-CFG}}$, označený také Non-Eq-CFG, zformulujeme třeba takto:

NÁZEV: Non-Eq-CFG (*Neekvivalence bezkontextových gramatik*)

VSTUP: Dvě bezkontextové gramatiky G_1, G_2 .

OTÁZKA: Existuje slovo, které patří do jednoho z jazyků $L(G_1), L(G_2)$ a nepatří do druhého? (Tedy: existuje $w \in (L(G_1) - L(G_2)) \cup (L(G_2) - L(G_1))$?)

Všimněme si také triviálního faktu:

Tvrzení 5.15

Je-li problém P rozhodnutelný, je i \overline{P} rozhodnutelný.
(Jinak řečeno: je-li problém P nerozhodnutelný, je i \overline{P} nerozhodnutelný.)

Tedy pro každý problém P jsou buď oba problémy P, \overline{P} rozhodnutelné, nebo jsou oba nerozhodnutelné. V důkazech nerozhodnutelnosti můžeme tedy využívat i doplňkových problémů. Např. z následujícího faktu plyne, že (nejen Non-Eq-CFG, ale také) Eq-CFG je nerozhodnutelný.

Fakt 5.16

$HP \rightsquigarrow \text{Non-Eq-CFG}$.



Kontrolní otázka: Umíte rychle zformulovat, co dělá algoritmus převádějící HP na Non-Eq-CFG?

(Ke vstupu M, w (TS a jeho vstup) sestrojíte bezkontextové gramatiky G_1, G_2 , přičemž platí: jestliže se M zastaví na w , tak $L(G_1) \neq L(G_2)$, a jestliže se M nezastaví na w , tak $L(G_1) = L(G_2)$.)

Uvedený fakt zde nedokážeme, jen si řekneme, že jednou z možností, jak realizovat tento převod, je jít přes tzv. *Postův korespondenční problém (PKP)*; tedy $\text{HP} \rightsquigarrow \text{PKP} \rightsquigarrow \text{Non-Eq-CFG}$.

Poznámka: Více o tom pojednáme v rozšiřující části, kde také zkoumáme tzv. *částečnou rozhodnutelnost problémů*.



Shrnutí: Teď už máme plastičtější představu o tom, že některé problémy jsou (algoritmicky) nerozhodnutelné (včetně konkrétních praktických problémů jako je např. ekvivalence bezkontextových gramatik). Víme, že základem důkazů nerozhodnutelnosti je „chytré odvození logického sporu“ pro problém zastavení (či pro jeho diagonální verzi). Dále je nám jasné, co je to doplňkový problém k danému problému, a hlavně rozumíme pojmu „(algoritmická) převeditelnost“ mezi problémy. Chápeme, jak jí lze použít při důkazech nerozhodnutelnosti problémů využívajících již dokázané nerozhodnutelnosti jiných problémů.

Kapitola 6

Úvod do teorie složitosti



Cíle kapitoly:

Cílem je zvládnutí základů teorie výpočtové složitosti. Podrobnější cíle jsou patrné z cílů jednotlivých sekcí.



6.1 Složitost algoritmů

Orientační čas ke studiu této části: 3 hod.



Cíle této části:

V této části si máte uvědomit praktickou motivaci definování a zkoumání pojmů jako je časová a paměťová složitost algoritmů. Máte pochopit, proč k tomu potřebujeme (teoretický) model počítače, v našem případě RAMy; máte zvládnout přesné definice složitosti RAMu a uvědomit si i technické otázky související s měřením velikosti vstupů, s jednotkovou a logaritmickou mírou při definování „doby provádění“ jednotlivých instrukcí apod. Máte také pochopit detailní analýzu časové složitosti konkrétního algoritmu (bubblesortu).

Klíčová slova: *velikost vstupu, délka výpočtu RAMu, časová (a paměťová) složitost RAMu, časová (a paměťová) složitost algoritmu, složitost podle nejhoršího případu [worst-case complexity]*

Motivace a neformální definice pojmu „složitost algoritmu“

Již dříve jsme se zabývali tím, co je to algoritmus, co je to problém, co to znamená, že algoritmus řeší daný problém apod. Jeden a tentýž problém může být ovšem řešen řadou různých algoritmů. Pokud by počítače pracovaly nekonečně rychle, příliš by nezáleželo na tom, jaký konkrétní algoritmus použijeme, stačilo by, že by (korektně) řešil daný problém. Tak tomu ovšem není; počítače sice pracují rychle, ale ne nekonečně rychle, provedení každé instrukce trvá nějakou dobu (i když je to třeba jen jedna miliardtina sekundy). Jistě máme dobrou představu např. o tom, že dva různé algoritmy pro setřídění (velké) databáze se mohou významně lišit v době běhu; upřednostíme samozřejmě ten, který databázi setřídí do několika minut, před tím, kterému to trvá třeba půl hodiny či dokonce déle. Pro daný (algoritmicky řešitelný) problém se tedy obvykle snažíme navrhnout (či vybrat z již navržených) algoritmus, který řeší daný problém nejrychleji. Přírozenou otázkou je, jak tedy máme algoritmy porovnávat a jak určit, jak „rychlý“ je daný algoritmus, jinými slovy, jakou má „časovou složitost“ [time complexity]. Někdy nás zajímá i „paměťová složitost“ (též nazývaná „prostorová složitost“ [space complexity]), čili nároky na potřebnou paměť.

Pro konkrétnost si připomeňme problém třídění (sorting; v češtině by zde byl vhodnější termín „seřazování“):

NÁZEV: *Třídění (čísels)*

VSTUP: Konečná posloupnost přirozených čísel.

VÝSTUP: Posloupnost týchž čísel uspořádaná podle velikosti ve vzestupném pořadí.

V učebnicích se často mezi prvními algoritmy řešícími daný problém uvádí tzv. *bubblesort*, jehož základní myšlenka se dá vyjádřit takto:

- Projdi posloupnost zleva doprava, přičemž prohazuješ sousední dvojice čísel, pokud v nich větší číslo předchází menšímu.
- Tento postup procházení posloupnosti opakuj, dokud nedostaneš kompletně uspořádanou posloupnost.

Poznámka: Poznamenejme, že *bubblesort* se v učebnicích vyskytuje spíše jako odstrašující příklad (jelikož lze snadno navrhnout podstatně lepší algoritmy, jak o tom také budeme hovořit dále). My zde tento algoritmus také uvádíme jen pro jeho jednoduchost a ilustraci dále zkoumaných pojmů, nikoliv snad pro jeho „hodnotu“.

Zpřesněné vyjádření algoritmu programátorským pseudokódem by mohlo vypadat takto (pole A obsahuje členy vstupní posloupnosti, které označujeme $A[1], A[2], \dots, A[n]$):

```
BUBBLESORT( $A, n$ )
  while Nesetříděno
    do for  $i \leftarrow 1$  to  $n - 1$ 
      do if  $A[i] > A[i + 1]$ 
        then prohoď  $A[i]$  a  $A[i + 1]$ 
```

(V této chvíli se náš návrh nezabývá tím, jak se přiřazuje do booleovské proměnné *Nesetříděno*.)



Kontrolní otázka: Proč je uvedený algoritmus korektní – tj. vždy skončí a výsledná posloupnost je uspořádaná?

(Stačí si uvědomit, že v prvním běhu cyklu „probublá“ největší prvek na své místo, po druhém běhu bude na svém místě zaručeně i druhý největší prvek, atd.)

Můžeme zajisté využít většího porozumění předepsanému procesu třídění a upravit (a zpřesnit) algoritmus následovně:

BUBBLESORT – progr. verze

▷ členy vstupní posloupnosti nejprve načteme do pole A

▷ předp., že členy jsou nenulové a hodnota 0 označuje konec vstupu

$n \leftarrow 0$

repeat

$n \leftarrow n + 1$; READ($A[n]$)

until $A[n] = 0$

$n \leftarrow n - 1$

▷ v n je uložen počet členů vstupní posloupnosti

for $j \leftarrow 1$ **to** $n - 1$

do for $i \leftarrow 1$ **to** $n - j$

do if $A[i] > A[i + 1]$

then $pot \leftarrow A[i]$; $A[i] \leftarrow A[i + 1]$; $A[i + 1] \leftarrow pot$

▷ výsledná seřazená posloupnost se vypíše

for $i \leftarrow 1$ **to** n

do WRITE($A[i]$)

Že tento algoritmus (to je výpočetní proces jím předepsaný) pro každou (konečnou) vstupní posloupnost skončí, je zde zřejmé (proč?); uspořádanost výsledné posloupnosti plyne z našeho porozumění korektnosti, diskutovaného výše.

Jak jsme už zmínili, *bubblesort* určitě není nejlepším algoritmem řešícím problém třídění. Připomeňme si teď metodu (čili algoritmus) *heapsort*. K tomu je potřebné si připomenout datovou strukturu *halda* (heap), tj. (speciální) binární strom: každý vrchol v je ohodnocen číslem $n(v)$ (prvkem tříděné posloupnosti), přičemž je-li v' následníkem v , pak $n(v) \leq n(v')$. Zařazení dalšího prvku do haldy i výběr nejmenšího prvku z haldy se dají snadno realizovat x kroky, kde x je hloubkou haldy (stromu); při počtu vrcholů n je tedy přibližně $x = \log n$.

Poznámka: V informatice při neuvedení základu $\log n$ většinou myslíme dvojkový logaritmus $\log_2 n$. Později vysvětlíme, proč je základ logaritmu pro účely analýzy algoritmů v zásadě nepodstatný.

Důležitou myšlenkou algoritmu *heapsort* je rovněž efektivní způsob reprezentace haldy jednorozměrným polem.

Vše se dá vyčíst z dále uvedeného pseudokódu; je ovšem velmi žádoucí, ať

si čtenář běh algoritmu ilustruje (připomene) na rozumně zvoleném malém příkladu.

HEAPSORT – progr. verze

```

▷ pole  $H$  představuje haldu
▷  $kon$  udává aktuální koncový index haldy
 $kon \leftarrow 0$  ▷ halda je prázdná
READ( $clen$ )
while  $clen \neq 0$ 
    do ZARAD-DO-HALDY( $clen$ )
        READ( $clen$ )
while  $kon > 0$  ▷ halda není prázdná
    do  $clen \leftarrow$  VYDEJ-MIN-Z-HALDY()
        WRITE( $clen$ )

```

ZARAD-DO-HALDY(k)

```

 $kon \leftarrow kon + 1$ ;  $H[kon] \leftarrow k$ ;  $p \leftarrow kon$ 
while  $p > 1$  and  $H[\lfloor p/2 \rfloor] > H[p]$ 
    do prohod'  $H[\lfloor p/2 \rfloor]$  a  $H[p]$ ;
         $p \leftarrow \lfloor p/2 \rfloor$ 

```

VYDEJ-MIN-Z-HALDY()

```

 $min \leftarrow H[1]$ 
if  $kon > 1$ 
    then  $H[1] \leftarrow H[kon]$ 
 $kon \leftarrow kon - 1$ 
 $p \leftarrow 1$ 
while  $2 * p + 1 \leq kon$  and ( $H[p] > H[2 * p]$  or  $H[p] > H[2 * p + 1]$ )
    do if  $H[2 * p] \leq H[2 * p + 1]$ 
        then prohod'  $H[p]$  a  $H[2 * p]$ ;  $p \leftarrow 2 * p$ 
        else prohod'  $H[p]$  a  $H[2 * p + 1]$ ;  $p \leftarrow 2 * p + 1$ 
if  $2 * p = kon$  and  $H[p] > H[2 * p]$ 
    then prohod'  $H[p]$  a  $H[2 * p]$ 
return  $min$ 

```

Oba algoritmy (*bubblesort* a *heapsort*) řeší náš problém třídění, přičemž *heapsort* je očividně složitější z hlediska návrhu, zápisu i porozumění (ověření



správnosti).

Kontrolní otázka: V čem je tedy *heapsort* lepší?

Oповěď samozřejmě zní: *heapsort* má menší časovou složitost (náročnost) než *bubblesort*. Neformálně řečeno, *heapsort* „běhá rychleji“ než *bubblesort*. Určitým způsobem se o tom můžeme přesvědčit, naprogramujeme-li obě metody v námi oblíbeném programovacím jazyku a srovnáme běh obou programů na počítači na sadě instancí (tj. povolených vstupů) problému třídění – pro každou instanci měříme čas, který na její zpracování jednotlivé programy spotřebují.

Jistě ovšem tušíme, že obecně takový test nemusí stačit, výsledky na vybraných vstupech nemusí podávat správnou informaci o celém chování (o bžích na všech možných vstupech). Měli bychom tedy své porovnávání kvality algoritmů z hlediska časové (a paměťové) náročnosti opřít o solidnější základ.

Chtělo by to definovat pro každý algoritmus nějakou kvantitativní charakteristiku, nazvané časová složitost (či paměťová složitost), podle které pak bude možné různé algoritmy srovnávat. Složitost ovšem musí zachycovat „dobu běhu“ (či „spotřebu paměti“) globálně – tj. pro všechny přípustné vstupy, nejen pro vybranou sadu testovacích případů.

Nabízí se např. časovou složitost algoritmu prostě definovat jako funkci (zobrazení), která každému (přípustnému) vstupu přiřazuje „dobu běhu“ algoritmu na onen vstup. To má ovšem několik „vad na kráse“ (např. pak není jasné, jak srovnávat rychlost algoritmů pracujících s různými vstupy). Jako vhodnější (jednodušší a přitom postačující) se ukazuje definovat

složitost jako funkci velikosti vstupu.

Poznámka: Složitost (jakožto funkce) má tedy většinou nekonečný definiční obor (např. i v našem problému třídění délku vstupní posloupnosti nijak neomezujeme); nelze ji tedy zadat výčtem hodnot, ale je nutno pro ni hledat nějaký konečný popis (např. typu $3n^2 - 4n + 3$) či spíše odhad (např. typu $O(n^2)$), jak o tom budeme hovořit později.

Vstupů se stejnou velikostí n ovšem může být hodně a výpočty pro tyto jednotlivé vstupy mohou trvat různou „dobu“. Co je pak hodnotou (časové) složitosti (tj. zmíněné funkce) pro n ? Pro praktické účely často stačí přístup

podle nejhoršího možného případu (worst-case),

kdy dané velikosti n přiřazuje ona funkce maximum z „dob běhu“ algoritmu na všech vstupech velikosti n .

Poznámka: V praxi se často stává, že výpočet pro běžný vstup velikosti n je mnohem rychlejší než pro ten nejhorší případ. Ovšem např. zjištění průměrné doby výpočtu na vstupech velikosti n je často podstatně náročnější než zjištění (resp. odhad) délky výpočtu u nejhoršího případu.

Přístup „podle nejhoršího případu“ poskytuje záruku, že ve skutečnosti se implementace našeho algoritmu bude chovat leda lépe, než jsme odhadli.

Musíme samozřejmě vyjasnit několik věcí – např. co je to *velikost vstupu*.



Kontrolní otázka: Jak byste např. definovali velikost vstupu u problému Třídění?

Obecně použitelné řešení je chápat *velikost daného vstupu* jako *počet bitů, které vstup zabírá* (při „přirozeném“ zakódování). Často lze však postačující výsledky analýzy složitosti dosáhnout bez nutnosti uvažovat tuto „nízkou“ úroveň (která může přidávat zbytečné technické komplikace). Např. u našeho problému Třídění je většinou postačující velikost vstupu definovat jako počet členů zadané posloupnosti (pokud se velikost čísel=členů dá rozumně chápat jako omezená; např. třídíme databázi podle číselného klíče s fixním počtem bytů).

Definice časové a paměťové složitosti algoritmu pomocí RAMu

Všimněme si teď velmi nejasného místa v dosavadních úvahách, a sice užívání pojmu „doba běhu“. Vždyť např. při různých implementacích (v různých programovacích jazycích, na různých počítačích apod.) budou „doby běhu“ jednoho a téhož algoritmu pro jeden a tentýž vstup různé! Jako nejvhodnější exaktní definování pojmu „doba běhu“ se ukazuje volba nějakého (abstraktního) modelu počítače, ke kterému se pak budeme odkazovat jako k jakémusi

referenčnímu modelu.

Dobu běhu (tj. dobu trvání výpočtu neboli délku výpočtu) konkrétního algoritmu A na daný vstup pak chápeme jako počet provedených (elementárních) instrukcí *implementace* A na zmíněném modelu počítače. Model počítače

musí tedy být dostatečně realistický, aby takto definovaná „doba běhu“ nějak rozumně vypovídala o realitě, kterou můžeme očekávat při implementaci algoritmu na fyzickém počítači.

Již dříve jsme avízovali, že jedním takovým modelem, vhodným z hlediska analýzy složitosti algoritmů, jsou stroje RAM (stručněji RAMy, či RAM-programy), se kterými jsme se seznámili v Sekci 5.3.

Nadefinujeme teď pro RAMy časovou a paměťovou složitost, jakožto funkce velikosti vstupu. Přitom se omezujeme jen na RAMy, které se pro každý vstup zastaví (provedou HALT, případně skončí „neregulérně“); nedefinujeme časovou ani paměťovou náročnost nekonečných výpočtů.

Definice 6.1

Velikostí vstupu stroje RAM rozumíme počet buněk (vstupní pásky), které daný vstup zabírá.

Délka výpočtu RAMu M pro konkrétní vstup se definuje jako počet provedení instrukcí, které M pro daný vstup vykoná, než se zastaví.

Časovou složitostí RAMu M rozumíme funkci $T_M : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$, kde $T_M(n)$ znamená délku výpočtu M nad vstupem velikosti n v nejhorším případě; tedy $T_M(n) = \max \{ k \mid k \text{ je délka výpočtu } M \text{ nad (nějakým) vstupem velikosti } n \}$.

Definice 6.2

Velikostí paměti RAM-stroje M (potřebné při výpočtu) pro konkrétní vstup rozumíme číslo $p + 1$, kde p je maximum z adres buněk, jež jsou během výpočtu (nad daným vstupem) navštíveny.

Paměťovou složitostí (nebo též *prostorovou složitostí*) RAM-stroje M rozumíme funkci $S_M : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$, kde $S_M(n)$ znamená velikost potřebné paměti při výpočtu M nad vstupem velikosti n v nejhorším případě; tedy $S_M(n) = \max \{ k \mid k \text{ je velikost paměti potřebné při výpočtu } M \text{ nad (nějakým) vstupem velikosti } n \}$.

Teď už je tedy jasnější, co vlastně míníme složitostí algoritmů:

Časovou složitostí algoritmu A rozumíme časovou složitost RAMu implementujícího A ; podobně pro paměťovou složitost.

Poznámka: Uvědomme si, že uvedená „definice“ složitosti algoritmu je nutně neformální, nemáme totiž přesnou definici toho, co je to implementace

algoritmu RAMem. Je nám ale jistě jasné, o co jde: Abychom mohli mluvit o složitosti algoritmu A , musí být popsán do té míry podrobnosti, která umožňuje přímočaré přepsání ve formě instrukcí RAMu.

Brzy se také dostaneme k tomu, že složitost algoritmu většinou zkoumáme a odhadujeme „jen zhruba“; to umožňuje nejít při popisu algoritmů do přílišných detailů, které nejsou potřebné pro účel naší analýzy (a jistě tak pro běžné účely analýzy složitosti není nutné algoritmus přepsat až do instrukcí RAMu).

Měli bychom si být vědomi ještě jedné technické věci. Existuje totiž opodstatněná námitka proti uvedeným definicím složitosti RAMu, tvrdící, že takto definovaná délka výpočtu (počítající s provedenou instrukcí RAMu jako s jednotkou) a takto definovaná použitá paměť (počítající s buňkou paměti RAMu jako s jednotkou) může v konkrétním případě dávat přehnaně optimistická očekávání ohledně chování skutečné realizace na počítači.



Kontrolní otázka: Tušíte podstatu této námitky? (Částečně jsme se toho dotkli, když jsme hovořili o tom, jak měříme velikost vstupu problému Třídění.)

Asi jste si uvědomili, že „zakopaný pes“ je v tom, že nijak neomezujeme velikost čísla, které je možno uložit do jednotlivé buňky paměti! Přitom velikost paměti zabrané danou buňkou (a čas elementární operace pracující s danou buňkou) chápeme jako jednotku, jinými slovy uvažujeme tzv.

jednotkovou (či uniformní) míru.

Uvedené definice tedy umožňují „šikovně šetřit paměť“ kódováním celé série čísel (např. matice čísel) číslem jediným. Podobnými „triky“ se dá šetřit i čas výpočtu (počet provedených instrukcí) a získané výsledky pak neodpovídají realitě. Nám samozřejmě nejde o to, vymýšlet tyto „šikovné triky“, musíme si ale být problému vědomi. Pokud podobný nežádoucí efekt hrozí, uvažuje se místo jednotkové míry

míra logaritmická:

je-li v buňce uloženo číslo z , počítá se, že je takto zabrána paměť velikosti $\lceil \log_2(|z| + 1) + 1 \rceil$, tedy počet bitů potřebných k zapsání z (zhruba tedy $\lceil \log_2 |z| \rceil$). Podobně i cena (čas) provedení jedné instrukce není 1, ale je

úměrná velikosti (binárního) zápisu čísel, se kterými se při provádění instrukce operuje.

V našich algoritmech pro Třídění ovšem žádné uvedené triky nepoužíváme, a předpokládáme, že velikost (binárního zápisu) tříděných čísel je rozumně omezena; v tom případě při analýze složitosti těchto algoritmů můžeme užívat jednotkovou míru (při zachování realističnosti výsledků). (Předpokládáme tak tedy, že doba provedení operací jako načtení čísla, porovnání dvou čísel apod., je omezena konstantou.)

Implementace algoritmu Bubblesort pomocí RAMu

Již jsme říkali, že při analýze složitosti konkrétních algoritmů nám jde většinou o „hrubé odhady“, které nevyžadují popisovat algoritmy na úrovni instrukcí RAMu. Pro ilustraci si ovšem alespoň jeden algoritmus na tak nízké úrovni popíšme.

Přepíšeme algoritmus *bubblesort* až do RAM-instrukcí a budeme analyzovat časovou složitost výsledného RAMu. Výsledkem vcelku přímočarého „přeložení“ dříve uvedeného pseudokódu (*Bubblesort – progr. verze*) do „jazyka“ RAM může být níže uvedený program (předpokládáme v něm, že vstupní posloupnost není prázdná).

Vlastní RAM-program, tvořený posloupností 69 instrukcí je uveden v prvním „sloupci“. V druhém sloupci je tentýž program v poněkud srozumitelnější podobě – užívá symbolických návěstí a symbolického adresování ($N = 2$, $J = 3$, $HM = 4$, $I = 5$, $IPJ = 6$, $POM = 7$, $X = 8$, $A = 8$; člen $A[1]$ bude uložen v buňce 9, $A[2]$ v buňce 10, $A[3]$ v buňce 11 atd.). Třetí sloupec obsahuje komentáře, ze kterých by mělo být patrné, že se skutečně jedná o „překlad“ uvedené verze *bubblesortu*. (Připomeňme, že všechny paměťové buňky mají na začátku hodnotu 0.)

Bubblesort, RAM-verze:

01	LOAD	=1		LOAD	=1		; do indexreg. se vloží 1,
02	STORE	1		STORE	1		; tj. první volný index pole A
03	READ		Cykl-vst:	READ			; načtení dalšího vstupu
04	JZERO	10		JZERO	Kon-vst		; 0 znamená konec vstupu
05	STORE	*8		STORE	*A		; $A[indexreg] \leftarrow vstup$
06	LOAD	1		LOAD	1		;
07	ADD	=1		ADD	=1		; <i>indexreg.</i> se zvýší o 1

```

08 STORE 1          STORE 1          ;
09 JUMP 3           JUMP Cykl-vst    ;
10 LOAD 1          Kon-vst: LOAD 1          ;
11 SUB =1          SUB =1           ;
12 STORE 2         Cykl-1: STORE N         ; N obsah. počet vst. čísel
13 LOAD 3          LOAD J           ;
14 ADD =1          ADD =1           ;  $J \leftarrow J + 1$ 
15 STORE 3         STORE J          ;
16 LOAD 2          LOAD N           ;
17 SUB 3           SUB J            ;
18 JZERO 58        JZERO Vystup      ; skok při  $J = N$ 
19 ADD =1          ADD =1           ;
20 STORE 4         STORE HM         ;  $HM$  (hor. mez)  $\leftarrow N - J + 1$ 
21 LOAD =0         LOAD =0          ;
22 STORE 5         Cykl-2: STORE I         ;  $I \leftarrow 0$ 
23 LOAD 5          LOAD I           ;
24 ADD =1          ADD =1           ;  $I \leftarrow I + 1$ 
25 STORE 5         STORE I          ;
26 ADD =1          ADD =1           ;
27 STORE 6         STORE IPJ        ;  $IPJ \leftarrow I + 1$ 
28 LOAD 4          LOAD HM          ;
29 SUB 5           SUB I            ;
30 JZERO 13        JZERO Cykl-1     ; skok při  $I = HM$ 
31 LOAD 5          LOAD I           ;
32 STORE 1         STORE 1          ;
33 LOAD *8         LOAD *A          ;
34 STORE 8         STORE X          ;  $X \leftarrow A[I]$ 
35 LOAD 6          LOAD IPJ        ;
36 STORE 1         STORE 1          ;
37 LOAD 8          LOAD X           ;
38 SUB *8         SUB *A           ;
39 JGTZ 41         JGTZ Prohod       ; skok při  $X > A[I + 1]$ 
40 JUMP 23         JUMP Cykl-2     ;
41 LOAD 5          Prohod: LOAD I         ;
42 STORE 1         STORE 1          ;
43 LOAD *8         LOAD *A          ;
44 STORE 7         STORE POM        ;  $POM \leftarrow A[I]$ 
45 LOAD 6          LOAD IPJ        ;
46 STORE 1         STORE 1          ;
47 LOAD *8         LOAD *A          ;
48 STORE 8         STORE X          ;  $X \leftarrow A[I + 1]$ 
49 LOAD 5          LOAD I           ;
50 STORE 1         STORE 1          ;
51 LOAD 8          LOAD X           ;
52 STORE *8        STORE *A        ;  $A[I] \leftarrow X$ 

```

```

53 LOAD 6          LOAD IPJ          ;
54 STORE 1        STORE 1          ;
55 LOAD 7         LOAD POM          ;
56 STORE *8      STORE *A          ; A[I + 1] ← POM
57 JUMP 23       JUMP Cykl-2       ;
58 LOAD =2      Vystup: LOAD =1      ;
59 STORE 1      STORE 1          ; indexreg. ← 1
60 LOAD *8      Cykl-vys: LOAD *A    ;
61 WRITE        WRITE            ; write(A[indexreg.])
62 LOAD 2       LOAD N           ;
63 SUB 1        SUB 1           ;
64 JZERO 69     JZERO Konec       ; skok při indexreg. = N
65 LOAD 1       LOAD 1           ;
66 ADD =1      ADD =1           ;
67 STORE 1     STORE 1          ; indexreg. se zvýší o 1
68 JUMP 60     JUMP Cykl-vys     ;
69 HALT        Konec: HALT       ;

```

Spočtíme nyní, kolik instrukcí bude provedeno při zpracování vstupu velikosti n (v nejhorším možném případě).

První (vstupní) fáze výpočtu, od začátku po první příchod na instrukci s největším `Cykl-1`, zřejmě zabere „čas“ (tj. počet provedení instrukcí)

$$T_1 = 2 + 7n + 2 + 3 = 7n + 7.$$

Podobně třetí (výstupní) fáze, od skoku na `Vystup` po `Konec`, zabere zřejmě čas

$$T_3 = 2 + 9(n - 1) + 5 + 1 = 9n - 1.$$

Složitější je analyzovat zbylou (prostřední) fázi, od prvního skoku na `Cykl-1` po skok na `Vystup`. Také s přihlédnutím k naší progr. verzi *bubblesortu* není ovšem zase tak obtížné odvodit, že ona prostřední fáze trvá

$$T_2 = \left(\sum_{j=1}^{n-1} \left(10 + \left(\sum_{i=1}^{n-j} 34 \right) + 8 \right) \right) + 6.$$

Poznamenejme, že vždy předpokládáme ten horší (tj. delší k zpracování) případ, kdy skutečně dojde k prohazování prvků (tj. provádí se „podprogram“ `Prohod`).

Výraz pro T_2 můžeme upravovat standardní manipulací se sumami například takto:

$$\begin{aligned} T_2 &= 6 + \sum_{j=1}^{n-1} 18 + \sum_{j=1}^{n-1} \sum_{i=1}^{n-j} 34 = 6 + 18(n-1) + \sum_{j=1}^{n-1} 34(n-j) = \\ &= 18n - 12 + 34 \sum_{j=1}^{n-1} n - 34 \sum_{j=1}^{n-1} j. \end{aligned}$$

Dosadíme-li za první sumu $n(n-1)$ a za druhou sumu $(1+2+\dots+n-1) = (n/2)(n-1)$, odvodíme pak již přímočarými úpravami vztah

$$T_2 = 17n^2 + n - 12.$$

Celkový čas potřebný pro zpracování vstupu velikosti n je tedy $T_1 + T_2 + T_3 = 17n^2 + 17n - 6$. Označíme-li náš RAM-stroj M a jeho časovou složitost T_M , ukázali jsme tak, že pro každé $n \geq 1$ je

$$T_M(n) = 17n^2 + 17n - 6.$$



Shrnutí: Naše dřívější intuitivní porozumění pojmu složitost algoritmu je nyní postaveno na pevné bázi. Víme, že (časová nebo paměťová) složitost algoritmu je funkcí velikosti vstupu a vztahuje se k nějakému referenčnímu modelu počítačů; v našem případě jsme použili RAMy. Jsme si vědomi technických souvislostí (měření velikosti vstupu, jednotková a logaritmická míra, přístup „podle nejhorsího případu“) a chápeme, že konkrétní algoritmus se dá přepsat až do instrukcí RAMu, na nichž se můžeme pokusit příslušnou složitost detailně analyzovat. Naštěstí už ovšem také víme, že obvykle se popis algoritmů a analýza jejich složitosti nedělá takhle detailně, protože nám pro praktické závěry stačí daleko hrubší odhady složitosti algoritmů (o nichž budeme mluvit v následující části).

6.2 Asymptotická složitost, odhady řádového růstu funkcí



Orientační čas ke studiu této části: 3 hod.



Cíle této části:

V této části máte porozumět značení $O(\cdot)$, $o(\cdot)$, $\Theta(\cdot)$, které se používá při běžné analýze složitosti algoritmů a vyjadřuje odhady řádového růstu příslušných funkcí. Máte si uvědomit vztahy mezi základními funkcemi objevujícími se při analýze složitosti algoritmů a zvládnout rychlé vyvozování těchto vztahů v konkrétních případech.

Klíčová slova: *řádový růst funkcí, zanedbávání konstantních faktorů, asymptotické chování, značení $O(\cdot)$, $o(\cdot)$, $\Theta(\cdot)$, lineární, kvadratické a další funkce, polynomiální funkce, exponenciální funkce*

Při analýze časové složitosti *bubblesortu* jsme viděli, že přesné (algebraické) vyjádření funkce T_M (pro příslušný RAM M) není technicky úplně triviální úkol ani u tohoto jednoduchého programu. U větších a komplikovanějších programů by takový postup byl podstatně náročnější.

Pro naše účely (srovnávání algoritmů) našťastí přesné vyjádření časové složitosti není nutné; většinou postačí „rozumný“ odhad příslušné funkce T_M . (Totéž se týká paměťové složitosti S_M , ale my se zaměříme přednostně na časovou složitost.)

Poznámka: Samozřejmě slovem „odhad“ míníme „horní odhad“ (neřekneme-li jinak). Pokračujeme tak v přístupu „podle nejhoršího případu“. Chceme totiž, aby (skutečné) chování algoritmu (z hlediska dob běhu, či spotřeby paměti) nebylo horší než říká výsledek naší analýzy; pokud je ve skutečnosti lepší než říká náš (horní) odhad, je to pro nás jen pozitivní.

Teď se dostáváme k nejdůležitějšímu obratu, používanému v analýzách složitostí algoritmů:

funkce $f(n)$ a $c \cdot f(n)$ (kde $c > 0$) bereme jako ekvivalentní, tj. „stejně rychle rostoucí“!

To vypadá na první pohled jako velmi velké „zhrubnutí“ našich analýz; např. mezi odhady $0.0001n^2$, $17n^2$, $10000000n^2$ nerozlišujeme, všechny jsou prostě typu „ n^2 krát nějaká kladná konstanta“. Může takhle hrubá analýza vůbec přinést nějaké smysluplné výsledky, které mají praktický smysl?

V praxi se ukazuje, že ano. My se k tomu vrátíme, teď si však nejprve zavedeme značení, které slouží k elegantnímu vyjádření onoho „zanedbávání

konstantních faktorů“.

Běžně je používáno značení z následující definice.

Definice 6.3

Pro libovolné funkce $f, g : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ znamená zápis $f \in O(g)$ či $f(n) \in O(g(n))$ toto:

$$(\exists k \in \mathbb{N})(\exists n_0 \in \mathbb{N})(\forall n \geq n_0) : f(n) \leq k \cdot g(n).$$

Někdy se také píše $f = O(g)$ či $f(n) = O(g(n))$. Uvedené zápisy čteme jako „ f patří do $O(g)$ “ nebo „ f je v $O(g)$ “ nebo „ f je $O(g)$ “ apod. Říkáme také, že „ $f(n)$ roste řádově nejvýše jako $g(n)$ “ apod.

Je-li tedy $f(n) \in O(g(n))$, slouží funkce $g(n)$ jako určitý horní odhad (řádového růstu) funkce $f(n)$. Jak vidíme, neznamena to nutně, že platí $\forall n : f(n) \leq g(n)$. Mluvíme zde o horních odhadech v onom „hrubém smyslu“, odhadujeme pouze „řádový růst“, při němž zanedbáváme přesnou hodnotu konstantních faktorů.



Kontrolní otázka: Je vám např. jasné, že $17n^2 \in O(0.0001n^2)$?

Jistě ano. Určitě totiž platí $(\exists k \in \mathbb{N})(\forall n \geq 0) : 17n^2 \leq k \cdot 0.0001n^2$. (Stačí vzít $k \geq 170000$.)

Proč je ale v definici vlastně ono $\dots (\exists n_0 \in \mathbb{N})(\forall n \geq n_0) \dots$? (V našem předchozím příkladu jsme tiše brali $n_0 = 0$.) Chceme samozřejmě, aby při našich analýzách (odhadujících řádový růst složitosti) byla např. funkce $g(n) = n^2$ horním odhadem pro funkci $f(n) = n + 1$. Ovšem jelikož $g(0) = 0$, nepomůže v tomto případě vynásobení jakkoli velkou konstantou k „přebítí“ $f(0) = 1$.

Poznámka: Jinými slovy se dá říci, že $f(n) \in O(g(n))$ právě tehdy, když pro (dostatečně velkou) konstantu k platí $f(n) \leq k \cdot g(n)$ pro skoro všechna n , tedy s případným konečným počtem výjimek.

Ještě jinak lze $f \in O(g)$ vyjádřit takto: existují konstanty $c, d \geq 0$ takové, že

$$\forall n \in \mathbb{N} : f(n) \leq c \cdot g(n) + d.$$

(Rozmyslete si, že uvedená vyjádření jsou opravdu ekvivalentní.)

Snadno si také uvědomíme následující „tranzitivitu“:

tvrzení 6.4

Jestliže $f \in O(g)$ a $g \in O(h)$, tak $f \in O(h)$.

V našem konkrétním příkladu u *bubblesortu* jsme odvodili $T_M(n) \leq 17n^2 + 17n - 6$. Připomeňme, že jsme uvažovali jen neprázdné vstupy, takže bychom měli přesněji psát: $\forall n \geq 1 : T_M(n) \leq 17n^2 + 17n - 6$.

Poznámka: U jakéhokoli stroje M musí samozřejmě být $T_M(n) \in \mathbb{N}$ pro všechny velikosti [přípustných] vstupů n . Někdy při analýzách pracujeme i s funkcemi, jejichž hodnoty jsou pro některé argumenty záporné (např. $17n^2 + 17n - 6$ pro $n = 0$) či necelé (např. $0.5n$, $n^{\frac{1}{2}}$, $n \log_2 n$ apod.). V takových případech tiše předpokládáme, že záporné hodnoty jsou nahrazeny nulou a necelé hodnoty jsou zaokrouhlovány.

Odvodili jsme tedy $T_M(n) \in O(17n^2 + 17n - 6)$. Když se ale zamyslíme, zjistíme, že toto vyjádření říká vlastně totéž jako stručnější $T_M(n) \in O(n^2)$.

?

Kontrolní otázka: Proč?

Stačí ukázat, že $17n^2 + 17n - 6 \in O(n^2)$ a $n^2 \in O(17n^2 + 17n - 6)$. Máme ovšem $17n^2 + 17n - 6 \leq c_1 n^2$ např. pro $c_1 = 34$ a $n^2 \leq c_2(17n^2 + 17n - 6) + d_2$ např. pro $c_2 = 1$ a $d_2 = 6$.

Když si to promyslíme, uvědomíme si, že pro získání odhadu typu $T_M(n) \in O(n^2)$ jsme *bubblesort* jistě nemuseli fyzicky naprogramovat jako RAM – když nám nejde o přesné hodnoty konstant (a tedy nerozlišujeme, zda určitý úsek algoritmu se dá implementovat pěti, padesáti, či pěti sty instrukcemi RAMu), dokážeme využitím naší programátorské zkušenosti časovou složitost odhadnout např. již z pseudokódu.

(Promyslete si to!)

Podívejme se pořádněji na to, jak jsem ukázali jistou ekvivalenci funkcí $17n^2 + 17n - 6$ a n^2 . Vede nás k to k zavedení dalšího značení a vyvození následujícího tvrzení.

Definice 6.5

Zápis $f \in \Theta(g)$ (či $f(n) \in \Theta(g(n))$) znamená, že $f \in O(g)$ a $g \in O(f)$.

Značení Θ tedy vyjadřuje, že příslušné funkce rostou „řádově stejně rychle“.

Tvrzení 6.6

Pro libovolný polynom $a_d n^d + a_{d-1} n^{d-1} + \dots + a_1 n + a_0$, kde $a_d > 0$, platí:

$$a_d n^d + a_{d-1} n^{d-1} + \dots + a_1 n + a_0 \in \Theta(n^d).$$

Objeví-li se tedy při našich analýzách (řádového růstu složitosti) polynom, je v něm rozhodující člen s největším exponentem. (Při vynásobení dostatečně velkou konstantou jistě „přebije“ všechny ostatní členy dohromady.)

Náš závěr z (hrubé) analýzy *bubblesortu* zněl „bubblesort je v $O(n^2)$ “, což bereme jako zkratku pro „časová složitost algoritmu *bubblesort* je v $O(n^2)$ “. Připomeňme ale, že O vyjadřuje *horní odhad* (řádového růstu složitosti), takže toto vyjádření nevyklučuje, že je možné uvedený horní odhad zlepšit. Ve skutečnosti je ovšem funkce n^2 pro *bubblesort* nejen horním, ale i spodním (řádovým) odhadem, a můžeme tedy přesněji říkat „bubblesort je v $\Theta(n^2)$ “.



Kontrolní otázka: Proč se odvozený horní odhad n^2 pro *bubblesort* nedá zlepšit?

Zde je to celkem jednoduché: program *bubblesort* jsme přímo uvedli tak, že provádí řádově n -krát jistý cyklus, v jehož těle probíhá „průměrně $\frac{n}{2}$ -krát“ jistý vnořený cyklus. Takže např. i pro již seřazenou vstupní posloupnost délky n provede *bubblesort* řádově n^2 kroků. (To by se zásadně nezměnilo, ani kdybychom vždy testovali, zda už nemůžeme skončit, protože k žádnému prohození nedošlo. Např. na opačně seřazenou posloupnost by zase bylo potřeba řádově n^2 kroků, takže pro každé n existuje (alespoň jeden) vstup velikosti n , pro nějž se vykoná řádově n^2 kroků.)



Kontrolní otázka: Umíte teď odhadnout časovou složitost *heapsortu*?

Jistě není problém z našeho dříve uvedeného popisu zjistit, že „heapsort je v $O(n \log n)$ “. Dalším promyšlením bychom odvodili, že se odhad nedá zlepšit, že tedy „heapsort je v $\Theta(n \log n)$ “, ale již zjištění horního odhadu $O(n \log n)$ umožňuje závěr, že „heapsort je (přínejmenším asymptoticky) rychlejší než *bubblesort*“.

Je totiž zřejmé, že $(n \log n)$ roste „řádově (striktně) pomaleji“ než n^2 : Nejenže n^2 je horním odhadem pro $(n \log n)$, tedy $(n \log n) \in O(n^2)$, ale je to „ostrý“ horní odhad, protože $n^2 \notin O(n \log n)$.



Kontrolní otázka: Umíte zdůvodnit, že $n^2 \notin O(n \log n)$?

Ať vynásobíme funkci $(n \log n)$ jakoukoli konstantou, pro dostatečně velké hodnoty n ji n^2 „přebije“. Přesněji vyjádřeno: $(\forall k)(\exists n_0)(\forall n \geq n_0) : kn \log n < n^2$. (Zdůvodněte, proč $k \log n < n$ pro dostatečně velká n .)

K vyjádření onoho ostrého horního odhadu se také používá značení o (jedná se o malé- o , na rozdíl od velkého- O):

Definice 6.7

Zápis $f \in o(g)$, či $f(n) \in o(g(n))$, znamená, že $(\forall k \in \mathbb{N})(\exists n_0 \in \mathbb{N})(\forall n \geq n_0) : k \cdot f(n) < g(n)$.

Poznámka: Dá se také ukázat, že $f(n) \in o(g(n))$ se dá ekvivalentně vyjádřit jako

$$\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{f(n)}{g(n)} = 0.$$

Shrňme si dosud definované zápisy (odhadů růstu funkcí) spolu s jejich neformálním vyjádřením:

- $f \in O(g)$ f roste nejvýše tak rychle jako g ,
- $f \in o(g)$ f roste (striktně) pomaleji než g ,
- $f \in \Theta(g)$ f roste stejně rychle jako g .

Poznámka: Ještě jednou zdůrazněme, že naše „hrubé“ odhady se zabývají *asymptotickým chováním* (složitosti algoritmu), tedy chováním pro „velké“ hodnoty. Když tedy např. víme, že algoritmus A má složitost $O(n \log n)$ a algoritmus B má složitost $\Theta(n^2)$, tak to ještě neznamená, že je lepší A použít za všech okolností. Konstanta skrytá v uvedeném $O(n \log n)$ může být totiž mnohonásobně větší než konstanta skrytá v $\Theta(n^2)$, což může znamenat, že pro ty vstupy (omezené velikosti), které nás u příslušného problému zajímají, je B ještě pořád rychlejší než A . (To ale není případ bubblesortu a heapsortu.)

Funkce, které se běžně objevují v analýzách složitostí algoritmů, jsou např.

$$n, n \log n, n^2, n^3, 2^n, n!, n^n \text{ apod.}$$

Je zřejmé, že funkce jsou zde uspořádány podle růstu. Platí $f_i(n) \in o(f_j(n))$, je-li f_i v seznamu vlevo od f_j . Je ovšem velmi užitečné provést si srovnání hodnot těchto funkcí pro konkrétní n , která se dají očekávat jako velikosti vstupů. (Zkuste si to provést!)

Značení: Běžně se užívají následující názvy:

- $f(n) \in \Theta(\log n)$ *logaritmická* funkce,

- $f(n) \in \Theta(n)$ *lineární* funkce,
- $f(n) \in \Theta(n^2)$ *kvadratická* funkce,
- $f(n) \in O(n^c)$ pro nějaké $c > 0$ *polynomiální* funkce,
- $f(n) \in \Theta(c^n)$ pro nějaké $c > 1$ *exponenciální* funkce.

Příklad: (ilustrující rozdíl v růstu některých funkcí)

- pro funkci $f(n) \in \Theta(n)$ platí: pokud n vzroste na dvojnásobek, tak hodnota $f(n)$ taktéž vzroste zhruba na dvojnásobek.

- pro funkci $f(n) \in \Theta(n^2)$ platí: pokud n vzroste na dvojnásobek, tak hodnota $f(n)$ vzroste zhruba na čtyřnásobek.

- ovšem pro funkci $f(n) \in \Theta(2^n)$ platí: pokud n vzroste (pouze) o 1, tak hodnota $f(n)$ vzroste zhruba na dvojnásobek. To ilustruje *obrovský rozdíl* mezi polynomiálními a exponenciálními funkcemi.

Již jsme říkali, že funkcí $\log n$ běžně rozumíme $\log_2 n$, tedy logaritmus při základu 2. Zmínili jsme také, že základ logaritmů v analýze složitosti de facto nehraje roli. Teď toto tvrzení zpřesníme.



ŘEŠENÝ PŘÍKLAD 6.1: Pro konstanty $a, b > 1$ ukažte, že $\log_a n \in \Theta(\log_b n)$.

Řešení: Stačí si uvědomit, že $\log_a n = (\log_a b)(\log_b n)$.



Otázky:

OTÁZKA 6.1: Co můžeme usoudit ze vztahu $f(n) \in O(g(n))$ pro porovnání hodnot $f(10)$ a $g(10)$?

OTÁZKA 6.2: Může v případě $f(n) \in O(g(n))$ platit $\forall n : f(n) > g(n)$?

OTÁZKA 6.3: Může v případě $f(n) \in o(g(n))$ platit $\forall n : f(n) > g(n)$?



CVIČENÍ 6.4: Uvažme problém sečtení dvou (velmi velkých) dekadicky zapsaných čísel. Jaká je velikost vstupu pro vstupní čísla x_1, x_2 ? (Stačí řádový odhad.)

CVIČENÍ 6.5: Průměr z daných $n > 1$ čísel spočítáme následující funkcí:

```

PRŮMĚR( $X, n$ )
   $z \leftarrow 0.0$ 
  for  $i \leftarrow 1$  to  $n$ 
    do  $z \leftarrow z + X[i]$ 
  return  $z/n$ 

```

Určete, kolik tato funkce PRUMER vykoná aritmetických operací v závislosti na n .

CVIČENÍ 6.6: Určete, kolik průchodů vnitřním cyklem provede pro vstup n následující jednoduchý program.

```

ALG1( $n$ )
  for  $i \leftarrow 1$  to  $n * n$ 
    do for  $j \leftarrow 1$  to  $i$ 
      do print "jeden průchod"

```

Je to $\Theta(n^2)$ nebo $\Theta(n^3)$ nebo $\Theta(n^4)$?

CVIČENÍ 6.7: Udejte správný asymptotický vztah mezi funkcemi \sqrt{n} a $\log n$.

CVIČENÍ 6.8: Která z těchto funkcí roste nejrychleji?

a) $1000n$ b) $n \cdot \log n$ c) $n \cdot \sqrt{n}$

CVIČENÍ 6.9: Rozhodněte, které z následujících vztahů mezi funkcemi proměnné n jsou platné.

a) $\log n \in O(\sqrt{n})$

b) $\sqrt{n} \in O(n)$

c) $2^n \in O(n^n)$

d) $2^n \in O(n^{1024})$

e) $n! \in O(2^n)$

f) $n^{\log n} \in O(n^{1024})$

CVIČENÍ 6.10: Seřadte následující tři funkce podle rychlosti jejich růstu, od nejpomalejšího růstu po nejrychlejší.

a) $n + \sqrt{n} \cdot \log n$

b) $n \cdot \log n$

c) $\sqrt{n} \cdot \log^2 n$

CVIČENÍ 6.11: Seřadte následující tři funkce podle rychlosti jejich růstu, od nejpomalejšího růstu po nejrychlejší.

a) 2^n

b) $2^{\sqrt{n}}$

c) $n!$

CVIČENÍ 6.12: Seřadte následující tři funkce podle rychlosti jejich růstu, od nejpomalejšího růstu po nejrychlejší.

a) $n/2005$

b) $\sqrt{n} \cdot 3n$

c) $n + n \cdot \log n$

CVIČENÍ 6.13: Seřadte následující tři funkce podle rychlosti jejich růstu, od nejpomalejšího růstu po nejrychlejší.

- a) $(\log n)^n$
- b) n^n
- c) $2^{\sqrt{n}}$



Shrnutí: Teď už bezpečně ovládáme značení $O(\cdot)$, $o(\cdot)$, $\Theta(\cdot)$ a chápeme jeho význam: umožňuje stručně vyjadřovat informace získané z běžné analýzy složitosti algoritmů, při níž nemusíme jít do přílišných detailů popisu algoritmů (a nemusíme je popisovat na úrovni instrukcí RAMu. Máme dobrou představu o markantním rozdílu mezi polynomiálními a exponenciálními funkcemi z hlediska jejich růstu. Zvládáme rychle porovnávat běžné funkce vyskytující se v analýzách složitosti.

6.3 Polynomiální algoritmy, třídy složitosti, třída PTIME



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

V této části si máte promyslet pojem „složitost problému“ a umět jej definovat pomocí „tříd složitosti“. Speciálně si máte uvědomit, proč je třída PTIME (obsahující problémy řešitelné polynomiálními algoritmy) brána jako aproximace „prakticky zvládnutelných problémů“. Máte si rovněž promyslet příklady konkrétních problémů z PTIME.

Klíčová slova: *polynomiální algoritmus, třídy složitosti, třída PTIME, polynomiálně ekvivalentní výpočetní modely, robustnost třídy PTIME*

Polynomiální algoritmy

Ze své praxe všichni jistě známe řadu různých algoritmů pro řešení problémů. Když bychom se podívali podrobněji na ty, které jsou běžně používány (jako programy běžící na počítačích), zjistili bychom, že se většinou jedná o algoritmy s *polynomiální časovou složitostí*; takový algoritmus má tedy složitost v $O(n^c)$ pro nějakou konstantu c . Typicky je přitom c velmi malé; zkušenost ukazuje, že když se pro přirozeně definovaný praktický problém podaří nalézt *polynomiální algoritmus* (čímž zkráceně označujeme algoritmus s polynomiální časovou složitostí), pak se většinou podaří nalézt i algoritmus se složitostí $O(n^6)$ či lepší.

Poznámka: Metodami, které zde nebudeme diskutovat, se dá ukázat, že pro libovolné c existuje problém, který se nedá řešit v čase $O(n^c)$ (tedy algoritmem s časovou složitostí $O(n^c)$), ale dá se řešit v čase $O(n^{c+1})$. Jedná se ovšem o uměle zkonstruované problémy pro účel důkazu takového tvrzení. V praxi se neobjevují problémy, pro něž bychom znali algoritmy s časovou složitostí např. $O(n^{60})$, ale ne lepší.

Problémy, pro něž existují polynomiální algoritmy se obecně považují za *(prakticky) zvládnutelné problémy*. Bohužel je mnoho problémů z běžné praxe, pro něž polynomiální algoritmy nejsou známy či se dokonce ví, že takové algoritmy neexistují. Po našich zkušenostech s růstem funkcí víme, že máme-li algoritmus, který není polynomiální (typicky má exponenciální či ještě vyšší složitost), nemůžeme doufat v jeho použití pro větší vstupy (protože bychom se u nich „nedožili konce výpočtu“).

Máme-li tedy problém k řešení, první otázkou je, jestli jsme schopni pro něj navrhnout (nebo nalézt v literatuře apod.) polynomiální algoritmus. Až v druhé fázi se pak zabýváme tím, zda se podaří navrhnout takový algoritmus se složitostí např. $O(n^3)$ nebo $O(n^2)$ či ještě lépe $O(n \log n)$ či úplně ideálně $O(n)$.



Kontrolní otázka: Proč u standardního praktického problému nemůžeme doufat, že se ho podaří řešit ještě lépe, tedy v čase $o(n)$?

(U „normálního“ problému musí řešící algoritmus přinejmenším přečíst vstup, což zabere $\Theta(n)$ kroků.)

Teď si alespoň vyjmenujeme několik problémů, pro které známe polynomiální algoritmy (v $O(n^c)$ pro malé c).

- třídění
- vyhledávání (a vkládání apod.) v lineárně či stromově (grafově) implementovaných datových strukturách
- aritmetické operace (násobení či dělení [velkých] čísel apod.)
- ekvivalence (deterministických) konečných automatů
- problém příslušnosti k bezkontextovému jazyku (vstup: bezkontextová gramatika G a slovo w ; otázka: je $w \in L(G)$?)
- problém nalezení nejkratší cesty v grafu
- problém minimální kostry v grafu
- dále specifikované problémy

NÁZEV: *Výběr aktivit*

VSTUP: Množina konečně mnoha aktivit $\{1, 2, \dots, n\}$ s pevně určenými časovými intervaly $(s_1, f_1), (s_2, f_2), \dots, (s_n, f_n)$, kde $(\forall i, 1 \leq i \leq n) : s_i < f_i$

VÝSTUP: Množina obsahující největší možný počet vzájemně kompatibilních aktivit (tj. aktivit s vzájemně se nepřekrývajícími intervaly)

NÁZEV: *Optimalizace násobení řetězce matic*

VSTUP: Posloupnost matic A_1, A_2, \dots, A_n .

VÝSTUP: Plně uzávkovaný součin $A_1 A_2 \dots A_n$ tž. při použití standardního algoritmu násobení matic se vykoná minimální počet skalárních násobení.

NÁZEV: *LCS (problém nejdelší společné podposloupnosti)*

VSTUP: Dvě posloupnosti v, w v nějaké abecedě Σ .

VÝSTUP: Nejdelší společná podposloupnost posloupností v, w .

Poznámka: Navrhnout polynomiální algoritmy není pro některé z uvedených problémů triviální úkol. Většinou se ale přímočaře uplatní obecné

postupy používané při návrhu efektivních (tj. rychlých polynomiálních) algoritmů, jako jsou např. přístupy „rozděl a panuj“, tzv. dynamické programování, „hltavý [greedy] přístup“ (u některých optimalizačních problémů), apod.

Složitost problémů

Nepřímo jsme při naší diskusi narazili na to, že vedle „složitosti algoritmů“ se potřebujeme vyjadřovat i o „složitosti problémů“. Intuitivně cítíme, že různé problémy mohou být různě „složitě“; co to ale je ona složitost problémů? Víme-li např. o algoritmu (tedy RAMu), který daný problém řeší a má složitost $\Theta(n^3)$, je toto $\Theta(n^3)$ jen určitým horním odhadem „skutečné“ složitosti problému (můžeme říci „složitost problému je nejvýše kubická“). Je např. možné, že nalezneme jiný algoritmus, který řeší náš problém a který má složitost $O(n^2)$; tím jsme náš dosud známý odhad zlepšili (víme pak už, že „složitost problému je nejvýše kvadratická“).

Na určení *horního odhadu* $O(f(n))$ složitosti problému stačí tedy pro daný problém navrhnout algoritmus s časovou složitostí $O(f(n))$.

Poznámka: Jen poznamenejme, že daleko těžší je ukazovat *spodní odhady* složitosti problému, tedy např. to, že *neexistuje* algoritmus, který daný problém řeší v čase $o(f(n))$ apod.

Jistě nás teď napadne, že složitost problému bychom mohli definovat jako složitost „optimálního“ algoritmu, který daný problém řeší. Při exaktní definici onoho pojmu „optimální“ ovšem vzniknou jisté komplikace. Proto se pojem složitosti problému nedefinuje přímo, ale zavádějí se tzv. třídy složitosti, definované níže.

Definice 6.8

Pro funkci $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ rozumíme *třídou časové složitosti* $\mathcal{T}(f)$, též značenou $\mathcal{T}(f(n))$, množinu těch problémů, které jsou řešeny RAMy s časovou složitostí v $O(f)$.

Třídou prostorové složitosti $\mathcal{S}(f)$, též $\mathcal{S}(f(n))$, rozumíme třídu těch problémů, které jsou řešeny RAMy s prostorovou složitostí v $O(f)$.

Důležitá úmluva: V předchozí definici a všude, kde hovoříme o třídách složitosti vztahujících se k RAMu jako k referenčnímu modelu, máme vždy při

odkazu na složitost RAMu na myslí *logaritmickou míru*, pokud není uvedeno jinak. Jde o to, aby takto definované třídy složitosti rozumně odpovídaly realitě.

Poznámka: Podobně bychom mohli zavést definice tříd složitosti i pro jiné výpočetní modely (např. pro Turingovy stroje). V takovém případě však dostaneme *jiné* třídy složitosti, proto je třeba vždy uvést, k jakému výpočetnímu modelu se dané třídy složitosti vztahují.

Řekneme-li tedy například, že problém P patří do $\mathcal{T}(n^2)$ (taky se v této souvislosti říká „časová složitost P je v $O(n^2)$ “ či ještě stručněji „ P je v $O(n^2)$ “), říkáme tím, že existuje algoritmus s nejvýš kvadratickou časovou složitostí, který řeší problém P (přesněji řečeno: existuje RAM s nejvýš kvadratickou časovou složitostí v logaritmické míře, který řeší problém P).

Poznámka: Připomeňme, že pro příslušnost problému k dané třídě složitosti je důležitý i způsob kódování vstupu (a ten je tedy nutno chápat jako součást definice problému).

Všimněme si, že platí

$$P \in \mathcal{T}(f) \wedge f \in O(g) \Rightarrow P \in \mathcal{T}(g)$$

Takže např.

$$\mathcal{T}(n) \subseteq \mathcal{T}(n \cdot \log n) \subseteq \mathcal{T}(n^2) \subseteq \mathcal{T}(n^3) \subseteq \mathcal{T}(2^n)$$

Třída PTIME

Už jsme nepřímo hovořili o třídě

$$\text{PTIME} = \bigcup_{k=0}^{\infty} \mathcal{T}(n^k)$$

obsahující všechny problémy řešitelné polynomiálními algoritmy. Zmínili jsme také, proč se třída PTIME považuje za třídu *zvládnutelných problémů*.

Teď ještě alespoň zaznamenejme

robustnost třídy PTIME,

což znamená nezávislost na zvoleném (rozumném) referenčním modelu počítačů. Když bychom totiž jako referenční model vzali např. Turingovy stroje, třída PTIME by se nezměnila.



Kontrolní otázka: Jak byste přímočaře definovali, co je to časová složitost T_M Turingova stroje M ?

Podíváme-li se totiž znovu na vzájemnou simulaci RAMů a Turingových strojů, kterou jsme diskutovali dříve, zjistíme mj., že počet kroků Turingova stroje M' simulujícího RAM M je (jen) polynomiálně větší než počet kroků M ; přesněji řečeno, pro časové složitosti strojů M a M' platí: $T_{M'}(n) \in O((T_M(n))^c)$ pro (malé) pevné c . Říkáme také, že RAMy a Turingovy stroje jsou *polynomiálně ekvivalentní*, neboli simulují se navzájem „s nejvyšší polynomiální ztrátou“.

Mluvili jsme o tom, že PTIME je robustní z hlediska všech „rozumných“ referenčních modelů. Obecně se rozumnými modely myslí ty, u nichž analýza algoritmů (v nich „naprogramovaných“) dává realistické výsledky pro praxi (alespoň na úrovni naší „hrubé“ analýzy řádového růstu složitosti). Technicky lze definovat jako rozumné ty modely, jež jsou polynomiálně ekvivalentní modelu RAM (myslí se samozřejmě s logaritmickou mírou, jak bylo dohodnuto v úmluvě za definicí 6.8). V literatuře se ovšem často v uvedené definici „rozumnosti“ odkazuje k historicky prvnímu modelu, tedy k Turingovým strojům.



Shrnutí: Připomněli jsme si, že známe nejrůznější polynomiální algoritmy používané v praxi a víme, že otázka polynomiální složitosti je většinou první otázkou kladenou při zvažování řešení konkrétního problému. Rozumíme pojmu „třída složitosti“ (jejími prvky jsou problémy) a chápeme také vlastnost robustnosti třídy PTIME vzhledem k referenčním výpočetním modelům.

6.4 Nedeterministické polynomiální algoritmy, třída NPTIME



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.



Cíle této části:

V této části si máte důkladně promyslet pojem nedeterministického polynomiálního algoritmu a definici třídy NPTIME. Máte se také naučit prokazovat příslušnost konkrétních problémů k NPTIME.

Klíčová slova: *nedeterministický polynomiální algoritmus, třída NPTIME, robustnost třídy NPTIME, třída coNP*

Vzpomeňme si na problém SAT:

NÁZEV: SAT (*problém splnitelnosti booleovských formulí*)

VSTUP: Booleovská formule v konjunktivní normální formě.

OTÁZKA: Je daná formule splnitelná (tj. existuje pravdivostní ohodnocení proměnných, při kterém je formule pravdivá)?

To je příklad problému, pro nějž se zatím nikomu nepodařilo nalézt polynomiální algoritmus ani prokázat, že takový algoritmus neexistuje.



Kontrolní otázka: Navrhnete rychle (nejvýš) exponenciální algoritmus pro SAT, tedy algoritmus se složitostí $O(2^n)$?

Jistě vás napadl algoritmus následujícího typu:

Vstup: formule F s proměnnými x_1, x_2, \dots, x_m ,

Postup:

systematicky generuj všechna pravdivostní ohodnocení
 $val : \{x_1, x_2, \dots, x_m\} \rightarrow \{0, 1\}$

a pro každé z nich ověř, zda $F(x_1, x_2, \dots, x_m)$ je při dosazení hodnot $val(x_i)$ za x_i ($i = 1, 2, \dots, m$) pravdivá; když je pravdivá, skončí s odpovědí ANO.

(Když jsi prošel všech 2^m ohodnocení a pro žádné nebyla formule pravdivá, tak) skončí s odpovědí NE.

Všimněme si, že ověření pravdivosti F pro konkrétní ohodnocení lze provést rychle, tj. polynomiálně; dokonce v čase $O(n)$. Exponencialita algoritmu spočívá v tom, že je exponenciálně mnoho případů (zde pravdivostních ohodnocení), které algoritmus ověřuje.

Podobný jev můžeme pozorovat např. u problému

NÁZEV: IS (*problém nezávislé množiny [Independent Set] (také nazývaný problém anti-kliky [anti-clique])*)

VSTUP: Neorientovaný graf G (o n vrcholech); číslo k ($k \leq n$).

OTÁZKA: Existuje v G nezávislá množina velikosti k (tj. množina k vrcholů, z nichž žádné dva nejsou spojeny hranou)?

(Jedná se o ANO/NE verzi optimalizačního problému.)

Zde totiž můžeme procházet (generovat) všechny k -prvkové podmnožiny množiny vrcholů grafu G a u každé z nich rychle ověřit, zda je nezávislá.

Ukázalo se, že mnoho přirozených (ANO/NE-verzí) praktických problémů, u nichž neznáme polynomiální algoritmus, má podobnou vlastnost: ke každému vstupu existuje (lze generovat) hodně (přesněji $O(2^n)$) „potenciálních řešení“, přičemž pro každé z nich se dá rychle zjistit, zda se jedná o „skutečné řešení“. V případě, že existuje alespoň jedno „skutečné řešení“, je odpověď na vstup problému ANO, v případě, že „skutečné řešení“ neexistuje, je odpověď NE.

To vedlo k zavedení pojmu *nedeterministického polynomiálního algoritmu*. Pojem „nedeterministický algoritmus“ nás po zkušenostech s nedeterministickými konečnými automaty a nedeterministickými zásobníkovými automaty jistě nepřekvapí.



Kontrolní otázka: Jak byste definovali nedeterministický Turingův stroj?

(Povolíme prostě více instrukcí se stejnou levou stranou $(q, a) \rightarrow \dots$. Výpočtů pro jeden vstup tak může být více.)

Na úrovni vyššího programovacího jazyka si můžeme představit zavedení speciální příkazové konstrukce „nedeterministického výběru“: $com_1 \square com_2$ znamená, že se nedeterministicky zvolí buď provedení příkazu com_1 nebo com_2 .

Uvedme příklad nedeterministického algoritmu pro problém SAT:

vstup: formule F s proměnnými x_1, x_2, \dots, x_m

$x_1 := 0 \quad \square \quad x_1 := 1$

$x_2 := 0 \quad \square \quad x_2 := 1$

...

$x_m := 0 \quad \square \quad x_m := 1$

vyhodnoť $F(x_1, x_2, \dots, x_m)$; když 1 (true), vydej ANO, když 0 (false), vydej NE.

Všimněme si, že když je vstupní formule splnitelná, existuje *alespoň jeden výpočet* uvedeného nedeterministického algoritmu, který *vydá* ANO. Není-li formule splnitelná, pak *každý výpočet vydá* NE. Můžeme si představit, že úspěšný výpočet spočívá v „uhodnutí“ skutečného řešení a jeho následném ověření.

Tento nedeterministický algoritmus tedy „rozhoduje“ problém SAT, ve smyslu následující definice. (Tato definice nás po zkušenostech s definicí přijímání slov nedeterministickými konečnými a zásobníkovými automaty nijak nepřekvapí.)

Definice 6.9

Nedeterministický algoritmus A „rozhoduje ANO/NE problém“ P , jestliže:

- Pro vstup problému P , na nějž je odpověď ANO, *alespoň jeden výpočet* nedeterministického algoritmu A *vydá* ANO.
- Pro vstup problému P , na nějž je odpověď NE, *každý výpočet* nedeterministického algoritmu A *vydá* NE.

(Pro úplnost můžeme dodat podmínku, že každý výpočet skončí vydáním ANO nebo NE.)

V souvislosti s uvedeným nedeterministickým algoritmem pro SAT jsme také zmínili polynomialitu. Vztahuje se to samozřejmě ke složitosti, kterou u nedeterministických algoritmů pro každý vstup určuje nejdelší možný výpočet. (Čili zase používáme přístup „podle nejhoršího případu“.)

Definice 6.10

Časovou složitostí nedeterministického algoritmu A (implementovaného ve zvoleném nedeterministickém referenčním modelu) rozumíme funkci $T_A : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$, kde $T_A(n)$ je délkou nejdelšího výpočtu A pro vstup velikosti n .

Nedeterministický algoritmus nazveme *polynomiální*, jestliže jeho časová složitost je $O(n^c)$ pro nějaké c .

Třída

NPTIME

je třídou všech ANO/NE problémů, které jsou rozhodovány nedeterministickými polynomiálními algoritmy.

Poznámka: Ani jsme se explicitně nezmiňovali, ke kterému referenčnímu modelu se odvoláváme, když hovoříme o složitosti nedeterministických algoritmů. To ovšem nevadí, protože NPTIME má stejnou vlastnost *robustnosti*, o níž jsme hovořili u PTIME.



Kontrolní otázka: Umíte prokázat příslušnost problému IS (nezávislá množina) k NPTIME?

(Algoritmus nejprve (sérií nedeterministických výběrů) zvolí k vrcholů z grafu G a poté ověří, zda tyto vrcholy tvoří nezávislou množinu.)

Uveďme si teď příklady problémů, které jsou v NPTIME, spolu s náznakem myšlenek příslušných algoritmů.

NÁZEV: *Složenost čísla*

VSTUP: Přirozené číslo ℓ .

OTÁZKA: Je číslo ℓ složené?

Algoritmus nedeterministicky zvolí číslo x takové, že $1 < x < \ell$, a poté ověří, zda $\ell \bmod x = 0$. Tj. algoritmus nedeterministicky hádá netriviální dělitel čísla ℓ .

NÁZEV: CG (*Barvení grafu*)

VSTUP: Neorientovaný graf G a číslo k .

OTÁZKA: Je možné graf G obarvit k barvami (tj. existuje přiřazení barev vrcholům tak, aby žádné dva sousední vrcholy nebyly obarveny stejnou barvou)?

V tomto případě algoritmus nejprve nedeterministicky zvolí přiřazení barev jednotlivým vrcholům a poté ověří, zda se jedná o korektní obarvení.

NÁZEV: *Isomorfismus grafů*

VSTUP: Dva neorientované grafy G a H .

OTÁZKA: Jsou grafy G a H isomorfní?

Algoritmus nedeterministicky zvolí bijekci mezi vrcholy zadaných grafů a ověří, zda se jedná o isomorfismus.

NÁZEV: HK (*problém hamiltonovské kružnice*)

VSTUP: Neorientovaný graf G .

OTÁZKA: Existuje v G hamiltonovská kružnice (tj. uzavřená cesta, procházející každým vrcholem právě jednou)?

Algoritmus nedeterministicky zvolí množinu k hran, kde k je počet vrcholů G , a pak ověří, zda se jedná o kružnici, kde každý vrchol je navštíven právě jednou.

Podobně se prokáže příslušnost k NPTIME u následujícího problému.

NÁZEV: HC (*problém hamiltonovského cyklu*)

VSTUP: Orientovaný graf G .

OTÁZKA: Existuje v G hamiltonovský cyklus (tj. uzavřená cesta, procházející každým vrcholem právě jednou)?

NÁZEV: *Subset-Sum*

VSTUP: Multimnožina přirozených čísel $M = \{x_1, x_2, \dots, x_n\}$ a přirozené číslo s .

OTÁZKA: Existuje podmnožina multimnožiny M , která dává součet s ?

Algoritmus nedeterministicky zvolí podmnožinu multimnožiny M a ověří, zda součet čísel v této multimnožině je s .

**Otázky:**

OTÁZKA 6.14: Proč se v definici třídy NP (to je zkratka pro NPTIME) omezuje jen na rozhodovací (tedy ANO/NE) problémy?

OTÁZKA 6.15: Je pravda, že když ANO/NE-problém P patří do PTIME, tak doplňkový problém \overline{P} také patří do PTIME?

OTÁZKA 6.16: Plyne z definice NPTIME, že když ANO/NE-problém P patří do NPTIME, tak doplňkový problém \overline{P} také patří do NPTIME?

Poznámka: Doplňkové problémy k problémům z NP tvoří (duální) třídu, která se označuje coNP. (Vypadá to, že se jedná o různé třídy, ale dokázáno to není.)



Shrnutí: Ujasnili jsme si pojem nedeterministického polynomiálního algoritmu; nedeterminismus nám nedělal velké potíže díky předchozím znalostem nedeterministických automatů. Umíme také rozpoznávat příslušnost jednotlivých problémů k NPTIME.

6.5 Polynomiální převeditelnost, NP-úplné problémy



Orientační čas ke studiu této části: 2 hod.

**Cíle této části:**

Máte porozumět definici polynomiální převeditelnosti mezi problémy, definici NP-úplných problémů a způsobu prokázování NP-obtížnosti problémů. Máte pochopit specifikace konkrétních NP-úplných problémů.

Klíčová slova: *polynomiální převeditelnost, NP-těžké a NP-úplné problémy, Cookova věta*

Je PTIME = NPTIME?

?

Kontrolní otázka: Je vám jasné, že $\text{PTIME} \subseteq \text{NPTIME}$?

(Jistě ano. Je nám jasné, že technicky vzato je deterministický algoritmus speciálním případem nedeterministického, jen prostě nevyužívá nedeterministický výběr.)

Otázka, zda je uvedená inkluze vlastní, tj. zda $\text{PTIME} \subsetneq \text{NPTIME}$ nebo zda $\text{PTIME} = \text{NPTIME}$, je jedním z největších otevřených problémů teoretické informatiky (i matematiky obecně).

Většina odborníků se přiklání k první možnosti, tj. že existují problémy v NPTIME, které není možné rozhodovat deterministickými polynomiálními algoritmy; dosud se to však nepodařilo dokázat.

Když se v praxi začaly objevovat problémy, o nichž se zjistilo, že jsou v NPTIME, ale nikdo o nich neuměl zjistit, zda jsou v PTIME, inspirovalo to široký výzkum v této oblasti. Jedno z vyústění tohoto zkoumání bylo zavedení definice tzv. *NP-úplných problémů*, v jistém smyslu „nejtěžších problémů v NPTIME“.

K uvedení definice nejdříve potřebujeme pojem *polynomiální převeditelnosti* mezi problémy. Je to speciální případ algoritmické převeditelnosti (jak ji známe z úvodu do teorie vyčíslitelnosti); požadujeme jen navíc, aby převádějící algoritmus byl polynomiální.

Polynomiální převeditelnost

Definice 6.11

Mějme ANO/NE problémy P_1, P_2 . Řekneme, že problém P_1 je *polynomiálně převeditelný* na problém P_2 , což označujeme

$$P_1 \triangleleft P_2,$$

jestliže existuje (převádějící) *polynomiální* algoritmus A , který pro libovolný vstup w problému P_1 sestrojí vstup problému P_2 , označme jej $A(w)$, přičemž platí, že odpověď na otázku problému P_1 pro vstup w je ANO právě tehdy, když odpověď na otázku problému P_2 pro vstup $A(w)$ je ANO.

?

Kontrolní otázka: Umíte ukázat tranzitivitu relace \triangleleft , tedy, že z $P_1 \triangleleft P_2 \triangleleft P_3$ plyne $P_1 \triangleleft P_3$?

Základem je uvědomit si, že v polynomiálním čase vyrobí převádějící algoritmus výstup (jen) polynomiální velikosti a že složení dvou polynomů je zase polynom (byť vyššího stupně). Když tedy $P_1 \triangleleft P_2$ díky algoritmu A_1 se složitostí $O(n^{c_1})$ a $P_2 \triangleleft P_3$ díky algoritmu A_2 se složitostí $O(n^{c_2})$ tak (sekvenčním) spojením algoritmů A_1, A_2 vznikne algoritmus A se složitostí $O(n^{c_1 c_2})$, který prokazuje $P_1 \triangleleft P_3$.

NP-úplnost

Definice 6.12

Problém Q nazveme *NP-těžkým*, pokud každý problém ve třídě NP lze na problém Q polynomiálně převést, tedy pokud platí $\forall P \in \text{NPTIME} : P \triangleleft Q$. Problém Q nazveme *NP-úplným*, pokud je NP-těžký a náleží do třídy NP.

Z této definice je zřejmé, že pokud bychom našli (deterministický) polynomiální algoritmus rozhodující některý (kterýkoliv) NP-těžký problém, znamenalo by to, že existuje (deterministický) polynomiální algoritmus pro každý problém v NP, tedy že $\text{PTIME} = \text{NPTIME}$. Proto není radno se pokoušet o nalezení polynomiálního algoritmu pro problém, o kterém se ví, že je NP-těžký. Zatím se taková věc nepodařila ani těm nejchytřejším výzkumníkům.

O tom, jak se prokazuje příslušnost k NPTIME, již víme. Jak se ale prokazuje NP-obtížnost konkrétních problémů? Podobně jako v případě nerozhodnutelnosti. Tam se ukázal jako základní nerozhodnutelný problém „halting problem“ HP (či DHP) a nerozhodnutelnost dalších se ukazuje hlavně pomocí (algoritmické) preveditelnosti.

Cook (1971) ukázal „základní NP-těžký problém“, který je ovšem také v NP a je tedy NP-úplný:

Věta 6.13 (Cook)

Problém SAT je NP-úplný.

Dále už slouží polynomiální preveditelnost:

Tvrzení 6.14

Jestliže $P_1 \triangleleft P_2$ a P_1 je NP-těžký, pak P_2 je rovněž NP-těžký; když je navíc P_2 v NPTIME, je NP-úplný.

Upozornění na animaci.

Na web-stránce předmětu najdete např. animaci prokazující $\text{SAT} \triangleleft \text{IS}$. (Ve

skutečnosti je tam ukázáno $3\text{-SAT} \triangleleft \text{IS}$, kde 3-SAT je verze problému SAT , která je také NP -úplná, jak se ještě zmíníme později.)

Důsledek: Problém IS je NP -úplný.

Bez důkazů jen zaznamenanáme NP -úplnost dalších problémů.

Tvrzení 6.15

Problémy jsou CG , HK , HC , Subset-Sum jsou NP -úplné.

Poznamejme, že o problému „Složenost čísla“ se od r. 2002 ví, že je v PTIME (což se spíš formuluje pro doplňkový problém: prvočíselnost je v PTIME). O problému „Izomorfismus grafů“ se neví, zda je v PTIME , ale ani se neví, zda je NP -úplný.

Uvedme ještě několik příkladů NP -úplných problémů.

NÁZEV: TSP (*problém obchodního cestujícího (ANO/NE verze)*)

VSTUP: množina „měst“ $\{1, 2, \dots, n\}$, přír. čísla („vzdálenosti“) d_{ij} ($i = 1, 2, \dots, n, j = 1, 2, \dots, n$); dále číslo ℓ („limit“).

OTÁZKA: existuje „okružní jízda“ dlouhá nejvýše ℓ , tj. existuje permutace $\{i_1, i_2, \dots, i_n\}$ množiny $\{1, 2, \dots, n\}$ tž. $d(i_1, i_2) + d(i_2, i_3) + \dots + d(i_{n-1}, i_n) + d(i_n, i_1) \leq \ell$?

NÁZEV: 3-SAT (*problém SAT s omezením na 3 literály*)

VSTUP: Booleovská formule v konjunktivní normální formě, kde v každé klauzuli (tj. v každém konjunkt) jsou právě 3 literály (literál je buď proměnná nebo její negace).

OTÁZKA: Je daná formule splnitelná (tj. existuje pravdivostní ohodnocení proměnných, při kterém je formule pravdivá)?

NÁZEV: 3-CG (*problém barvení grafu třemi barvami*)

VSTUP: Neorientovaný graf $G = (V, E)$.

OTÁZKA: Lze G obarvit třemi barvami, tzn. existuje zobrazení $c : V \rightarrow \{col_1, col_2, col_3\}$ takové, že $\forall \{v_1, v_2\} \in E : c(v_1) \neq c(v_2)$?

Poznámka: Problém 3-SAT je speciálním případem obecnějšího problému SAT a podobně 3-CG je speciálním případem problému CG. Ukazuje se, že tyto problémy zůstávají NP-úplné, i když se omezíme jen na instance určitého konkrétního typu. To může být výhodné při hledání vhodných redukcí (tj. převeditelností) při dokazování NP-obtížnosti dalších problémů. Zejména problém 3-SAT je k tomuto účelu často využíván.

NÁZEV: ILP (*problém celočíselného lineárního programování*)

VSTUP: Matice A typu $m \times n$ a sloupcový vektor b velikosti m , jejichž prvky jsou celá čísla.

OTÁZKA: Existuje celočíselný sloupcový vektor x (velikosti n) tž. $Ax \geq b$?

Jedná se rovněž o NP-úplný problém. Snadno se ukáže, že je NP-těžký (např. převodem 3-SAT \triangleleft ILP), ale na rozdíl od dříve uvedených problémů je obtížnější prokázat, že $ILP \in NPTIME$. Zhruba řečeno, dá se ukázat, že pokud řešení nerovnosti $Ax \geq b$ existuje, existuje i řešení „dostatečně malé“ – jeho zápis je polynomiální vzhledem k zápisu A a b ; řešení se tedy dá v polynomiálním čase „uhodnout“ a ověřit.



CVIČENÍ 6.17: Když chceme např. ukázat, že $IS \triangleleft HC$, pomocí (převádějícího) algoritmu A , co musí A konkrétně splňovat?

CVIČENÍ 6.18: Promyslete si předchozí otázku pro další dvojice dříve uvedených problémů.



Shrnutí: Perfektně jsme si promysleli polynomiální převeditelnost mezi problémy, a její využití v definici a prokazování NP-obtížnosti (a NP-úplnosti). Známe dobře příklady NP-úplných problémů.

Příloha A

Řešení příkladů

OTÁZKA 1.1: Ano, přestože se jim říká „reálná“ čísla, mají omezený rozsah i přesnost, proto mohou nabývat jen konečně mnoha hodnot.

OTÁZKA 1.2: Ne, je jich nekonečně mnoho, jak byste měli znát z matematiky.

OTÁZKA 1.3: Je, lze je seřadit např. podle velikosti do jedné posloupnosti.

OTÁZKA 1.4: Třeba $0, 1, -1, 2, -2, 3, -3, \dots$

OTÁZKA 1.5*: Čísla tvaru $\frac{p}{q}$ seřadíme nejprve do skupin podle součtu $|p| + |q|$ a pak uvnitř jednotlivých skupin podle hodnot q .

OTÁZKA 1.6: $a \times b$

OTÁZKA 1.7: 2^c

CVIČENÍ 1.8:

- a) Lichá přirozená čísla
- b) Sudá celá čísla
- c) Sudá přirozená čísla

- d) Přirozená čísla dělitelná 6
- e) Neobsahuje žádné prvky, jedná se o prázdnou množinu

CVIČENÍ 1.9:

- a) $\{1, 10, 100\}$
- b) $\{n \in \mathbb{Z} \mid n > 5\}$
- c) $\{n \in \mathbb{N} \mid n < 5\}$
- d) \emptyset
- e) $\{Y \mid Y \subseteq X\}$

CVIČENÍ 1.10:

- a) Ne.
- b) Ano.
- c) $\{x, y, z\}$ neboli množina A .
- d) $\{x, y\}$ neboli množina B .
- e) $\{(x, x), (x, y), (y, x), (y, y), (z, x), (z, y)\}$
- f) $\{\emptyset, \{x\}, \{y\}, \{x, y\}\}$

CVIČENÍ 2.1:

- a) $aaa, aab, aba, abb, baa, bab, bba, bbb$
- b) slovo v je pochopitelně bráno jako celek, tedy výsledek dosazení $v = ab$ do výrazu musíme psát $(ab)^3 \cdot ba \cdot (bba)^2$ (nikoliv $ab^3 \cdot ba \cdot (bba)^2$); správný výsledek je tedy $abababbabbabba$
- c) 00, 01, 10

d) $\varepsilon, 0, 00, 001, 0010$

e) $\varepsilon, 0, 10, 010, 0010$

CVIČENÍ 2.2: Je důležité si nejprve uvědomit, že slovo neobsahující aa uvedenou podmínku automaticky splňuje; nesplňují ji totiž jen ta slova, která obsahují nějaký výskyt podslova aa , za nímž nenásleduje b (tedy následuje a nebo nenásleduje nic, jelikož se jedná o konec slova). Správnou odpovědí je tedy seznam $\varepsilon, a, b, ab, ba, bb, aab, aba, abb, bab$.

OTÁZKA 2.3: Ne, není totiž konečná, což je důležitá podmínka.

OTÁZKA 2.4: Ano, přeneseně, třeba jako jazyk všech neprázdných slov nad abecedou $\{0, 1, \dots, 9\}$; pro jednoznačnost můžeme případně vyloučit slova začínající nulami, s výjimkou jednoznakového slova 0.

OTÁZKA 2.5: Nelze.

OTÁZKA 2.6: Velký – prázdný jazyk nemá v sobě žádné slovo, je to prázdná množina, kdežto prázdné slovo je slovem jako každé jiné, jen má nulovou délku.

OTÁZKA 2.7: Jen pokud je $L = \emptyset$ či $L = \{\varepsilon\}$ (v obou případech je $L^* = \{\varepsilon\}$).

OTÁZKA 2.8*: Ne. Podle definice každé slovo $u \in (L^*)^*$ lze rozdělit na několik částí, z nichž každá patří do L^* ; tedy u lze psát $u = v_1 v_2 \dots v_n$ (pro nějaké n), kde každé v_i je z L^* . Jelikož podle definice lze každé v_i rozdělit na několik částí, z nichž každá patří do L , můžeme i původní u (rovnou) rozdělit na (menší) části, z nichž každá patří do L . Prokázali jsme tak, že každé $u \in (L^*)^*$ patří do L^* ; celkově tedy $L^* = (L^*)^*$.

CVIČENÍ 2.9: Slova $\varepsilon, 10$ a celé slovo 101110110.

CVIČENÍ 2.10: $\{11001, 110000, 011101, 0111000\}$

CVIČENÍ 2.11: (Uvědomme si, že $\varepsilon \notin L_2$.)

- Pro $L_1 \cup L_2$: $\varepsilon, a, b, aa, bb, aaa$
- Pro $L_1 \cap L_2$: $b, aa, bb, aba, bbb, aaaa$
- Pro $L_1 - L_2$: $\varepsilon, aab, baa, aabb, abab, baba$
- Pro $\overline{L_1}$: a, ab, ba, aaa, abb, bab

CVIČENÍ 2.12: Třeba $L_1 = \{\varepsilon\}$ a $L_2 = \{1\}$.

CVIČENÍ 2.13*: Ne, jen všechna ta slova, co nekončí lichým počtem 0.

CVIČENÍ 2.14: Ze slov neobsahujících žádný výskyt 1 je to jen ε . Pro jediný výskyt 1 máme v průniku slova 01, 10. Pro dva výskyty znaku 1 máme v průniku slova 0011, 0101, 0110, 1001, 1010, 1100; atd.

CVIČENÍ 2.15: $a, b, abba, abbb, abbabba, bbaa, bbab, bbaabba$

CVIČENÍ 2.16*: Do $L_0 \cdot L_0$ patří právě ta slova u , pro něž existuje rozdělení $u = vw$, v němž platí $|v|_c \neq |v|_d$ a $|w|_c \neq |w|_d$. Tedy u nemůže být např. tvaru $u = cdcd \dots cdc$ ani tvaru $u = dcdc \dots dcd$. Když ovšem je tvaru $u = cdcd \dots cd$ (tedy $(cd)^i$ pro $i \geq 1$) nebo tvaru $u = dcdc \dots dc$ (tedy $(dc)^i$ pro $i \geq 1$) nebo obsahuje podslovo cc či dd , pak se patřičně rozdělit dá. (Ověřte!)

CVIČENÍ 2.17: Takové posloupnosti, ve kterých je sudý rozdíl mezi počtem stisků tlačítka A a počtem stisků tlačítka B .

CVIČENÍ 2.18: Takové posloupnosti, ve kterých jsou počty stisků tlačítka A liché, B liché a C sudé nebo A sudé, B sudé a C liché.

CVIČENÍ 2.19: Je to jazyk všech těch slov, v nichž každý úsek nul (který nelze prodloužit) má sudou délku a každý úsek jedniček má délku dělitelnou třemi.

CVIČENÍ 2.20: Slova ze samých nul nebo ta slova, která mají jediný znak 1 právě uprostřed, tj. $\varepsilon, 0, 00, 000, \dots, 1, 010, 00100, \dots$

CVIČENÍ 2.21: Třeba pro $L_1 = \{1\}$, $L_2 = \{11\}$ a $L_3 = \{1, 11\}$ vyjde $L_1 \cap L_2 = \emptyset$, ale $111 \in L_1 \cdot L_3$ i $111 \in L_2 \cdot L_3$.

CVIČENÍ 3.5: Můžeme uvažovat např. takto: Vidíme, že každé slovo w z $L_{q_2}^{toAcc}$, tedy splňující $q_2 \xrightarrow{w} q_2$, je buď ε nebo končí 1, tedy je tvaru $w = u1$ pro libovolné u , nebo je tvaru $w = u00$, přičemž v tomto posledním případě je $q_2 \xrightarrow{u} q_2$. To můžeme vyjádřit tak, že $L_{q_2}^{toAcc} = \{w \mid \text{nejdelší sufix } w, \text{ který je řetězcem nul, tedy je prvkem } \{0\}^*, \text{ má sudou délku}\}$.

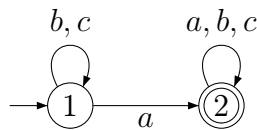
Jazyk přijímaný automatem, tedy $L_{q_1}^{toAcc}$ je pak očividně tvořen těmi slovy, která splňují uvedenou podmínku charakterizující jazyk $L_{q_2}^{toAcc}$ a zároveň obsahují alespoň jeden výskyt symbolu 1.

OTÁZKA 3.8: Může, potom bude přijato i prázdné slovo, pro nějž výpočet skončí již v počátku.

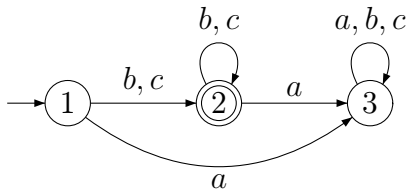
OTÁZKA 3.9: Ano, automat nemusí mít žádný přijímající stav nebo přijímající stav nemusí být dosažitelný.

OTÁZKA 3.10: Ano, je. Samozřejmě pro pevně dané uspořádání abecedy.

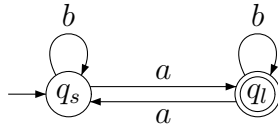
CVIČENÍ 3.11: Existuje:



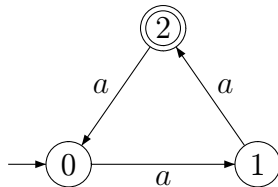
CVIČENÍ 3.12: Ano.



CVIČENÍ 3.13: Čtení znaku b nemění stav:



CVIČENÍ 3.14: Počítání na cyklu délky 3:

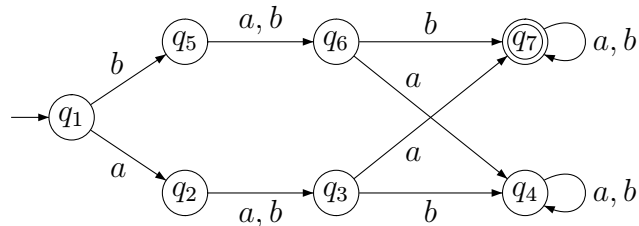


CVIČENÍ 3.15: Právě taková, ve kterých počet výskytů znaku a mínus počet výskytů b dává zbytek 2 po dělení 3.

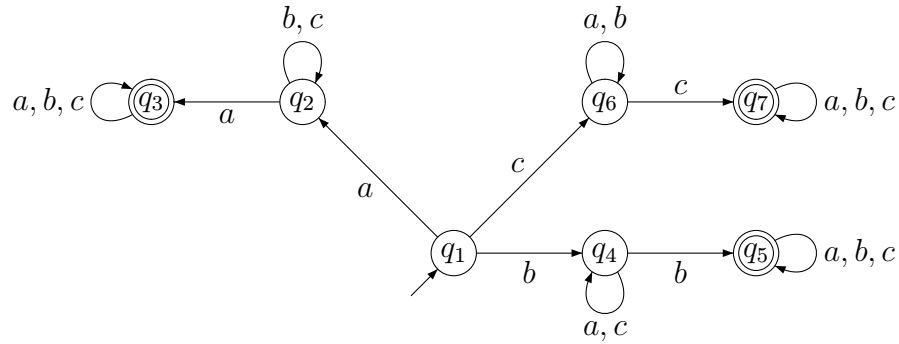
CVIČENÍ 3.16: Všechna taková, ve kterých se vyskytuje a a po jeho prvním výskytu následuje sufix „ a “, „ aa “ nebo „ b “ (a nic víc).

CVIČENÍ 3.17: Prostřední a ten vpravo. Automat vlevo se dostává do přijímajícího stavu jen když délka dává zbytek 2 po dělení 3.

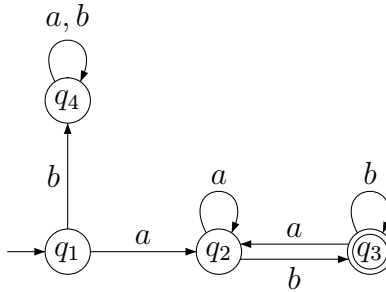
CVIČENÍ 3.18:



CVIČENÍ 3.19:



CVIČENÍ 3.20:

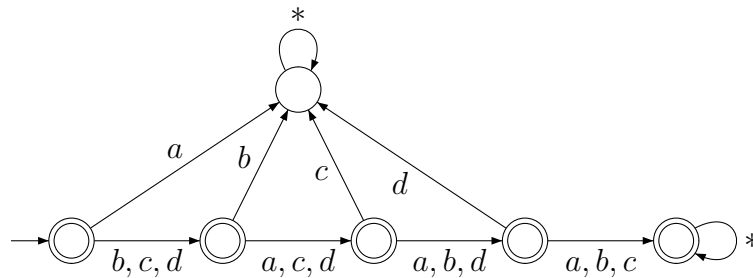


CVIČENÍ 3.21: Ano, počítáme paritu výskytů pro a i b zvlášť podle Příkladu 3.1 a uděláme automat pro sjednocení těchto dvou jazyků.

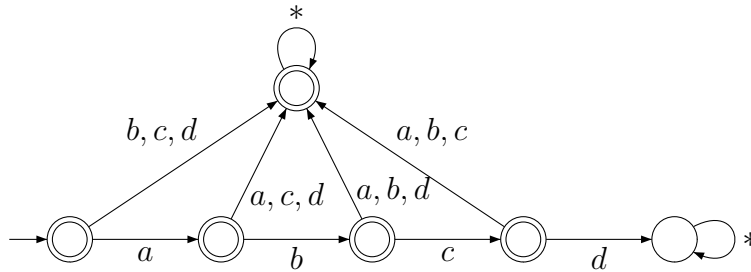
CVIČENÍ 3.22: Ano, stačí dvoustavový automat. Také lze využít automat z předchozí úlohy, jen patřičně pozměníme přijímající stavy. Jak?

CVIČENÍ 3.23: Ano, ale už se nám tento automat bude obtížně kreslit, protože má 102 stavů; musí „počítat“ prvních 100 znaků, a pak přijmout všechna delší slova.

CVIČENÍ 3.24:



CVIČENÍ 3.25:



CVIČENÍ 3.26: Nejmenší takový KA má a) 8, b) 7 stavů.

CVIČENÍ 3.27: Nejmenší takový KA má 5 stavů.

OTÁZKA 3.31: Protože II vznikl sloučením stavů 4, 5 a mezi nimi vedly přechody znakem b . Nyní se tyto dva přechody sloučí do jedné smyčky.

OTÁZKA 3.32: Neukáže, naopak bude postup obvykle dosti dlouhý, protože bude muset rozložit množinu stavů až na jednotlivé jednoprvkové podmnožiny.

CVIČENÍ 3.33: Ano, postupem minimalizace začneme s rozkladem $\{\{1, 3\}, \{2\}\}$ a hned v první iteraci rozlišíme stavy 1, 3 přechodem znakem 0.

CVIČENÍ 3.34: Ano, již po dvou iteracích dojde k rozlišení všech stavů.

CVIČENÍ 3.36: 4 stavy, je nutno počítat paritu počtů jak a , tak b .

CVIČENÍ 3.37: Již po dvou iteracích postupu minimalizace dojde k rozložení na jednotlivé stavy zvlášť; hledaná slova jsou tedy délky nejvýše dvě.

CVIČENÍ 3.38: Spojit 12; 348; 567.

CVIČENÍ 3.39: Spojit 12; 348; 5; 67.

CVIČENÍ 3.40: 5 stavů, 2×2 jsou nutné k rozpoznávání parity počtů a a b jeden další pro odlišení prázdného slova.

CVIČENÍ 3.41: Vyjdeme ze základního automatu na $3 \times 3 = 9$ stavech, který počítá výskyty a a b do dvou (tj. jako 0, 1, mnoho) a na vhodných místech má přijímající stavy. Tento automat pak minimalizujeme. Výsledek má 7 stavů.

CVIČENÍ 3.42: Obdobně předchozímu 5 stavů.

CVIČENÍ 3.43: Obdobně předchozímu 9 stavů.

OTÁZKA 3.44: Ne, protirečilo by to větě 3.16.

CVIČENÍ 3.45: Samozřejmě ne, ten první nepřijímá prázdné slovo, kdežto druhý ano.

CVIČENÍ 3.46: Ano, po minimalizaci je ten druhý stejný jako první.

OTÁZKA 3.47: Ano, počítat počet znaků modulo daná konstanta konečný automat umí.

OTÁZKA 3.48: Ano, takovou omezenou informaci si konečný automat snadno může zapamatovat.

OTÁZKA 3.49: Ne, vidíme, že tady by se např. při dlouhém počátečním úseku a -ček automat bez pamatování jejich počtu neobešel. Samozřejmě zpřesnit to zase můžeme pomocí nekonečně mnoha kvocientů.

OTÁZKA 3.50: Ano, jedná se o booleovskou kombinaci podmínek, pro něž snadno umíme sestrojít konečný automat. Je samozřejmě užitečné si připomenout, že logická formule $A \Rightarrow B$ je ekvivalentní formuli $\neg A \vee B$.

OTÁZKA 3.51: Ne, regulární podmínka „končí baa “ nám nepomůže, kvocientů je pořád očividně nekonečně mnoho. Automat prostě musí počítat např. počáteční a -čka, nemůže se „spoléhat“, že slovo skončí baa .

OTÁZKA 3.52: Ano; nesmíme soudit povrchně např. podle podobnosti s předchozím příkladem. Rozebráním podmínky snadno zjistíme, že si stačí pamatovat, zda počet a -ček je 0, 1 či ≥ 2 a zda počet b -ček je 0, 1 či ≥ 2 . (Co je např. kvocient jazyka podle slova aa ?)

OTÁZKA 3.53: Ne, např. počáteční úsek a^i by si automat musel pamatovat přesně, aby byl připraven na možný sufix bba^i . [Kvocienty podle a , aa , aaa , ... jsou zase různé.]

OTÁZKA 3.54: Ne, opět aplikujeme podobnou úvahu jako u předchozích příkladů.

OTÁZKA 3.55: Ano! V jednoprvkové abecedě je přece každé slovo rovno svému zrcadlovému obrazu.

OTÁZKA 3.56: Ne. Analogickými úvahami jako výše.

OTÁZKA 3.57: Ano. V jednoprvkové abecedě to znamená jen sudou délku slova.

OTÁZKA 3.58: Ne. Opět jsou kvocienty podle a^i a a^j pro $i \neq j$ očividně různé.

OTÁZKA 3.59: Ano. Očividně stačí počítat počet jednotlivých symbolů jen do 100. [To ovšem neznamená, že minimální automat má $(101)^2$ stavů; proč ne?]

OTÁZKA 3.60*: Ne, ani jednoprvková abeceda nepomůže. Měli bychom to vytušit, i když třeba nejsme sběhlí v teorii čísel. [Co to je prvočíslo ovšem jistě všichni víme.] Už kdyby totiž dva kvocienty podle a^i , a^j pro $i < j$ měly být stejné, tak by pro každé k mělo být $i + k$ prvočíslo právě tehdy, když $j + k$ je prvočíslo. Jinými slovy, když bychom k libovolnému prvočíslu $p_0 \geq i$ přičetli $j - i$, tak bychom měli dostat prvočíslo $p_1 = p_0 + (j - i)$. Pak ovšem i $p_2 = p_1 + (j - i) = p_0 + 2(j - i)$ je prvočíslo, $p_3 = p_2 + (j - i) = p_0 + 3(j - i)$ je prvočíslo, atd. Tedy i $p_0 + p_0(j - i)$ je pak prvočíslo – to je ovšem spor, neboť $p_0 + p_0(j - i)$ můžeme vyjádřit jako součin $p_0 \cdot (j - i + 1)$, kde oba členy jsou větší než 1.

OTÁZKA 3.65: Nemusí být – definice nám povoluje se neustále přesouvat po ε -přechodech a nečíst vstup. Takový výpočet však nikdy k přijetí slova nevede, takže pro nás nemá praktický význam.

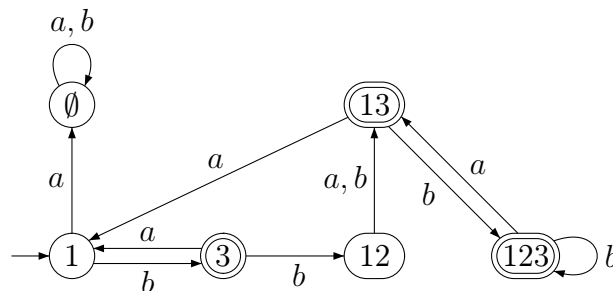
OTÁZKA 3.66: Vznikne de facto stejný automat – vzniklé stavy budou reprezentovat jednoprvkové množiny obsahující původní stavy; metoda by ovšem odstranila případné nedosažitelné stavy.

OTÁZKA 3.67: Právě tehdy, když se pro některou posloupnost vstupních znaků u každý příslušný výpočet „zasekne“ – tedy nepřečte celé u a skončí ve stavu, v němž není definován přechod pro následující písmeno z u ani ε -přechod.

OTÁZKA 3.68: Pochopitelně nemůže, neobsahuje samozřejmě žádný původní přijímající stav; končí v něm všechny „zaseklé“ výpočty.

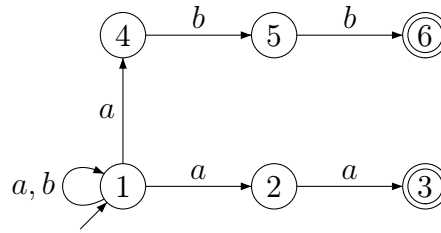
CVIČENÍ 3.69: Nikdy, již první přechod znakem a není definován.

CVIČENÍ 3.70: Asi jste konstruovali tabulku; ta by měla být ekvivalentní následujícímu grafu.



CVIČENÍ 3.71: Kromě ε a „ bb “ všechna. (Viz sestrojený deterministický automat.)

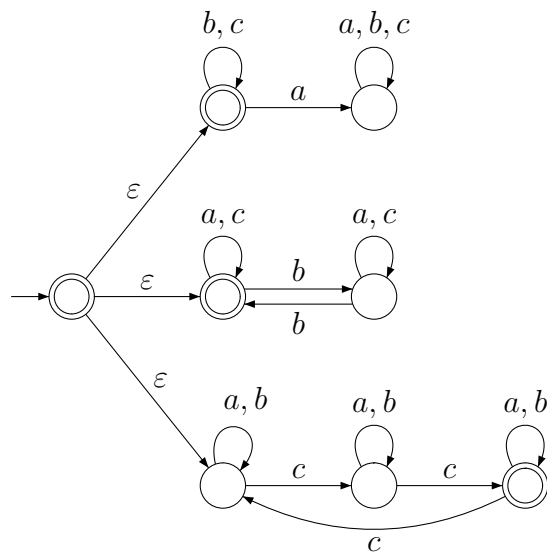
CVIČENÍ 3.72: Přirozeně využijeme nedeterminismu:



CVIČENÍ 3.73:

	a	b
$\leftrightarrow 1, 2, 3$	$1, 2, 3$	$1, 2$
$1, 2$	$2, 3$	2
$\leftarrow 2, 3$	$1, 2, 3$	1
2	$2, 3$	\emptyset
1	2	2
\emptyset	\emptyset	\emptyset

CVIČENÍ 3.74: Asi nejpřímochařejší je toto řešení:



Dokážete tento automat převést na deterministický?

CVIČENÍ 3.75: Třeba bab .

CVIČENÍ 3.76: Třeba abb .

CVIČENÍ 3.77:

	a	b
$\leftrightarrow 1, 3$	$1, 2$	$1, 2$
$1, 2$	$1, 2, 3$	2
$\leftarrow 1, 2, 3$	$1, 2, 3$	$1, 2$
2	$1, 3$	\emptyset
\emptyset	\emptyset	\emptyset

CVIČENÍ 3.78:

	a	b
$\rightarrow 1$	2	2
2	$2, 3$	\emptyset
$\leftarrow 2, 3$	$1, 2, 3$	1
\emptyset	\emptyset	\emptyset
$\leftarrow 1, 2, 3$	$1, 2, 3$	$1, 2$
$1, 2$	$2, 3$	2

CVIČENÍ 3.79*: Slova začínají b , končí ba , opakují se $\leq 2 \times a$ za sebou.

OTÁZKA 3.81: Ne, třeba $(0+1)^*$ a $(0+00+1)^*$ označují stejný jazyk. Každý regulární jazyk lze popsat nekonečně mnoha regulárními výrazy.

CVIČENÍ 3.82: Třeba takto $a^*(c + \varepsilon)b^*$.

CVIČENÍ 3.83: Třeba takto $aa^*(c + \varepsilon)b^*b$.

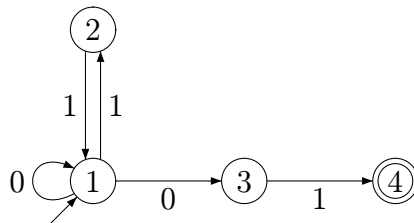
CVIČENÍ 3.84: Třeba takto $aa^*(cc + c + \varepsilon)b^*b$.

CVIČENÍ 3.85: Nejsou, třeba první jazyk obsahuje prázdné slovo, kdežto druhý ne.

CVIČENÍ 3.86: Nejsou, třeba slova v prvním jazyku mohou končit znakem 1, kdežto v druhém jazyku ne.

CVIČENÍ 3.87*: Např. $(00 + 100 + 010 + 1010)^*$

CVIČENÍ 3.89: Zde:



CVIČENÍ 3.90: Jen přidáme smyčku s 0 nad stav 3.

CVIČENÍ 3.91*: $(\varepsilon + 1 + 11)(01 + 011 + 001 + 0011)^*(\varepsilon + 0 + 00)$

CVIČENÍ 3.92: $((b + c)^* + (a + c)^*)c^*(b^* + a^*)$

CVIČENÍ 3.93: $((b + c + a(b + c))^*(\varepsilon + a)$

CVIČENÍ 3.94: c^*

CVIČENÍ 3.95: $c^*(abb^* + b^*)^*$

CVIČENÍ 3.96*: $((c + \varepsilon)(a + b)(a + b)^*)^*(c + \varepsilon) aa ((c + \varepsilon)(a + b)(a + b)^*)^*(c + \varepsilon)$

CVIČENÍ 3.97*:

- Nejkratší je ε a nejdelší 01100110, neboť jazyk L nedovoluje opakovat stejný znak za sebou více než dvakrát.
- Protože $1 \in K - L$ a $010101 \in L - K$.
- 10101 jednoznačně.

OTÁZKA 4.2: Ano, třeba gramatika $S \rightarrow SS \mid \varepsilon$ generuje jen prázdné slovo, ale to lze odvodit nekonečně mnoha derivacemi.

OTÁZKA 4.3: Prázdný, protože z neterminálu S nevygenerujeme žádné terminální slovo.

CVIČENÍ 4.4:

•

$$\begin{aligned} S &\rightarrow AaB \mid \varepsilon \\ A &\rightarrow AA \mid aSb \mid \varepsilon \mid SB \\ B &\rightarrow SA \mid ac \end{aligned}$$

- $S \Rightarrow AaB \Rightarrow AAaB \Rightarrow aSbAaB \Rightarrow abAaB \Rightarrow abaB \Rightarrow abaSA \Rightarrow abaAaBA \Rightarrow abaaBA \Rightarrow abaaacA \Rightarrow abaaacSB \Rightarrow abaaacB \Rightarrow abaaacac$
- $S \Rightarrow AaB \Rightarrow AaSA \Rightarrow AaSSB \Rightarrow AaSSac \Rightarrow AaSac \Rightarrow AaAaBac \Rightarrow AaAaacac \Rightarrow Aaaacac \Rightarrow Aaaaacac \Rightarrow Aaaacac \Rightarrow aSbaaacac \Rightarrow abaaacac$

CVIČENÍ 4.5: $S \rightarrow \varepsilon \mid aSa \mid bSb$.

CVIČENÍ 4.6: Žádná, v odvození z S se nikdy nezbavíme výskytu neterminálu S nebo C .

CVIČENÍ 4.7: Ne, druhá generuje třeba slovo „abba“, které v první odvodit nelze.

CVIČENÍ 4.8:

- $G_1 : S \rightarrow AbaabA, \quad A \rightarrow \varepsilon \mid aA \mid bA$
- $G_2 : S \rightarrow A \mid AbAbAbS, \quad A \rightarrow \varepsilon \mid aA$
- $G_3 : S \rightarrow \varepsilon \mid aSa \mid bSb$
- $G_4 : S \rightarrow \varepsilon \mid 0S0 \mid T, \quad T \rightarrow \varepsilon \mid 1T$

- $G_5 : S \longrightarrow 01 \mid 011 \mid 0S1 \mid 0S11$

CVIČENÍ 4.9: Jazyk je generován např. gramatikou

$$\begin{aligned} S &\longrightarrow S_1C \mid AS_2 \\ S_1 &\longrightarrow \varepsilon \mid aS_1b \\ S_2 &\longrightarrow \varepsilon \mid bS_2c \\ A &\longrightarrow \varepsilon \mid aA \\ C &\longrightarrow \varepsilon \mid cC \end{aligned}$$

CVIČENÍ 4.10: Gramatika očividně jednoznačná není. Např. slovo aac lze odvodit levou derivací $S \Rightarrow AaB \Rightarrow aB \Rightarrow aac$, ale také levou derivací $S \Rightarrow AaB \Rightarrow AAaB \Rightarrow AaB \Rightarrow aB \Rightarrow aac$. (Také např. $S \Rightarrow AaB \Rightarrow SBaB \Rightarrow BaB \Rightarrow SAaB \Rightarrow AaB \Rightarrow aB \Rightarrow aac$.)

CVIČENÍ 4.11: Např. $S \longrightarrow aSb \mid Sb \mid b$

CVIČENÍ 4.12: $S \rightarrow \varepsilon \mid aaSaa \mid abSba \mid baSab \mid bbSbb$

CVIČENÍ 4.13*: $S \rightarrow aTa \mid bTb \mid \varepsilon$, $T \rightarrow aUa \mid bUb \mid a \mid b$, $U \rightarrow aSa \mid bSb$ (T generuje palindromy, jejichž délka modulo 3 je rovna jedné, U generuje palindromy, jejichž délka modulo 3 je rovna dvěma.)

CVIČENÍ 4.14: Negenerují, neboť v G_2 neodvodíme ε .

CVIČENÍ 4.15: Negenerují; v G_2 neodvodíme $aaaabb$, v G_1 ano.

CVIČENÍ 4.16: b),d),e),f)

CVIČENÍ 4.17*: Například

$$\begin{aligned} S &\longrightarrow \varepsilon \mid bS \mid cS \mid TU \\ T &\longrightarrow aTbb \mid abb \\ U &\longrightarrow TU \mid \varepsilon \mid cS \end{aligned}$$

OTÁZKA 4.18: Musí mít možnost udělat na začátku ε -krok (případně více ε -kroků), kterým(i) vyprázdni zásobník; například má instrukci $(q_0, \varepsilon, Z_0) \rightarrow (q, \varepsilon)$ pro počáteční stav q_0 , počáteční zásobníkový symbol Z_0 a nějaký stav q .

OTÁZKA 4.19: Ke každému přechodu („instrukci“) $q \xrightarrow{a} q'$ konečného automatu sestrojíme analogickou instrukci $(q, a, Z_0) \rightarrow (q', Z_0)$ zásobníkového automatu (obsah zásobníku se nemění) a pro každý přijímající stav q konečného automatu dodáme instrukci $(q, \varepsilon, Z_0) \rightarrow (q, \varepsilon)$.

CVIČENÍ 4.20: $(q_0, a \times (a + a), A) \vdash (q_0, a \times (a + a), B) \vdash (q_0, a \times (a + a), B \times C) \vdash (q_0, a \times (a + a), C \times C) \vdash (q_0, a \times (a + a), a \times C) \vdash (q_0, \times(a + a), \times C) \vdash (q_0, (a + a), C) \vdash (q_0, (a + a), (A)) \vdash (q_0, a + a, A) \vdash \dots \vdash (q_0, \varepsilon, \varepsilon)$

CVIČENÍ 4.21: $(r_1, \varepsilon, Z) \rightarrow (r_1, \varepsilon)$
 $(r_1, x, Z) \rightarrow (r_1, x)$, pro $x \in \{a, b\}$
 $(r_1, c, z) \rightarrow (r_1, z)$, pro $z \in \{Z, a, b\}$
 $(r_1, x, y) \rightarrow (r_1, xy)$, pro $x, y \in \{a, b\}$
 $(r_1, \varepsilon, x) \rightarrow (r_2, x)$, pro $x \in \{a, b\}$
 $(r_2, x, x) \rightarrow (r_2, \varepsilon)$, pro $x \in \{a, b\}$
 $(r_2, c, x) \rightarrow (r_2, x)$, pro $x \in \{a, b\}$

CVIČENÍ 4.22: Jedná se o jazyk $L = \{u \in \{a, b, c\}^* \mid \text{po vynechání všech výskytů symbolu } c \text{ z } u \text{ dostaneme slovo ve tvaru } w(w)^R\}$, pro nějž jste měli zkonstruovat zásobníkový automat v jiném příkladu.

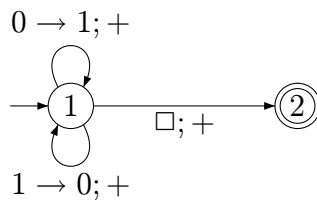
CVIČENÍ 4.23: Jedná se opět o jazyk $L = \{u \in \{a, b, c\}^* \mid \text{po vynechání všech výskytů symbolu } c \text{ z } u \text{ dostaneme slovo ve tvaru } w(w)^R\}$.

CVIČENÍ 4.24: Dá se aplikovat standardní konstrukce zásobníkového automatu ekvivalentního zadané gramatice.

CVIČENÍ 4.25*: Jedná se o jazyk $L = \{w \in \{a, b\}^* \mid |w|_a = |w|_b\}$. Deterministický automat může mít stavy q_a a q_b . Když bude řídicí jednotka ve stavu q_a , tak v dosud přečteném úseku u vstupního slova platí $|w|_a \geq |w|_b$, pro stav q_b bude platit $|w|_a \leq |w|_b$. Se zbytkem konstrukce už si musíte poradit sami.

OTÁZKA 5.2: Libovolně velký, páska je (potenciálně nekonečná) a její využití při výpočtech není nijak omezeno.

CVIČENÍ 5.3:



CVIČENÍ 5.4: Toto zobecnění je přímočaré; stavy „přenášející kopii písmene doprava“ teď ovšem budou dva, protože stroj si musí pamatovat, který symbol právě přenáší.

CVIČENÍ 5.5: Lze využít (tj. patřičně modifikovat) stroj z Řešeného příkladu 5.2.

CVIČENÍ 5.6: Výpočet se zastaví na všech slovech kromě ε . Pokud je vstupem neprázdný řetězec a -ček, výstup z něj vznikne přepsáním posledního a na b ; jinak je výstup roven vstupu.

CVIČENÍ 5.9: Vyhradíme volný úsek paměti délky k a počátku p a potom budeme k prvku $a[j]$ přistupovat jako k paměťovému místu na adrese $p + j$ (využitím indexregistru).

CVIČENÍ 5.10: Vyhradíme volný úsek paměti délky $k\ell$ a počátku p . Přistupovat budeme k $a[i, j]$ na adrese $p + i\ell + j$.

CVIČENÍ 5.11: Ve vymezeném úseku paměti implementujeme zásobník pro lokální proměnné a návraty. (Podobně to dělá běžná CPU.)

OTÁZKA 5.12: Původní symboly reprezentujeme bloky s dostatečným počtem „bitů“; simulující stroj musí provedení jedné instrukce simulovaného

stroje implementovat pomocí kroků, v nichž načte celý blok do řídicí jednotky (má tedy více stavů) a pak patřičně změní reprezentaci simulovaného stavu v řídicí jednotce, zapíše nový obsah aktuálního bloku a přesune se na sousední blok předepsaným směrem.

OTÁZKA 6.1: Vůbec nic.

OTÁZKA 6.2: Ano, např. máme $n + 1 \in O(n)$.

OTÁZKA 6.3: Ne, může to platit jen pro konečně mnoho n .

CVIČENÍ 6.4: Dekadický zápis čísla má délku zhruba $\log_{10} x$. Takže můžeme říci, že velikost vstupu je $\Theta(\log x_1 + \log x_2)$ (nebo např. $\Theta(\log(\max\{x_1, x_2\}))$.) (Jak víme, na základu logaritmu nezáleží.)

CVIČENÍ 6.5: Cyklus `for` se vykoná právě n -krát, takže n -krát se i přičte hodnota do z a n -krát se inkrementuje i . Dále mezi aritmetické operace počítáme $n + 1$ porovnání $i < n$ a jedno závěrečné dělení. Celkem tedy máme $3n + 2$ aritmetických operací. Řádově je to $\Theta(n)$.

CVIČENÍ 6.6: Vnější cyklus se jasně iteruje n^2 -krát. Počet iterací vnitřního cyklu však závisí na proměnné i vnějšího cyklu. Vnitřních iterací proto proběhne součtem $\sum_{i=1}^{n^2} i = 1 + 2 + 3 + \dots + n^2 - 1 + n^2$. Někteří z vás možná ví, že součet této řady je $\frac{1}{2}n^2(n^2 + 1)$, ale my si výsledek umíme asymptoticky odvodit sami

$$1 + 2 + 3 + \dots + n^2 \leq n^2 + n^2 + \dots + n^2 = n^2 \cdot n^2 = n^4,$$

ale na druhou stranu

$$1 + 2 + \dots + \frac{1}{2}n^2 + \dots + n^2 \geq \frac{1}{2}n^2 + \frac{1}{2}n^2 + 1 + \dots + n^2 \geq \frac{1}{2}n^2 \cdot \frac{1}{2}n^2 = \Theta(n^4).$$

Počet průchodů vnitřním cyklem tedy je $\Theta(n^4)$.

CVIČENÍ 6.7: $\log n \in o(n^{0.5})$ (protože $\lim_{n \rightarrow \infty} \frac{\log n}{n^{0.5}} = 0$).

CVIČENÍ 6.8: (c)

CVIČENÍ 6.9: a), b), c)

CVIČENÍ 6.10: $c) \prec a) \prec b)$

CVIČENÍ 6.11: $b) \prec a) \prec c)$

CVIČENÍ 6.12: $a) \prec c) \prec b)$

CVIČENÍ 6.13: $c) \prec a) \prec b)$

OTÁZKA 6.14: Kdyby bylo pro daný vstup více možných výstupů nedeterministického algoritmu než jen ANO/NE, nemohli bychom rozumně definovat, jaký výstup k onomu vstupu tedy přiřadíme.

OTÁZKA 6.15: Ano. U rozhodovacího (deterministického) algoritmu stačí prohodit vydávané odpovědi ANO a NE.

OTÁZKA 6.16: Neplatí. Navíc si všimněme, že např. u problému SAT lze v pozitivním případě uhodnout a ověřit splňující pravdivostní ohodnocení. Není ale vůbec jasné, zda existuje něco takového, co by se dalo „uhodnout a ověřit“ k prokázání nesplnitelnosti dané formule.

CVIČENÍ 6.17: K instanci problému IS, tedy k zadanému grafu G a číslu k musí sestavit instanci problému HC, tedy orientovaný graf G' tak, že je zaručeno, že když v G existuje nezávislá množina velikosti k , tak v G' existuje hamiltonovský cyklus, a když v G nezávislá množina velikosti k neexistuje, tak v G' neexistuje hamiltonovský cyklus; navíc musí mít A polynomiální časovou složitost.

Literatura

- [Chy84] Michal Chytil. *Automaty a gramatiky*. SNTL Praha, 1984.
- [Gru97] Jozef Gruska. *Foundations of Computing*. Intern. Thomson Computer Press, 1997.
- [HU78] J. Hopcroft and J. Ullman. *Formálne jazyky a automaty*. Alfa Bratislava, 1978.
- [Kuč83] Luděk Kučera. *Kombinatorické algoritmy*. SNTL Praha, 1983.
- [MvM87] Molnár, Česka, and Melichar. *Gramatiky a jazyky*. Alfa-SNTL, 1987.
- [Sip97] Michael Sipser. *Introduction to the Theory of Computation*. PWS Publish. Comp., 1997.