

## Logický agent, výroková logika

Aleš Horák

E-mail: `hales@fi.muni.cz`

`http://nlp.fi.muni.cz/uui/`

Obsah:

- Logický agent
- Wumpusova jeskyně
- Logika
- Výroková logika
- Důkazové metody

## LOGICKÝ AGENT

logický agent = agent využívající znalosti (*knowledge-based agent*)

2 koncepty: {  
– reprezentace znalostí (*knowledge representation*)  
– vyvozování znalostí (*knowledge reasoning*) → inference

## LOGICKÝ AGENT

logický agent = agent využívající **znalosti** (*knowledge-based agent*)

2 koncepty: {  
– **reprezentace** znalostí (*knowledge representation*)  
– **vyvozování** znalostí (*knowledge reasoning*) → **inference**

rozdíly od prohledávání stavového prostoru:

- **znalost** při prohledávání stavového prostoru → jen **zadané funkce** (přechodová funkce, cílový test, . . .)
- znalosti logického agenta → **obecná forma** umožňující **kombinace** těchto znalostí

## LOGICKÝ AGENT

logický agent = agent využívající **znalosti** (*knowledge-based agent*)

2 koncepty: {  
– **reprezentace** znalostí (*knowledge representation*)  
– **vyvozování** znalostí (*knowledge reasoning*) → **inference**

rozdíly od prohledávání stavového prostoru:

- **znalost** při prohledávání stavového prostoru → jen **zadané funkce** (přechodová funkce, cílový test, . . .)
- znalosti logického agenta → **obecná forma** umožňující **kombinace** těchto znalostí

**obecné znalosti** – důležité v **částečně pozorovatelných** prostředích (*partially observable environments*)

**flexibilita** logického agenta: → schopnost řešit i **nové úkoly**

→ možnost **učení** nových znalostí

→ **úprava** stávajících znalostí podle stavu prostředí

## KOMPONENTY AGENTA, BÁZE ZNALOSTÍ

komponenty logického agenta:

inference engine (inference engine)

← algoritmy nezávislé na doméně

knowledge base (knowledge base)

← “informace” o doméně

## KOMPONENTY AGENTA, BÁZE ZNALOSTÍ

komponenty logického agenta:

inferenční stroj (inference engine)

← algoritmy nezávislé na doméně

báze znalostí (knowledge base)

← “informace” o doméně

báze znalostí (KB) = množina vět (*tvrzení*) vyjádřených v jazyce reprezentace znalostí

obsah báze znalostí:

→ na začátku – tzv. znalosti pozadí (*background knowledge*)

→ průběžně doplňované znalosti → úkol **tell(+KB,+Sentence)**

## KOMPONENTY AGENTA, BÁZE ZNALOSTÍ

komponenty logického agenta:

inferenční stroj (inference engine)

← algoritmy nezávislé na doméně

báze znalostí (knowledge base)

← “informace” o doméně

báze znalostí (KB) = množina vět (*tvrzení*) vyjádřených v jazyce reprezentace znalostí

obsah báze znalostí:

→ na začátku – tzv. znalosti pozadí (*background knowledge*)

→ průběžně doplňované znalosti → úkol **tell(+KB,+Sentence)**

akce logického agenta:

```
% kb_agent_action (+KB,+ATime,+Percept,- Action,- NewATime)
kb_agent_action(KB,ATime,Percept,Action,NewATime):-
    make_percept_sentence(Percept,ATime,Sentence),
    tell (KB,Sentence),                % přidáme výsledky pozorování do KB
    make_action_query(ATime,Query),
    ask(KB,Query,Action),              % zeptáme se na další postup
    make_action_sentence(Action,ATime,ASentence),
    tell (KB,ASentence),               % přidáme informace o akci do KB
    NewATime is ATime + 1.
```

## NÁVRH LOGICKÉHO AGENTA

- agent musí umět:
- reprezentovat stavy, akce, ...
  - zpracovat nové vstupy z prostředí
  - aktualizovat svůj vnitřní popis světa
  - odvodit skryté informace o stavu světa
  - odvodit vlastní odpovídající akce



## NÁVRH LOGICKÉHO AGENTA

- agent musí umět:
- reprezentovat stavy, akce, ...
  - zpracovat nové vstupy z prostředí
  - aktualizovat svůj vnitřní popis světa
  - odvodit skryté informace o stavu světa
  - odvodit vlastní odpovídající akce

přístupy k tvorbě agenta (systému) – **deklarativní** × **procedurální** (kombinace obou)

## NÁVRH LOGICKÉHO AGENTA

- agent musí umět:
- reprezentovat stavy, akce, ...
  - zpracovat nové vstupy z prostředí
  - aktualizovat svůj vnitřní popis světa
  - odvodit skryté informace o stavu světa
  - odvodit vlastní odpovídající akce

přístupy k tvorbě agenta (systému) – **deklarativní** × **procedurální** (kombinace obou)

návrh agenta → víc pohledů:

- ❑ **znalostní hledisko** – tvorba agenta → zadání znalostí pozadí, znalostí domény a cílového požadavku  
např. automatické taxi
  - znalost mapy, dopravních pravidel, ...
  - požadavek – dopravit zákazníka na FI MU Brno
- ❑ **implementační hledisko** – jaké datové struktury KB obsahuje + algoritmy, které s nimi manipulují

---

---

✓ ●	Logický agent . . . . .	2
⇒ ●	Wumpusova jeskyně . . . . .	4
●	Logika . . . . .	10
●	Výroková logika . . . . .	16
●	Důkazové metody . . . . .	23

## POPIS SVĚTA – PEAS

**zadání světa** rozumného agenta:

- ❑ **míra výkonnosti** (*Performance measure*)  
plus body za dosažené (mezi)cíle, pokuty za nežádoucí následky
- ❑ **prostředí** (*Environment*)  
objekty ve světě, se kterými agent musí počítat, a jejich vlastnosti
- ❑ **akční prvky** (*Actuators*)  
možné součásti činnosti agenta, jeho akce se skládají z použití těchto prvků
- ❑ **senzory** (*Sensors*)  
zpětné vazby akcí agenta, podle jejich výstupů se tvoří další akce

## POPIS SVĚTA – PEAS

**zadání světa** rozumného agenta:

- ❑ **míra výkonnosti** (*Performance measure*)  
plus body za dosažené (mezi)cíle, pokuty za nežádoucí následky
- ❑ **prostředí** (*Environment*)  
objekty ve světě, se kterými agent musí počítat, a jejich vlastnosti
- ❑ **akční prvky** (*Actuators*)  
možné součásti činnosti agenta, jeho akce se skládají z použití těchto prvků
- ❑ **senzory** (*Sensors*)  
zpětné vazby akcí agenta, podle jejich výstupů se tvoří další akce

např. zmiňované automatické taxi:

*míra výkonnosti*

*prostředí*

*akční prvky*

*senzory*

## POPIS SVĚTA – PEAS

**zadání světa** rozumného agenta:

- ❑ **míra výkonnosti** (*Performance measure*)  
plus body za dosažené (mezi)cíle, pokuty za nežádoucí následky
- ❑ **prostředí** (*Environment*)  
objekty ve světě, se kterými agent musí počítat, a jejich vlastnosti
- ❑ **akční prvky** (*Actuators*)  
možné součásti činnosti agenta, jeho akce se skládají z použití těchto prvků
- ❑ **senzory** (*Sensors*)  
zpětné vazby akcí agenta, podle jejich výstupů se tvoří další akce

např. zmiňované automatické taxi:

*míra výkonnosti*    doprava na místo, vzdálenost, bezpečnost, bez přestupků, komfort, ...

*prostředí*

*akční prvky*

*senzory*

## POPIS SVĚTA – PEAS

**zadání světa** rozumného agenta:

- ❑ **míra výkonnosti** (*Performance measure*)  
plus body za dosažené (mezi)cíle, pokuty za nežádoucí následky
- ❑ **prostředí** (*Environment*)  
objekty ve světě, se kterými agent musí počítat, a jejich vlastnosti
- ❑ **akční prvky** (*Actuators*)  
možné součásti činnosti agenta, jeho akce se skládají z použití těchto prvků
- ❑ **senzory** (*Sensors*)  
zpětné vazby akcí agenta, podle jejich výstupů se tvoří další akce

např. zmiňované automatické taxi:

<i>míra výkonnosti</i>	doprava na místo, vzdálenost, bezpečnost, bez přestupků, komfort, ...
<i>prostředí</i>	ulice, křižovatky, účastníci provozu, chodci, počasí, ...
<i>akční prvky</i>	
<i>senzory</i>	

## POPIS SVĚTA – PEAS

**zadání světa** rozumného agenta:

- ❑ **míra výkonnosti** (*Performance measure*)  
plus body za dosažené (mezi)cíle, pokuty za nežádoucí následky
- ❑ **prostředí** (*Environment*)  
objekty ve světě, se kterými agent musí počítat, a jejich vlastnosti
- ❑ **akční prvky** (*Actuators*)  
možné součásti činnosti agenta, jeho akce se skládají z použití těchto prvků
- ❑ **senzory** (*Sensors*)  
zpětné vazby akcí agenta, podle jejich výstupů se tvoří další akce

např. zmiňované automatické taxi:

<i>míra výkonnosti</i>	doprava na místo, vzdálenost, bezpečnost, bez přestupků, komfort, ...
<i>prostředí</i>	ulice, křižovatky, účastníci provozu, chodci, počasí, ...
<i>akční prvky</i>	řízení, plyn, brzda, houkačka, blinkry, komunikátory, ...
<i>senzory</i>	



## POPIS SVĚTA – PEAS

**zadání světa** rozumného agenta:

- ❑ **míra výkonnosti** (*Performance measure*)  
plus body za dosažené (mezi)cíle, pokuty za nežádoucí následky
- ❑ **prostředí** (*Environment*)  
objekty ve světě, se kterými agent musí počítat, a jejich vlastnosti
- ❑ **akční prvky** (*Actuators*)  
možné součásti činnosti agenta, jeho akce se skládají z použití těchto prvků
- ❑ **senzory** (*Sensors*)  
zpětné vazby akcí agenta, podle jejich výstupů se tvoří další akce

např. zmiňované automatické taxi:

<i>míra výkonnosti</i>	doprava na místo, vzdálenost, bezpečnost, bez přestupků, komfort, ...
<i>prostředí</i>	ulice, křižovatky, účastníci provozu, chodci, počasí, ...
<i>akční prvky</i>	řízení, plyn, brzda, houkačka, blinkry, komunikátory, ...
<i>senzory</i>	kamera, tachometr, počítač kilometrů, senzory motoru, GPS, ...

## WUMPUSOVA JESKYNĚ

PEAS zadání Wumpusovy jeskyně:

### P – míra výkonnosti

zlato +1000, smrt -1000, -1 za krok, -10 za užití šípu

### E – prostředí

Místnosti vedle Wumpuse zapáchají

V místnosti vedle jámy je vánek

V místnosti je zlato  $\Leftrightarrow$  je v ní třpyt

Výstřel zabije Wumpuse, pokud jsi obrácený k němu

Výstřel vyčerpá jediný šíp, který máš

Zvednutím vezmeš zlato ve stejné místnosti

Položení odloží zlato v aktuální místnosti

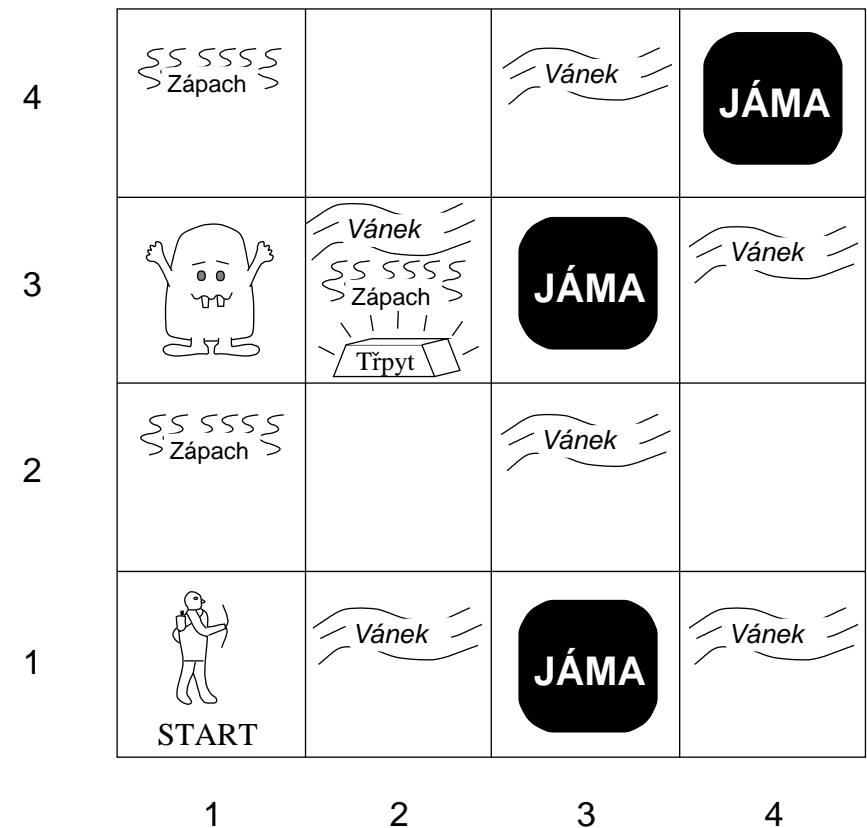
### A – akční prvky

Otočení vlevo, Otočení vpravo, Krok dopředu,

Zvednutí, Položení, Výstřel

### S – senzory

Vánek, Třpyt, Zápach, Náráz do zdi, Chroptění Wumpuse



## VLASTNOSTI PROBLÉMU WUMPUSOVY JESKYNĚ

*pozorovatelné*

*deterministické*

*episodické*

*statické*

*diskrétní*

*více agentů*

## VLASTNOSTI PROBLÉMU WUMPUSOVY JESKYNĚ

*pozorovatelné*    *ne*, jen lokální vnímání

*deterministické*

*episodické*

*statické*

*diskrétní*

*více agentů*

## VLASTNOSTI PROBLÉMU WUMPUSOVY JESKYNĚ

*pozorovatelné*    **ne**, jen lokální vnímání

*deterministické*    **ano**, přesně dané výsledky

*episodické*

*statické*

*diskrétní*

*více agentů*

## VLASTNOSTI PROBLÉMU WUMPUSOVY JESKYNĚ

<i>pozorovatelné</i>	<b>ne</b> , jen lokální vnímání
<i>deterministické</i>	<b>ano</b> , přesně dané výsledky
<i>episodické</i>	<b>ne</b> , sekvenční na úrovni akcí
<i>statické</i>	
<i>diskrétní</i>	
<i>více agentů</i>	

## VLASTNOSTI PROBLÉMU WUMPUSOVY JESKYNĚ

<i>pozorovatelné</i>	<b>ne</b> , jen lokální vnímání
<i>deterministické</i>	<b>ano</b> , přesně dané výsledky
<i>episodické</i>	<b>ne</b> , sekvenční na úrovni akcí
<i>statické</i>	<b>ano</b> , Wumpus a jámy se nehýbou
<i>diskrétní</i>	
<i>více agentů</i>	

## VLASTNOSTI PROBLÉMU WUMPUSOVY JESKYNĚ

<i>pozorovatelné</i>	<b>ne</b> , jen lokální vnímání
<i>deterministické</i>	<b>ano</b> , přesně dané výsledky
<i>episodické</i>	<b>ne</b> , sekvenční na úrovni akcí
<i>statické</i>	<b>ano</b> , Wumpus a jámy se nehýbou
<i>diskrétní</i>	<b>ano</b>
<i>více agentů</i>	



## VLASTNOSTI PROBLÉMU WUMPUSOVY JESKYNĚ

<i>pozorovatelné</i>	<b>ne</b> , jen lokální vnímání
<i>deterministické</i>	<b>ano</b> , přesně dané výsledky
<i>episodické</i>	<b>ne</b> , sekvenční na úrovni akcí
<i>statické</i>	<b>ano</b> , Wumpus a jámy se nehýbou
<i>diskrétní</i>	<b>ano</b>
<i>více agentů</i>	<b>ne</b> , Wumpus je spíše vlastnost prostředí

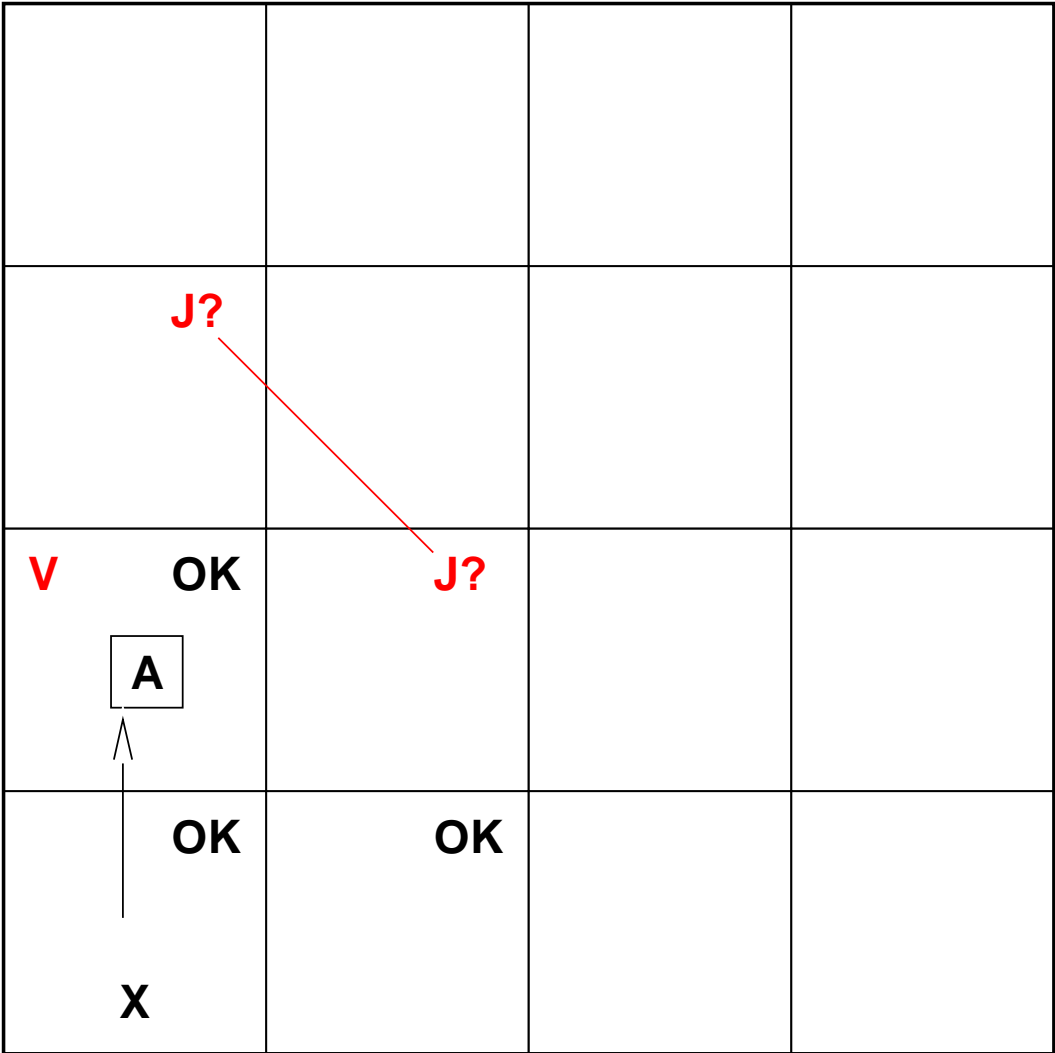
# PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ

OK			
OK A	OK		

1

A	=	Agent
V	=	Vánek
T	=	Třpyt
OK	=	bezpečí
J	=	Jáma
Z	=	Zápach
X	=	navštíveno
W	=	Wumpus

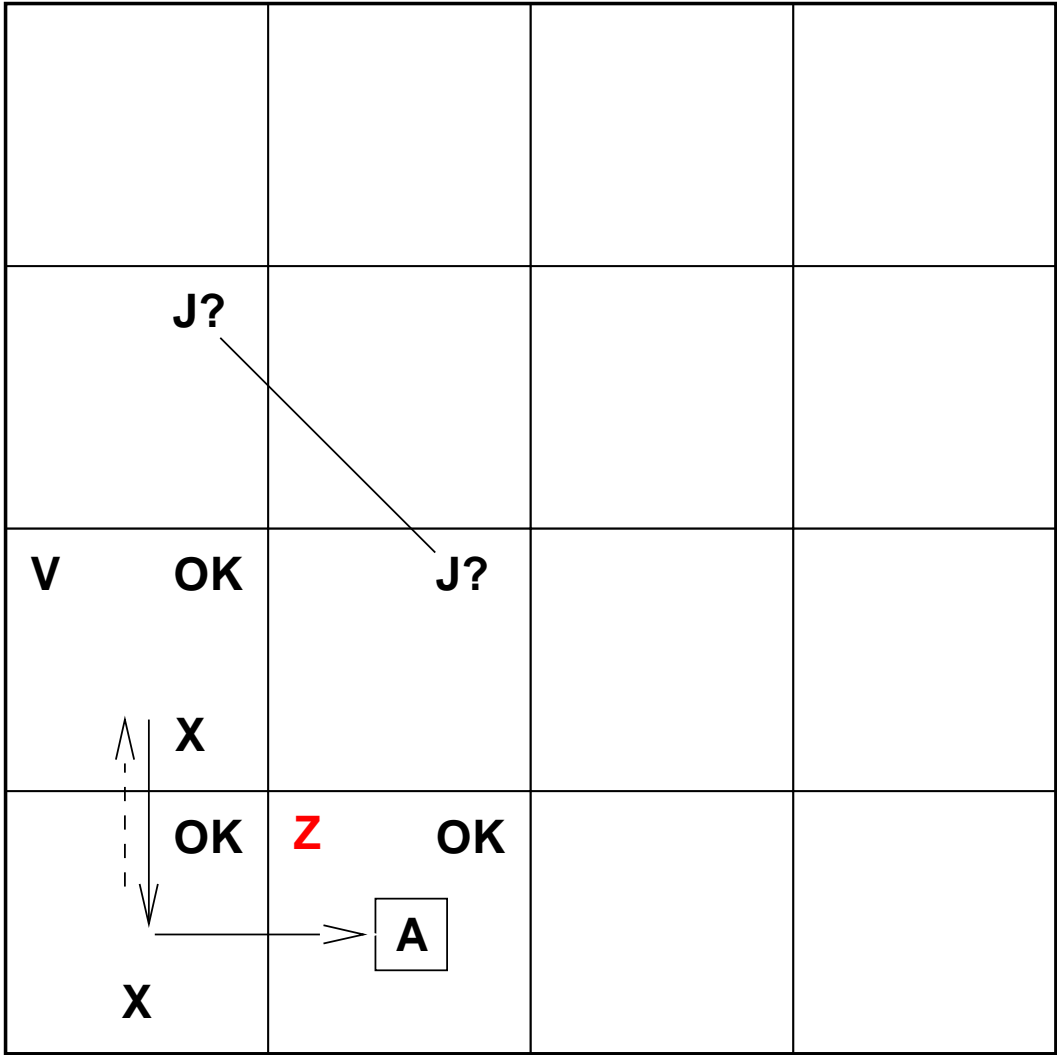
# PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ



A	=	Agent
V	=	Vánek
T	=	Třpyt
OK	=	bezpečí
J	=	Jáma
Z	=	Zápach
X	=	navštíveno
W	=	Wumpus

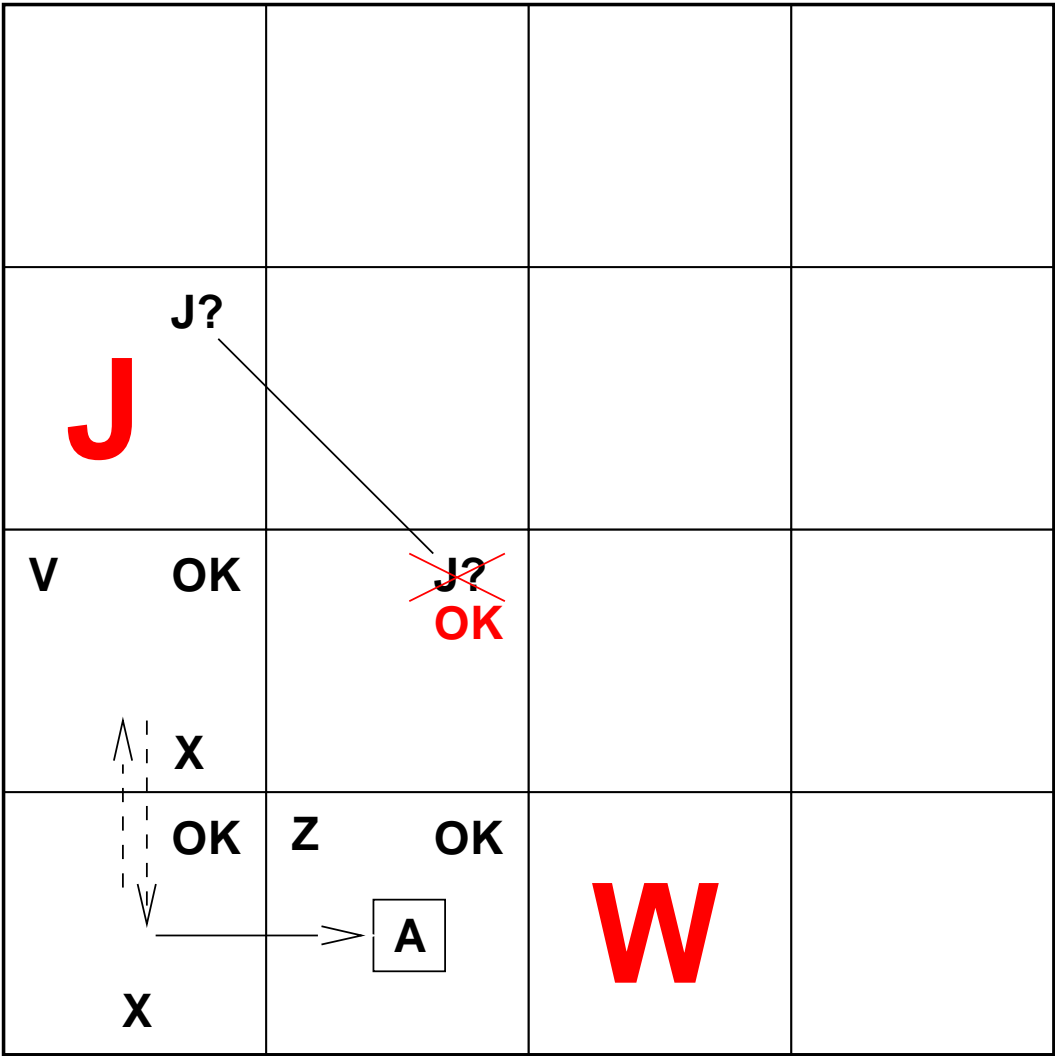
2

# PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ



<b>A</b>	=	Agent
V	=	Vánek
T	=	Třpyt
OK	=	bezpečí
J	=	Jáma
Z	=	Zápach
X	=	navštíveno
W	=	Wumpus

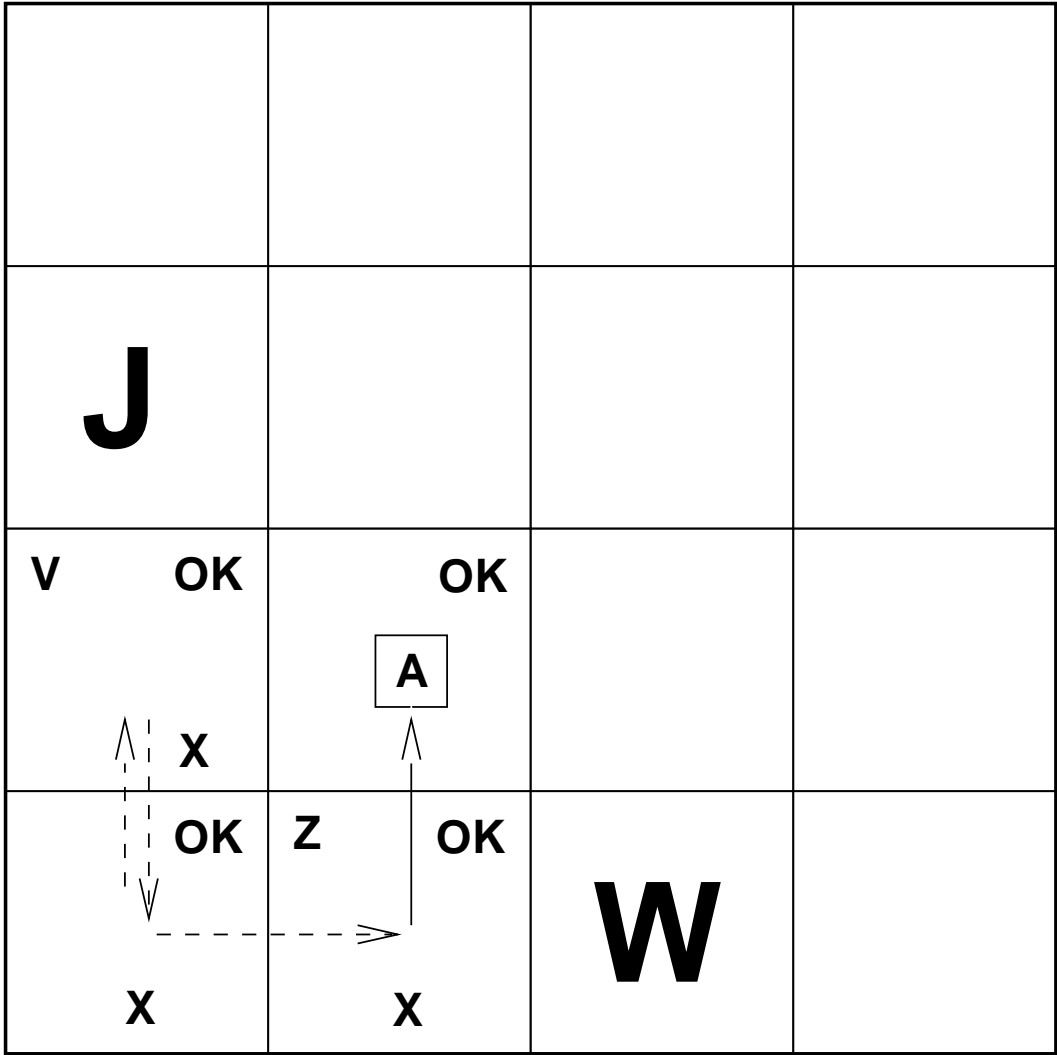
# PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ



- A = Agent
- V = Vánek
- T = Třpyt
- OK = bezpečí
- J = Jáma
- Z = Zápach
- X = navštíveno
- W = Wumpus

4

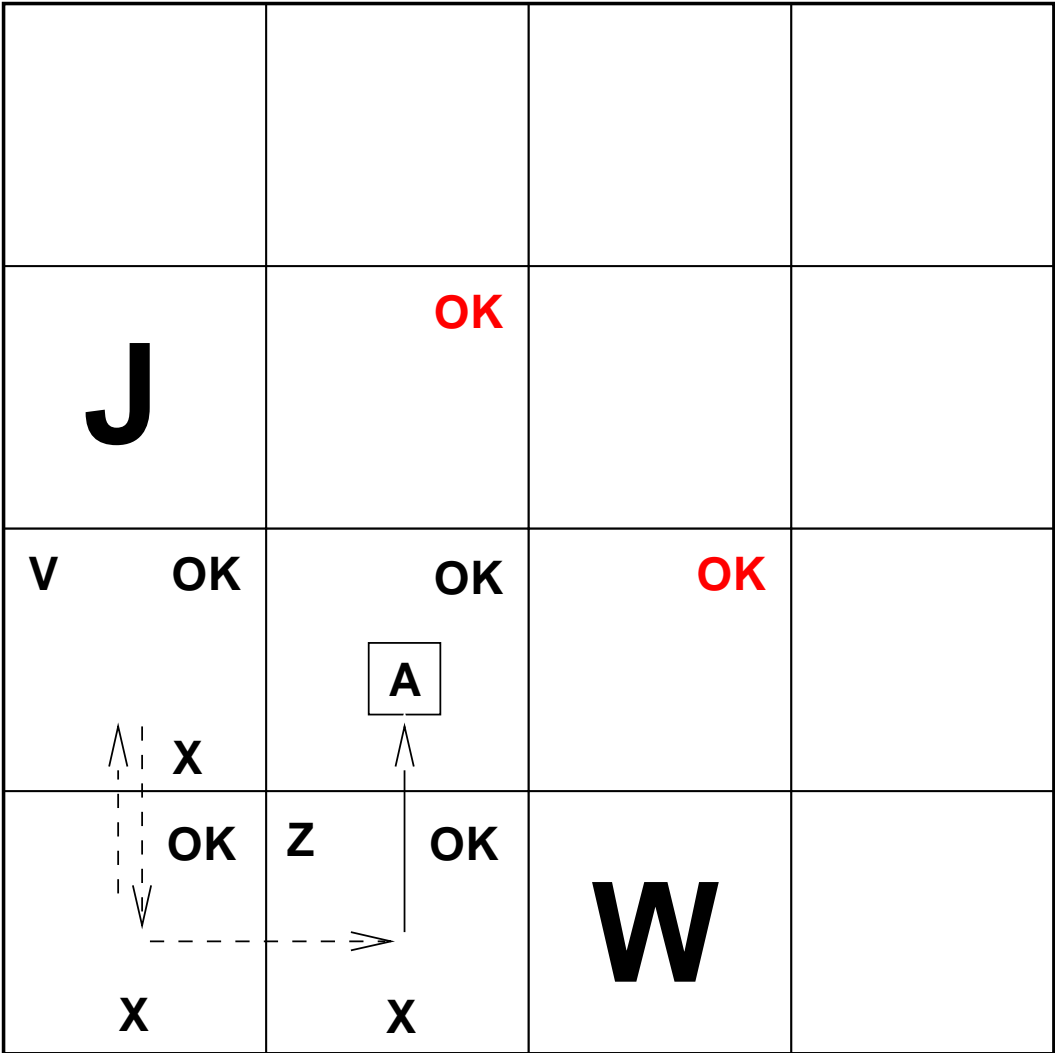
# PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ



<b>A</b>	= Agent
V	= Vánek
T	= Třpyt
OK	= bezpečí
J	= Jáma
Z	= Zápach
X	= navštíveno
W	= Wumpus

5

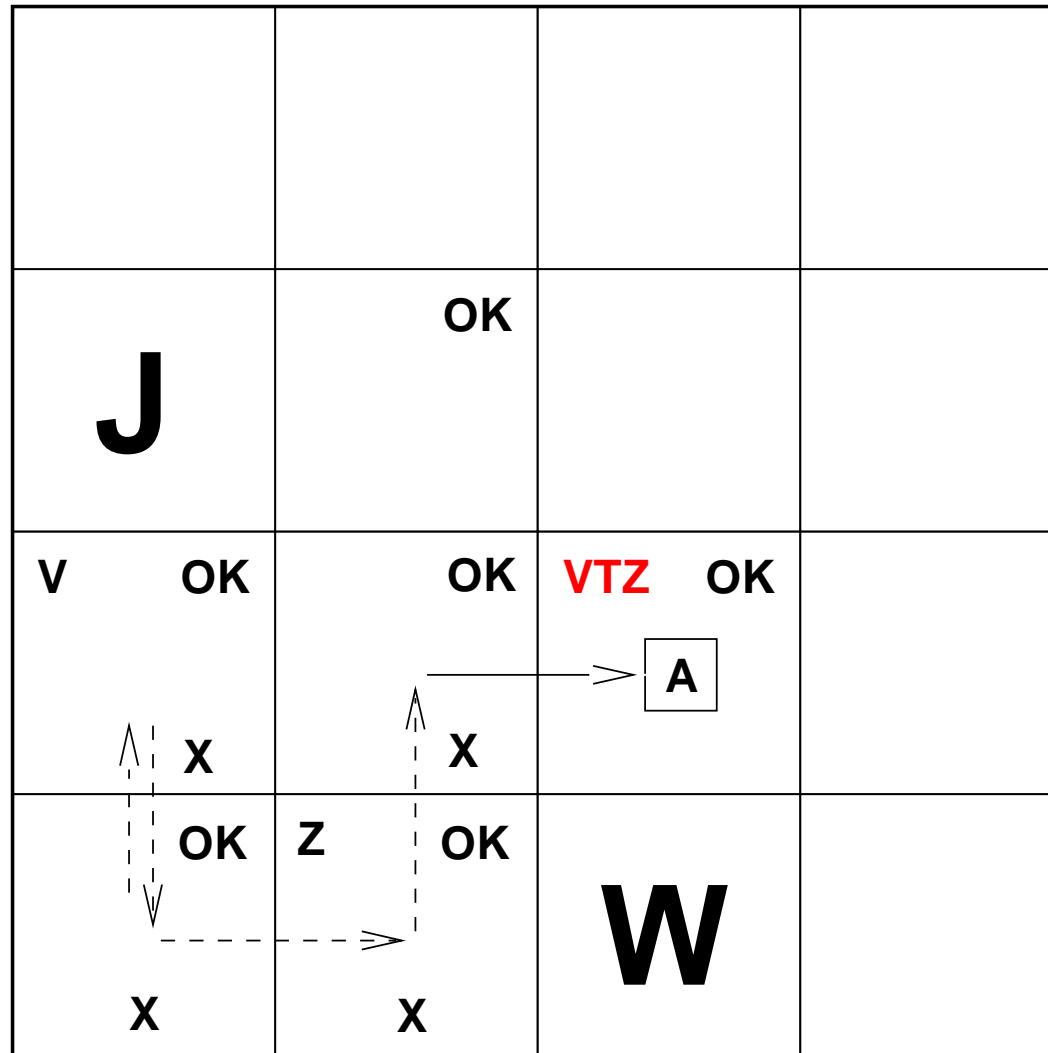
# PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ



- A = Agent
- V = Vánek
- T = Třpyt
- OK = bezpečí
- J = Jáma
- Z = Zápach
- X = navštíveno
- W = Wumpus

6

## PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ

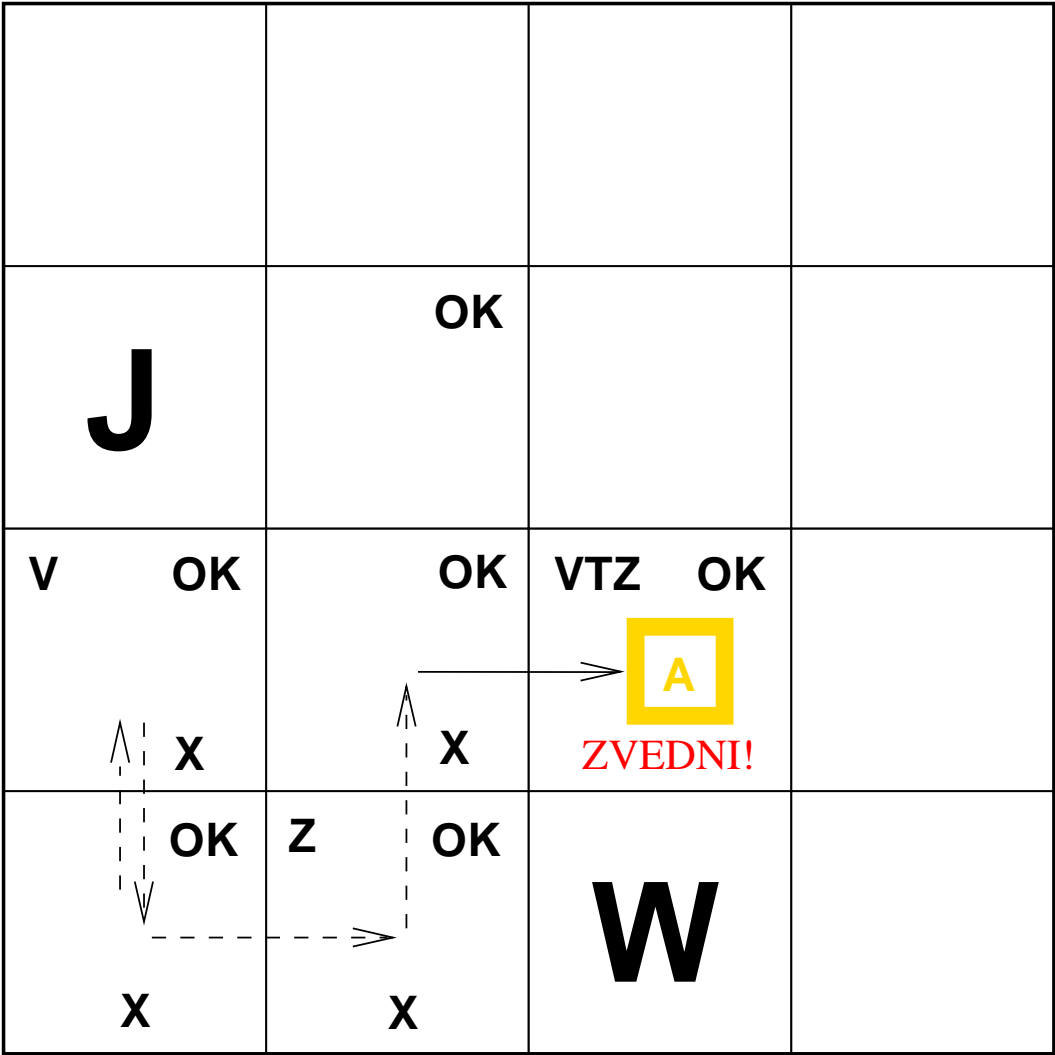


<b>A</b>	=	Agent
<b>V</b>	=	Vánek
<b>T</b>	=	Třpyt
<b>OK</b>	=	bezpečí
<b>J</b>	=	Jáma
<b>Z</b>	=	Zápach
<b>X</b>	=	navštíveno
<b>W</b>	=	Wumpus

7



# PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ



<b>A</b>	=	Agent
<b>V</b>	=	Vánek
<b>T</b>	=	Třpyt
<b>OK</b>	=	bezpečí
<b>J</b>	=	Jáma
<b>Z</b>	=	Zápach
<b>X</b>	=	navštíveno
<b>W</b>	=	Wumpus

8

## PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ – PROBLÉMY

základní vlastnost logického vyvozování:

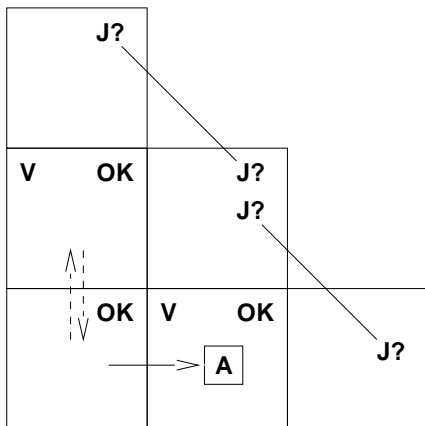
*Kdykoliv agent dospěje k **závěru** z daných informací → tento závěr je **zaručeně** správný, pokud jsou správné dodané informace.*

## PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ – PROBLÉMY

základní vlastnost logického vyvozování:

*Kdykoliv agent dospěje k **závěru** z daných informací  $\rightarrow$  tento závěr je **zaručeně** správný, pokud jsou správné dodané informace.*

obtížné situace:



Vánek v  $(1, 2)$  i v  $(2, 1) \Rightarrow$  žádná bezpečná akce

Při předpokladu uniformní distribuce děr

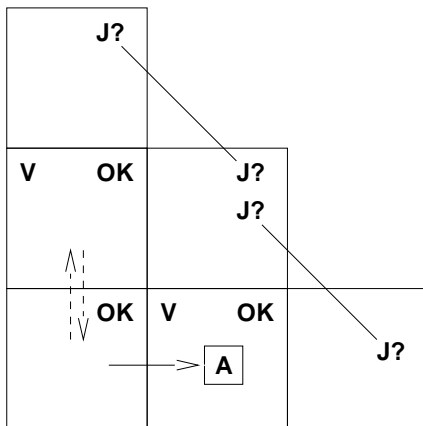
$\rightarrow$  díra v  $(2, 2)$  má pravděpodobnost 0.86, na krajích 0.31

## PRŮZKUM WUMPUSOVY JESKYNĚ – PROBLÉMY

základní vlastnost logického vyvozování:

*Kdykoliv agent dospěje k **závěru** z daných informací  $\rightarrow$  tento závěr je **zaručeně** správný, pokud jsou správné dodané informace.*

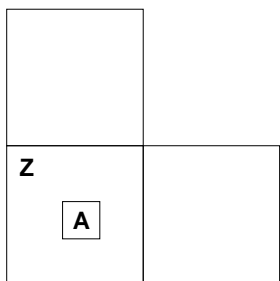
obtížné situace:



Vánek v  $(1, 2)$  i v  $(2, 1) \Rightarrow$  žádná bezpečná akce

Při předpokladu uniformní distribuce děr

$\rightarrow$  díra v  $(2, 2)$  má pravděpodobnost 0.86, na krajích 0.31



Zápach v  $(1, 1) \Rightarrow$  nemůže se pohnout

je možné použít **donucovací strategii** (*strategy of coercion*):

1. Výstřel jedním ze směrů
2. byl tam Wumpus  $\Rightarrow$  je mrtvý (poznám podle Chroptění)  $\Rightarrow$  bezpečné
3. nebyl tam Wumpus (žádné Chroptění)  $\Rightarrow$  bezpečný směr

---

---

✓ ●	Logický agent . . . . .	2
✓ ●	Wumpusova jeskyně . . . . .	4
⇒ ●	Logika . . . . .	10
●	Výroková logika . . . . .	16
●	Důkazové metody . . . . .	23

# LOGIKA

**Logika** = *syntaxe* a *sémantika* formálního jazyka pro reprezentaci informací umožňující vyvozování **závěrů**

**Syntaxe** definuje všechny *dobře utvořené věty* jazyka

**Sémantika** definuje “*význam*” vět  $\Rightarrow$  definuje **pravdivost** vět v jazyce (v závislosti na *možném světě*)

# LOGIKA

**Logika** = *syntaxe* a *sémantika* formálního jazyka pro reprezentaci informací umožňující vyvozování **závěrů**

**Syntaxe** definuje všechny *dobře utvořené věty* jazyka

**Sémantika** definuje “*význam*” vět  $\Rightarrow$  definuje **pravdivost** vět v jazyce (v závislosti na *možném světě*)

např. jazyk aritmetiky:

# LOGIKA

**Logika** = *syntaxe* a *sémantika* formálního jazyka pro reprezentaci informací umožňující vyvozování **závěrů**

**Syntaxe** definuje všechny *dobře utvořené věty* jazyka

**Sémantika** definuje “význam” vět  $\Rightarrow$  definuje **pravdivost** vět v jazyce (v závislosti na *možném světě*)

např. jazyk aritmetiky:

$\rightarrow x + 2 \geq y$  je dobře utvořená věta;  $x^2 + y >$  není věta



# LOGIKA

**Logika** = *syntaxe* a *sémantika* formálního jazyka pro reprezentaci informací umožňující vyvozování **závěrů**

**Syntaxe** definuje všechny *dobře utvořené věty* jazyka

**Sémantika** definuje “význam” vět  $\Rightarrow$  definuje **pravdivost** vět v jazyce (v závislosti na *možném světě*)

např. jazyk aritmetiky:

$\rightarrow x + 2 \geq y$  je dobře utvořená věta;  $x^2 + y >$  není věta

$\rightarrow x + 2 \geq y$  je pravda  $\Leftrightarrow$  číslo  $x + 2$  není menší než číslo  $y$

# LOGIKA

**Logika** = *syntaxe* a *sémantika* formálního jazyka pro reprezentaci informací umožňující vyvozování **závěrů**

**Syntaxe** definuje všechny *dobře utvořené věty* jazyka

**Sémantika** definuje “význam” vět  $\Rightarrow$  definuje **pravdivost** vět v jazyce (v závislosti na *možném světě*)

např. jazyk aritmetiky:

- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je dobře utvořená věta;  $x^2 + y >$  není věta
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je pravda  $\Leftrightarrow$  číslo  $x + 2$  není menší než číslo  $y$
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je pravda ve světě, kde  $x = 7, y = 1$

# LOGIKA

**Logika** = *syntaxe* a *sémantika* formálního jazyka pro reprezentaci informací umožňující vyvozování **závěrů**

**Syntaxe** definuje všechny *dobře utvořené věty* jazyka

**Sémantika** definuje “význam” vět  $\Rightarrow$  definuje **pravdivost** vět v jazyce (v závislosti na *možném světě*)

např. jazyk aritmetiky:

- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je dobře utvořená věta;  $x^2 + y >$  není věta
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je pravda  $\Leftrightarrow$  číslo  $x + 2$  není menší než číslo  $y$
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je pravda ve světě, kde  $x = 7, y = 1$
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je nepravda ve světě, kde  $x = 0, y = 6$

# LOGIKA

**Logika** = *syntaxe* a *sémantika* formálního jazyka pro reprezentaci informací umožňující vyvozování **závěrů**

**Syntaxe** definuje všechny *dobře utvořené věty* jazyka

**Sémantika** definuje “význam” vět  $\Rightarrow$  definuje **pravdivost** vět v jazyce (v závislosti na *možném světě*)

např. jazyk aritmetiky:

- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je dobře utvořená věta;  $x^2 + y >$  není věta
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je pravda  $\Leftrightarrow$  číslo  $x + 2$  není menší než číslo  $y$
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je pravda ve světě, kde  $x = 7, y = 1$
- $\rightarrow x + 2 \geq y$  je nepravda ve světě, kde  $x = 0, y = 6$

zápis na papíře v libovolné syntaxi  $\rightarrow$  v KB se jedná o **konfiguraci** (částí) agenta

vlastní **vyvozování**  $\rightarrow$  generování a manipulace s těmito konfiguracemi

## DŮSLEDEK

**Důsledek** (vyplývání, *entailment*) – jedna věc **logicky vyplývá** z druhé (je jejím důsledkem):

$$KB \models \alpha$$

Z báze znalostí  $KB$  vyplývá věta  $\alpha \iff \alpha$  je pravdivá ve *všech světech*, kde je  $KB$  pravdivá

## DŮSLEDEK

**Důsledek** (vyplývání, *entailment*) – jedna věc **logicky vyplývá** z druhé (je jejím důsledkem):

$$KB \models \alpha$$

Z báze znalostí  $KB$  vyplývá věta  $\alpha \iff \alpha$  je pravdivá ve *všech světech*, kde je  $KB$  pravdivá

např.:

→  $KB$  obsahuje věty – “Češi vyhráli”

– “Slováci vyhráli”

z  $KB$  pak vyplývá – “Buď Češi vyhráli nebo Slováci vyhráli”

## DŮSLEDEK

**Důsledek** (vyplývání, *entailment*) – jedna věc **logicky vyplývá** z druhé (je jejím důsledkem):

$$KB \models \alpha$$

Z báze znalostí  $KB$  vyplývá věta  $\alpha \iff \alpha$  je pravdivá ve *všech světech*, kde je  $KB$  pravdivá

např.:

→  $KB$  obsahuje věty – “Češi vyhráli”

– “Slováci vyhráli”

z  $KB$  pak vyplývá – “Buď Češi vyhráli nebo Slováci vyhráli”

→ z  $x + y = 4$  vyplývá  $4 = x + y$

## DŮSLEDEK

**Důsledek** (vyplývání, *entailment*) – jedna věc **logicky vyplývá** z druhé (je jejím důsledkem):

$$KB \models \alpha$$

Z báze znalostí  $KB$  vyplývá věta  $\alpha \iff \alpha$  je pravdivá ve *všech světech*, kde je  $KB$  pravdivá

např.:

→  $KB$  obsahuje věty – “Češi vyhráli”

– “Slováci vyhráli”

z  $KB$  pak vyplývá – “Buď Češi vyhráli nebo Slováci vyhráli”

→ z  $x + y = 4$  vyplývá  $4 = x + y$

Důsledek je vztah mezi větami (*syntaxe*), který je založený na *sémantice*.



## MODEL

možný svět = **model** ... formálně strukturovaný (abstraktní) svět, umožňuje vyhodnocení pravdivosti

říkáme:  $m$  **je model** věty  $\alpha \iff \alpha$  je pravdivá v  $m$

# MODEL

možný svět = **model** ... formálně strukturovaný (abstraktní) svět, umožňuje vyhodnocení pravdivosti

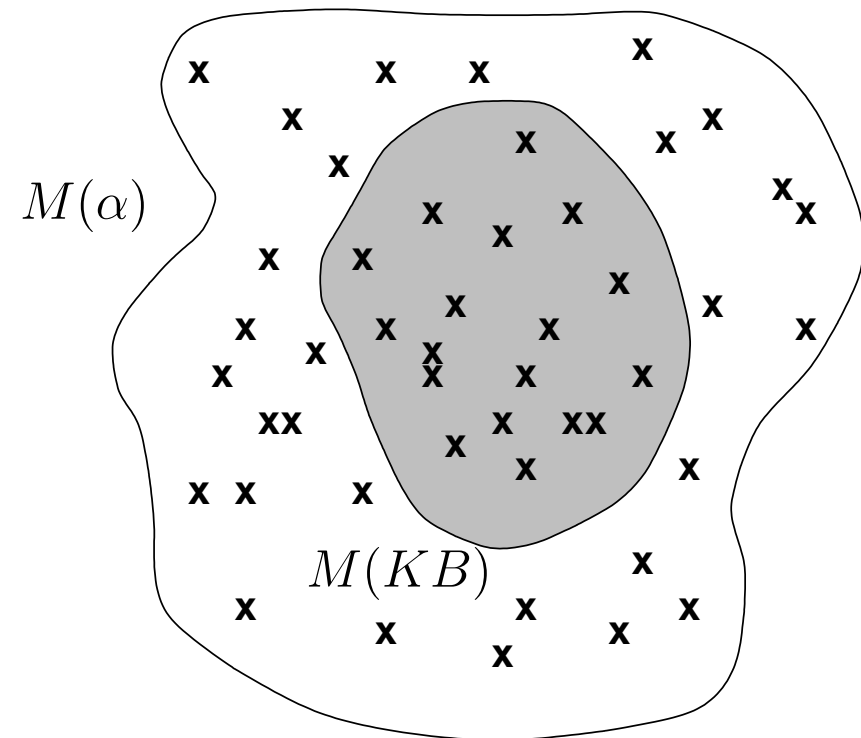
říkáme:  $m$  je model věty  $\alpha \iff \alpha$  je pravdivá v  $m$

$M(\alpha)$  ... množina všech modelů věty  $\alpha$

$$KB \models \alpha \iff M(KB) \subseteq M(\alpha)$$

např.:  $KB =$  “Češi vyhráli”  $\wedge$  “Slováci vyhráli”

$\alpha =$  “Češi vyhráli”

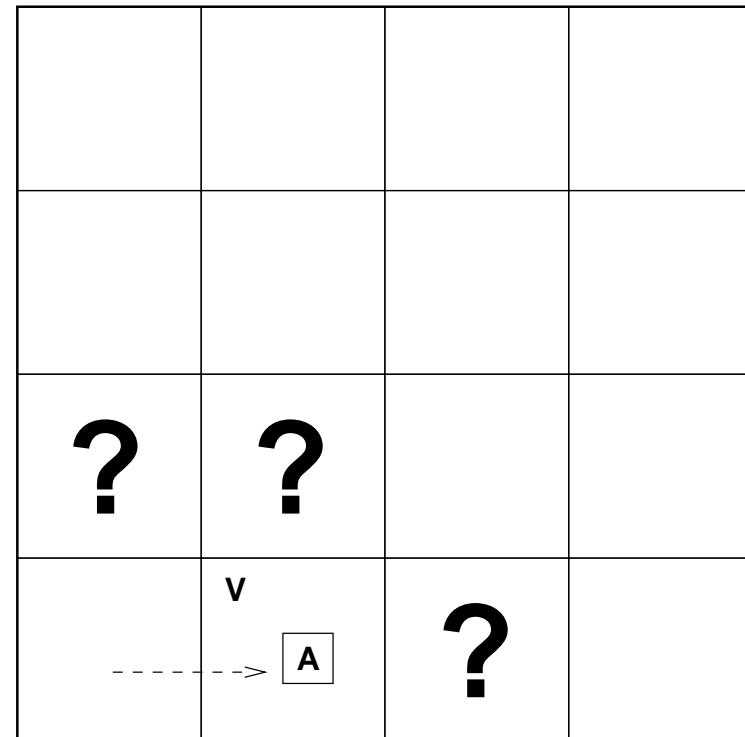


## VYPLÝVÁNÍ VE WUMPUSOVĚ JESKYNI

situace:

- v  $[1, 1]$  nedetekováno nic
- krok doprava, v  $[2, 1]$  Vánek

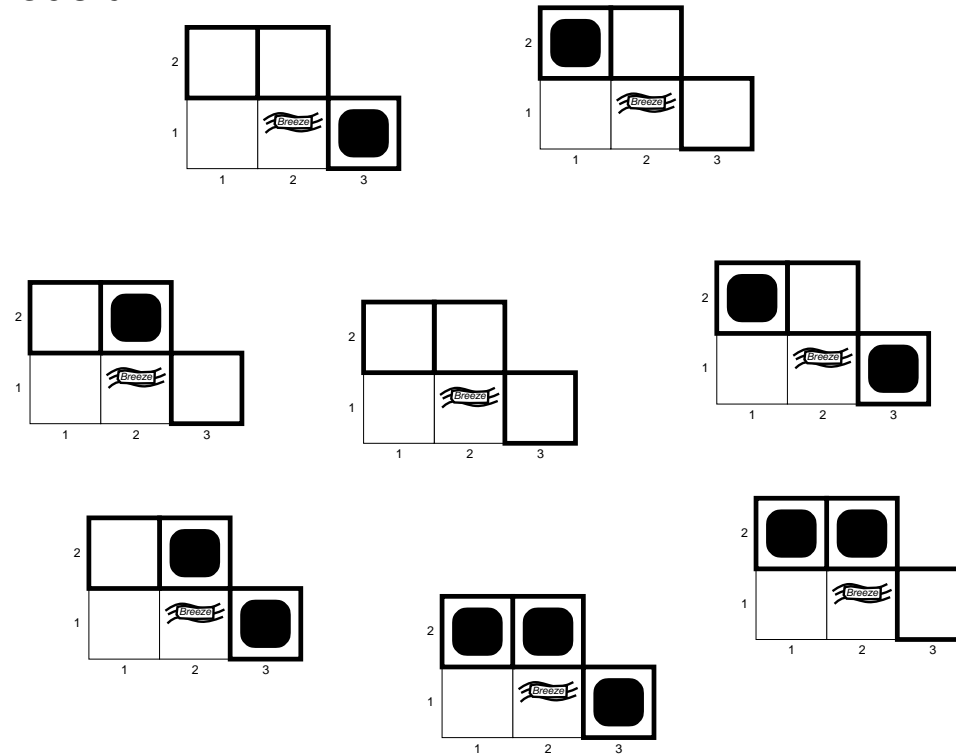
uvažujeme možné *modely* pro '?'  
(budou nás zajímat jen Jámy)



3 pole s Booleovskými možnostmi  $\{T, F\}$   $\Rightarrow 2^3 = 8$  možných modelů

# MODELY VE WUMPUSOVĚ JESKYNI

uvažujeme všech 8 možných modelů:



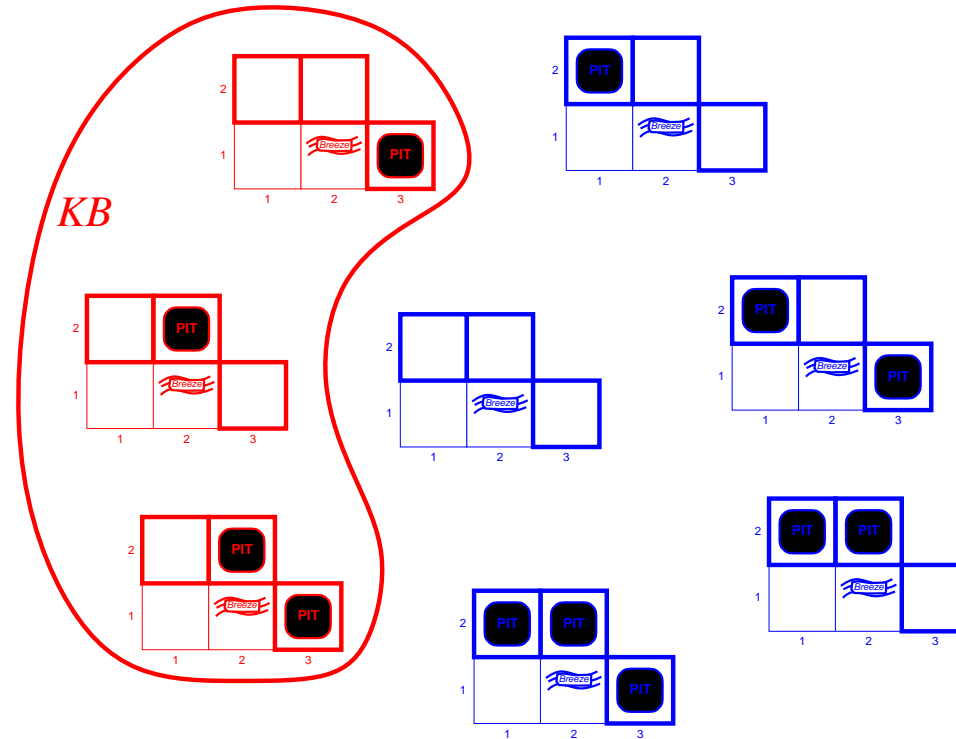
$KB$  = pravidla Wumpusovy jeskyně + pozorování

$\alpha_1$  = “[1, 2] je bezpečné pole”

$\alpha_2$  = “[2, 2] je bezpečné pole”

# MODELY VE WUMPUSOVĚ JESKYNI

uvažujeme všech 8 možných modelů:



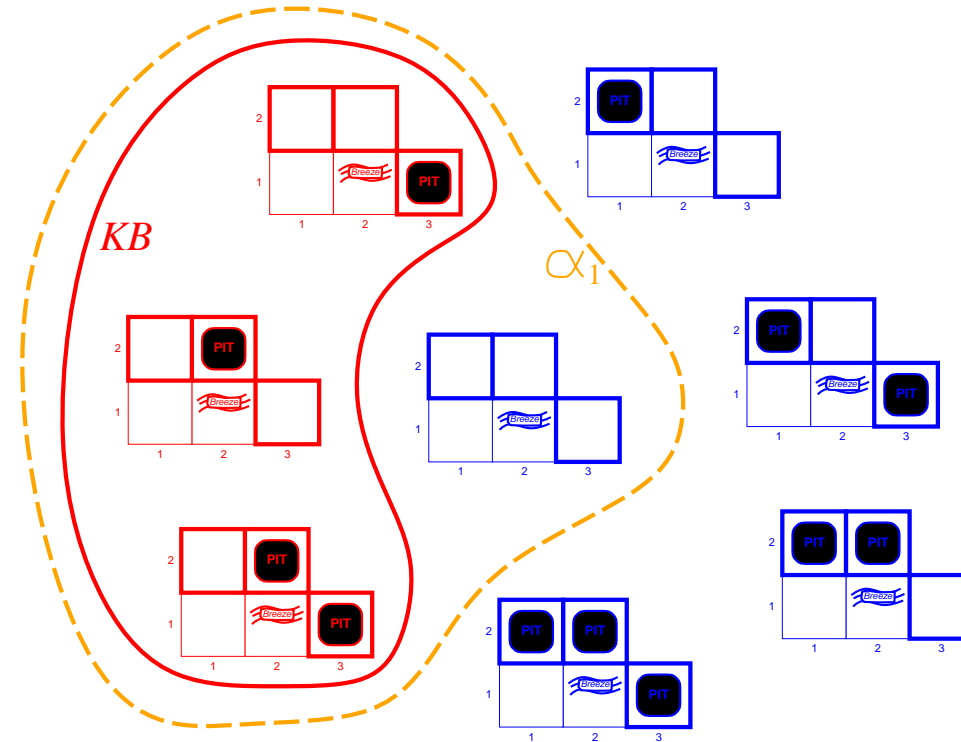
*KB* = pravidla Wumpusovy jeskyně + pozorování

$\alpha_1$  = “[1, 2] je bezpečné pole”

$\alpha_2$  = “[2, 2] je bezpečné pole”

# MODELY VE WUMPUSOVĚ JESKYNI

uvažujeme všech 8 možných modelů:



$KB$  = pravidla Wumpusovy jeskyně + pozorování

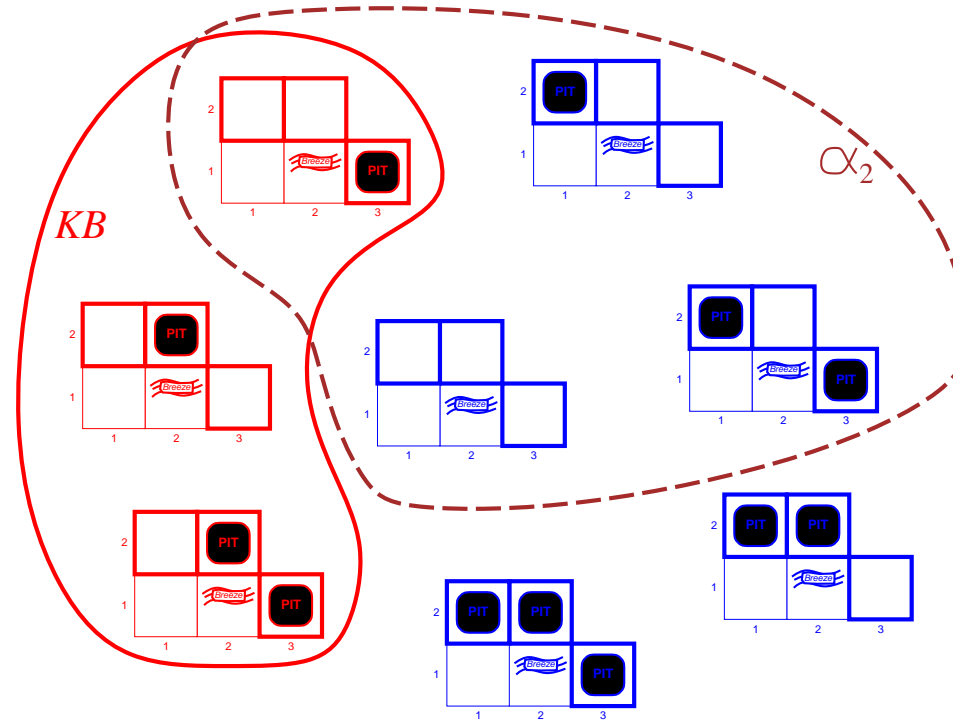
$\alpha_1$  = “[1, 2] je bezpečné pole”

$KB \models \alpha_1$ , dokážeme pomocí **kontroly modelů** (*model checking*)

$\alpha_2$  = “[2, 2] je bezpečné pole”

# MODELY VE WUMPUSOVĚ JESKYNI

uvažujeme všech 8 možných modelů:



$KB$  = pravidla Wumpusovy jeskyně + pozorování

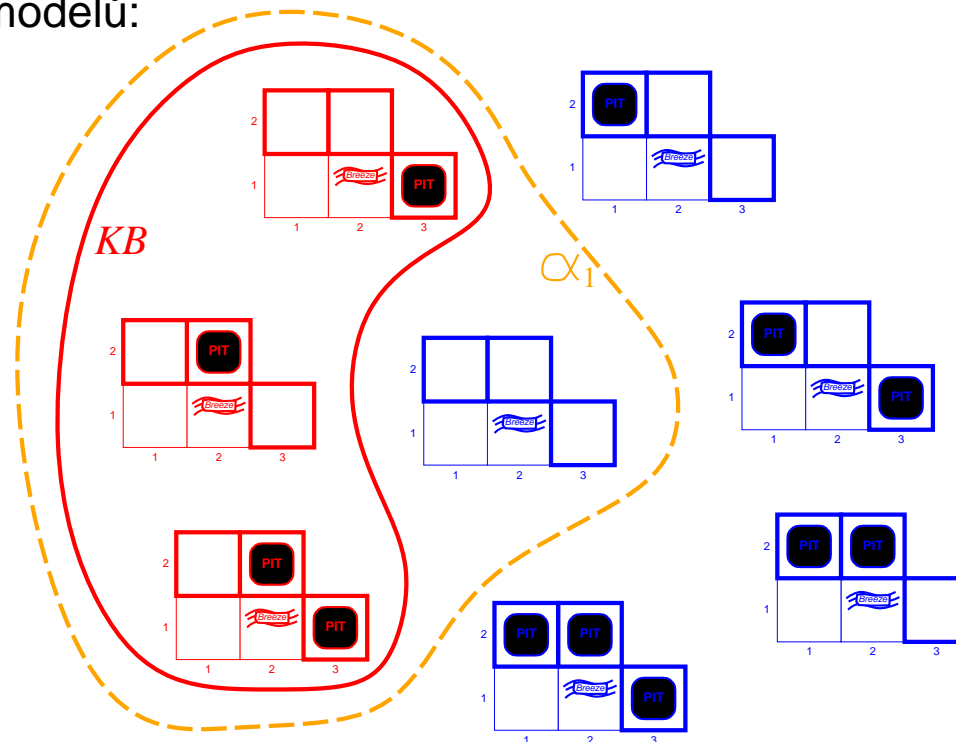
$\alpha_1$  = “[1, 2] je bezpečné pole”

$\alpha_2$  = “[2, 2] je bezpečné pole”

$KB \not\models \alpha_2 \iff \exists \text{ modely: } KB \text{ je pravdivá} \wedge \alpha_2 \text{ je nepravdivá}$

# MODELY VE WUMPUSOVĚ JESKYNI

uvažujeme všech 8 možných modelů:



$KB$  = pravidla Wumpusovy jeskyně + pozorování

$\alpha_1$  = “[1, 2] je bezpečné pole”       $KB \models \alpha_1$

$\alpha_2$  = “[2, 2] je bezpečné pole”       $KB \not\models \alpha_2$

kontrola modelů → jednoduchý způsob **logické inference**



# INFERENCE

Vyvozování požadovaných důsledků – **inference**

$KB \vdash_i \alpha \dots$  věta  $\alpha$  může být **vyvozena** z  $KB$  pomocí (procedury)  $i$  ( $i$  odvodí  $\alpha$  z  $KB$ )

všechny možné důsledky  $KB$  jsou “kupka sena”;  $\alpha$  je jehla

vyplývání = jehla v kupce sena; inference = její nalezení

**Bezespornost:**  $i$  je bezesporná  $\Leftrightarrow \forall KB \vdash_i \alpha \Rightarrow KB \models \alpha$

**Úplnost:**  $i$  je úplná  $\Leftrightarrow \forall KB \models \alpha \Rightarrow KB \vdash_i \alpha$

Vztah k *reálnému světu*:

Pokud je  $KB$  **pravdivá v reálném světě**  $\Rightarrow \forall$  věta  $\alpha$  vyvozená z  $KB$  pomocí **bezesporné inference** je také pravdivá ve skutečném světě

Jestliže máme sémantiku “pravdivou” v reálném světě  $\rightarrow$  můžeme vyvozovat závěry o skutečném světě pomocí logiky

---

---

✓ ●	Logický agent . . . . .	2
✓ ●	Wumpusova jeskyně . . . . .	4
✓ ●	Logika . . . . .	10
⇒ ●	Výroková logika . . . . .	16
●	Důkazové metody . . . . .	23

## VÝROKOVÁ LOGIKA

Výroková logika – nejjednodušší logika, ilustruje základní myšlenky

- **výrokové symboly**  $P_1, P_2, \dots$  jsou věty
- **negace** –  $S$  je věta  $\Rightarrow \neg S$  je věta
- **konjunkce** –  $S_1$  a  $S_2$  jsou věty  $\Rightarrow S_1 \wedge S_2$  je věta
- **disjunkce** –  $S_1$  a  $S_2$  jsou věty  $\Rightarrow S_1 \vee S_2$  je věta
- **implikace** –  $S_1$  a  $S_2$  jsou věty  $\Rightarrow S_1 \Rightarrow S_2$  je věta
- **ekvivalence** –  $S_1$  a  $S_2$  jsou věty  $\Rightarrow S_1 \Leftrightarrow S_2$  je věta

## SÉMANTIKA VÝROKOVÉ LOGIKY

- každý model musí určit **pravdivostní hodnoty výrokových symbolů**  
např.:  $m_1 = \{P_1 = false, P_2 = false, P_3 = true\}$

## SÉMANTIKA VÝROKOVÉ LOGIKY

→ každý model musí určit **pravdivostní hodnoty výrokových symbolů**

např.:  $m_1 = \{P_1 = false, P_2 = false, P_3 = true\}$

→ **pravidla pro vyhodnocení pravdivosti** u složených výroků pro model  $m$ :

$\neg S$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S$	je <i>false</i>		
$S_1 \wedge S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>true</i>	<b>a</b>	$S_2$ je <i>true</i>
$S_1 \vee S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>true</i>	<b>nebo</b>	$S_2$ je <i>true</i>
$S_1 \Rightarrow S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>false</i>	<b>nebo</b>	$S_2$ je <i>true</i>
	tj. je <i>false</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>true</i>	<b>a</b>	$S_2$ je <i>false</i>
$S_1 \Leftrightarrow S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1 \Rightarrow S_2$	je <i>true</i>	<b>a</b>	$S_2 \Rightarrow S_1$ je <i>true</i>

## SÉMANTIKA VÝROKOVÉ LOGIKY

→ každý model musí určit **pravdivostní hodnoty výrokových symbolů**

např.:  $m_1 = \{P_1 = false, P_2 = false, P_3 = true\}$

→ **pravidla pro vyhodnocení pravdivosti** u složených výroků pro model  $m$ :

$\neg S$  je *true*  $\Leftrightarrow$   $S$  je *false*

$S_1 \wedge S_2$  je *true*  $\Leftrightarrow$   $S_1$  je *true* **a**  $S_2$  je *true*

$S_1 \vee S_2$  je *true*  $\Leftrightarrow$   $S_1$  je *true* **nebo**  $S_2$  je *true*

$S_1 \Rightarrow S_2$  je *true*  $\Leftrightarrow$   $S_1$  je *false* **nebo**  $S_2$  je *true*

tj. je *false*  $\Leftrightarrow$   $S_1$  je *true* **a**  $S_2$  je *false*

$S_1 \Leftrightarrow S_2$  je *true*  $\Leftrightarrow$   $S_1 \Rightarrow S_2$  je *true* **a**  $S_2 \Rightarrow S_1$  je *true*

→ **rekurzivním procesem** vyhodnotíme lib. větu:

$\neg P_1 \wedge (P_2 \vee P_3) = true \wedge (false \vee true) = true \wedge true = true$

## SÉMANTIKA VÝROKOVÉ LOGIKY

→ každý model musí určit **pravdivostní hodnoty výrokových symbolů**

např.:  $m_1 = \{P_1 = false, P_2 = false, P_3 = true\}$

→ **pravidla pro vyhodnocení pravdivosti** u složených výroků pro model  $m$ :

$\neg S$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S$	je <i>false</i>			
$S_1 \wedge S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>true</i>	<b>a</b>	$S_2$	je <i>true</i>
$S_1 \vee S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>true</i>	<b>nebo</b>	$S_2$	je <i>true</i>
$S_1 \Rightarrow S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>false</i>	<b>nebo</b>	$S_2$	je <i>true</i>
	tj. je <i>false</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1$	je <i>true</i>	<b>a</b>	$S_2$	je <i>false</i>
$S_1 \Leftrightarrow S_2$	je <i>true</i>	$\Leftrightarrow$	$S_1 \Rightarrow S_2$	je <i>true</i>	<b>a</b>	$S_2 \Rightarrow S_1$	je <i>true</i>

→ **rekurzivním procesem** vyhodnotíme lib. větu:

$\neg P_1 \wedge (P_2 \vee P_3) = true \wedge (false \vee true) = true \wedge true = true$

pravdivostní tabulka:

$P$	$Q$	$\neg P$	$P \wedge Q$	$P \vee Q$	$P \Rightarrow Q$	$P \Leftrightarrow Q$
<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>true</i>
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>false</i>
<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>
<i>true</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>

## LOGICKÁ EKVIVALENCE

Dva výroky jsou **logicky ekvivalentní** právě tehdy, když jsou pravdivé ve stejných modelech:

$$\alpha \equiv \beta \iff \alpha \models \beta \text{ a } \beta \models \alpha$$

$(\alpha \wedge \beta)$	$\equiv$	$(\beta \wedge \alpha)$	komutativita $\wedge$
$(\alpha \vee \beta)$	$\equiv$	$(\beta \vee \alpha)$	komutativita $\vee$
$((\alpha \wedge \beta) \wedge \gamma)$	$\equiv$	$(\alpha \wedge (\beta \wedge \gamma))$	asociativita $\wedge$
$((\alpha \vee \beta) \vee \gamma)$	$\equiv$	$(\alpha \vee (\beta \vee \gamma))$	asociativita $\vee$
$\neg(\neg\alpha)$	$\equiv$	$\alpha$	eliminace dvojí negace
$(\alpha \Rightarrow \beta)$	$\equiv$	$(\neg\beta \Rightarrow \neg\alpha)$	kontrapozice
$(\alpha \Rightarrow \beta)$	$\equiv$	$(\neg\alpha \vee \beta)$	eliminace implikace
$(\alpha \Leftrightarrow \beta)$	$\equiv$	$((\alpha \Rightarrow \beta) \wedge (\beta \Rightarrow \alpha))$	eliminace ekvivalence
$\neg(\alpha \wedge \beta)$	$\equiv$	$(\neg\alpha \vee \neg\beta)$	de Morgan
$\neg(\alpha \vee \beta)$	$\equiv$	$(\neg\alpha \wedge \neg\beta)$	de Morgan
$(\alpha \wedge (\beta \vee \gamma))$	$\equiv$	$((\alpha \wedge \beta) \vee (\alpha \wedge \gamma))$	distributivita $\wedge$ nad $\vee$
$(\alpha \vee (\beta \wedge \gamma))$	$\equiv$	$((\alpha \vee \beta) \wedge (\alpha \vee \gamma))$	distributivita $\vee$ nad $\wedge$



## PLATNOST A SPLNITELNOST

→ Výrok je **platný**  $\Leftrightarrow$  je pravdivý ve **všech** modelech

např.: *true*,  $A \vee \neg A$ ,  $A \Rightarrow A$ ,  $(A \wedge (A \Rightarrow B)) \Rightarrow B$

Platnost je spojena s inferencí pomocí **věty o dedukci**:

$KB \models \alpha \Leftrightarrow (KB \Rightarrow \alpha)$  je platný výrok

## PLATNOST A SPLNITELNOST

→ Výrok je **platný**  $\Leftrightarrow$  je pravdivý ve **všech** modelech

např.:  $true$ ,  $A \vee \neg A$ ,  $A \Rightarrow A$ ,  $(A \wedge (A \Rightarrow B)) \Rightarrow B$

Platnost je spojena s inferencí pomocí **věty o dedukci**:

$KB \models \alpha \Leftrightarrow (KB \Rightarrow \alpha)$  je platný výrok

→ Výrok je **splnitelný**  $\Leftrightarrow$  je pravdivý v **některých** modelech

např.:  $A \vee B$ ,  $C$

Výrok je **nesplnitelný**  $\Leftrightarrow$  je **nepravdivý ve všech** modelech

např.:  $A \wedge \neg A$

Splnitelnost je spojena s inferencí pomocí **důkazu  $\alpha$  sporem** (*reductio ad absurdum*):

$KB \models \alpha \Leftrightarrow (KB \wedge \neg \alpha)$  je nesplnitelný

## TVRZENÍ PRO WUMPUSOVU JESKYNI

Definujeme výrokové symboly  $J_{i,j}$  je pravda  $\Leftrightarrow$  V  $[i, j]$  je **Jáma**.  
a  $V_{i,j}$  je pravda  $\Leftrightarrow$  V  $[i, j]$  je **Vánek**.

## TVRZENÍ PRO WUMPUSOVU JESKYNI

Definujeme výrokové symboly  $J_{i,j}$  je pravda  $\Leftrightarrow$   $V [i, j]$  je **Jáma**.  
 a  $V_{i,j}$  je pravda  $\Leftrightarrow$   $V [i, j]$  je **Vánek**.

báze znalostí  $KB$ :

– pravidlo pro  $[1, 1]$ :  $R_1: \neg J_{1,1}$

– pozorování:  $R_2: \neg V_{1,1}$

$R_3: V_{2,1}$

– pravidla pro vztah Jámy a Vánku:

“Jámy způsobují Vánky ve vedlejších místnostech”

$$R'_4: V_{1,1} \Leftarrow (J_{1,2} \vee J_{2,1})$$

$$R'_5: V_{2,1} \Leftarrow (J_{1,1} \vee J_{2,2} \vee J_{3,1})$$

?	?		
	v -----> A	?	

## TVRZENÍ PRO WUMPUSOVU JESKYNI

Definujeme výrokové symboly  $J_{i,j}$  je pravda  $\Leftrightarrow \forall [i, j]$  je **Jáma**.  
 a  $V_{i,j}$  je pravda  $\Leftrightarrow \forall [i, j]$  je **Vánek**.

báze znalostí  $KB$ :

– pravidlo pro  $[1, 1]$ :  $R_1: \neg J_{1,1}$

– pozorování:  $R_2: \neg V_{1,1}$

$R_3: V_{2,1}$

– pravidla pro vztah Jámy a Vánku:

“Jámy způsobují Vánky ve vedlejších místnostech”

$$R'_4: V_{1,1} \Leftarrow (J_{1,2} \vee J_{2,1})$$

$$R'_5: V_{2,1} \Leftarrow (J_{1,1} \vee J_{2,2} \vee J_{3,1})$$

“V poli je Vánek **právě tehdy, když** je ve vedleším poli Jáma.”

$$R_4: V_{1,1} \Leftrightarrow (J_{1,2} \vee J_{2,1})$$

$$R_5: V_{2,1} \Leftrightarrow (J_{1,1} \vee J_{2,2} \vee J_{3,1})$$

–  $KB = R_1 \wedge R_2 \wedge R_3 \wedge R_4 \wedge R_5$

?	?		
	v -----> A	?	

## PRAVDIVOSTNÍ TABULKA PRO INFERENCI

$V_{1,1}$	$V_{2,1}$	$J_{1,1}$	$J_{1,2}$	$J_{2,1}$	$J_{2,2}$	$J_{3,1}$	$KB$	$\alpha_1$
<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>
<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>true</i>
$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<u><i>true</i></u>	<u><i>true</i></u>
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<u><i>true</i></u>	<u><i>true</i></u>
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<u><i>true</i></u>	<u><i>true</i></u>
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>	<i>true</i>
$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$	$\vdots$
<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>	<i>false</i>	<i>false</i>

$KB$  = pravidla Wumpusovy jeskyně + pozorování

$\alpha_1$  = “[1, 2] je bezpečné pole”

## INFERENCE KONTROLOU MODELŮ

Kontrola všech modelů *do hloubky* je bezesporná a úplná (pro konečný počet výrokových symbolů)

```
% tt_entails (+KB,+Alpha)
tt_entails (KB,Alpha):—proposition_symbols(Symbols,[KB,Alpha]),
    tt_check_all (KB,Alpha,Symbols,[]).

% tt_check_all (+KB,+Alpha,+Symbols,+Model)
tt_check_all (KB,Alpha,[],Model):—pl_true(KB,Model),!,pl_true(Alpha,Model).
tt_check_all (KB,Alpha,[],Model):—!,fail.
tt_check_all (KB,Alpha,[P|Symbols],Model):—
    tt_check_all (KB,Alpha,Symbols,[P—true|Model]),
    tt_check_all (KB,Alpha,Symbols,[P—false|Model]).
```

$O(2^n)$  pro  $n$  symbolů, NP-úplný problém

---

---

✓ ●	Logický agent . . . . .	2
✓ ●	Wumpusova jeskyně . . . . .	4
✓ ●	Logika . . . . .	10
✓ ●	Výroková logika . . . . .	16
⇒ ●	Důkazové metody . . . . .	23



## DŮKAZOVÉ METODY

### ❑ kontrola modelů

- procházení pravdivostní tabulky (vždycky exponenciální v  $n$ )
- vylepšené prohledávání s navracením (*improved backtracking*), např. Davis–Putnam–Logemann–Loveland
- heuristické prohledávání prostoru modelů (bezesporné, ale neúplné)

## DŮKAZOVÉ METODY

### ❑ kontrola modelů

- procházení pravdivostní tabulky (vždycky exponenciální v  $n$ )
- vylepšené prohledávání s navracením (*improved backtracking*), např. Davis–Putnam–Logemann–Loveland
- heuristické prohledávání prostoru modelů (bezesporné, ale neúplné)

### ❑ aplikace inferenčních pravidel

- legitimní (bezesporné) generování nových výroků ze starých
- **důkaz** = sekvence aplikací inferenčních pravidel
  - je možné použít inferenční pravidla jako operátory ve standardních prohledávacích algoritmech
- typicky vyžaduje překlad vět do **normální formy**

## DOPŘEDNÉ A ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ

Hornovy klauzule:  $KB$  = konjunkce Hornových klauzulí

Hornova klauzule =  $\left\{ \begin{array}{l} \text{výrokový symbol; nebo} \\ \text{(konjunkce symbolů)} \Rightarrow \text{symbol} \end{array} \right.$

např.:  $KB = C \wedge (B \Rightarrow A) \wedge (C \wedge D \Rightarrow B)$

## DOPŘEDNÉ A ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ

Hornovy klauzule:  $KB =$  konjunkce Hornových klauzulí

Hornova klauzule =  $\begin{cases} \text{výrokový symbol; nebo} \\ \text{(konjunkce symbolů)} \Rightarrow \text{symbol} \end{cases}$

např.:  $KB = C \wedge (B \Rightarrow A) \wedge (C \wedge D \Rightarrow B)$

pravidlo **Modus Ponens** – pro  $KB$  z Hornových klauzulí je úplné

$$\frac{\alpha_1, \dots, \alpha_n, \quad \alpha_1 \wedge \dots \wedge \alpha_n \Rightarrow \beta}{\beta}$$

pravidla pro logickou ekvivalenci se taky dají použít pro inferenci

## DOPŘEDNÉ A ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ

Hornovy klauzule:  $KB$  = konjunkce Hornových klauzulí

Hornova klauzule =  $\begin{cases} \text{výrokový symbol; nebo} \\ (\text{konjunkce symbolů}) \Rightarrow \text{symbol} \end{cases}$

např.:  $KB = C \wedge (B \Rightarrow A) \wedge (C \wedge D \Rightarrow B)$

pravidlo **Modus Ponens** – pro  $KB$  z Hornových klauzulí je úplné

$$\frac{\alpha_1, \dots, \alpha_n, \quad \alpha_1 \wedge \dots \wedge \alpha_n \Rightarrow \beta}{\beta}$$

pravidla pro logickou ekvivalenci se taky dají použít pro inferenci

inference Hornových klauzulí  $\rightarrow$  algoritmus **dopředného** nebo **zpětného řetězení**

oba tyto algoritmy jsou přirozené a mají **lineární** časovou složitost

## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ

Idea: aplikuj pravidlo, jehož premisy jsou splněné v  $KB$   
přidej jeho důsledek do  $KB$   
pokračuj do doby, než je nalezena odpověď

## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ

Idea: aplikuj pravidlo, jehož premisy jsou splněné v  $KB$

přidej jeho důsledek do  $KB$

pokračuj do doby, než je nalezena odpověď

$KB$ :

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

$$B \wedge L \Rightarrow M$$

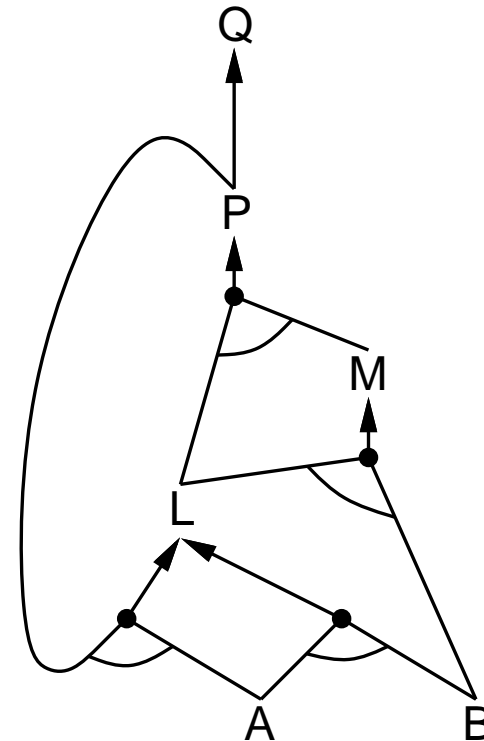
$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

$A$

$B$

AND-OR graf  $KB$ :



## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

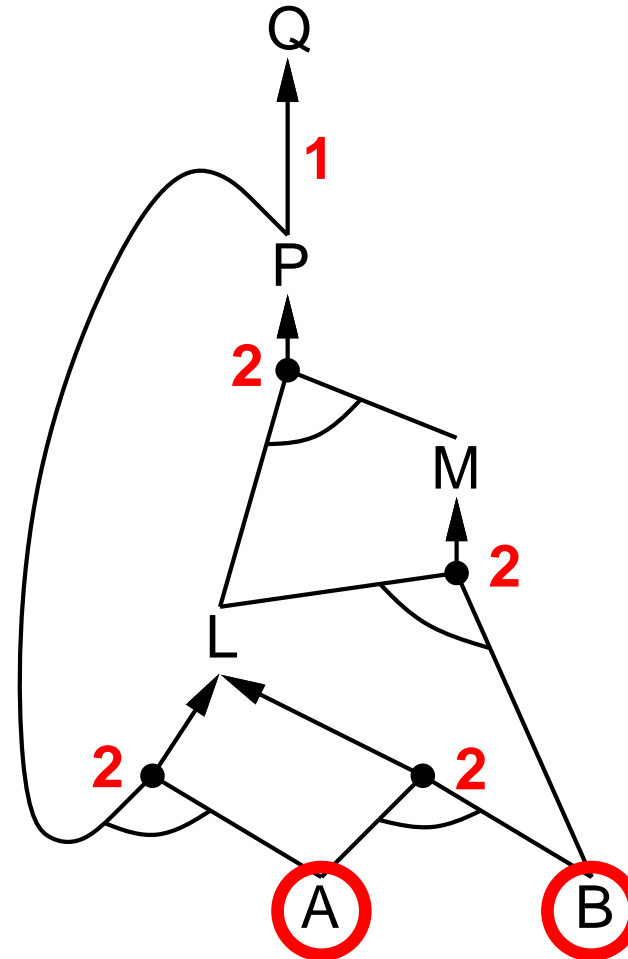
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*





## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

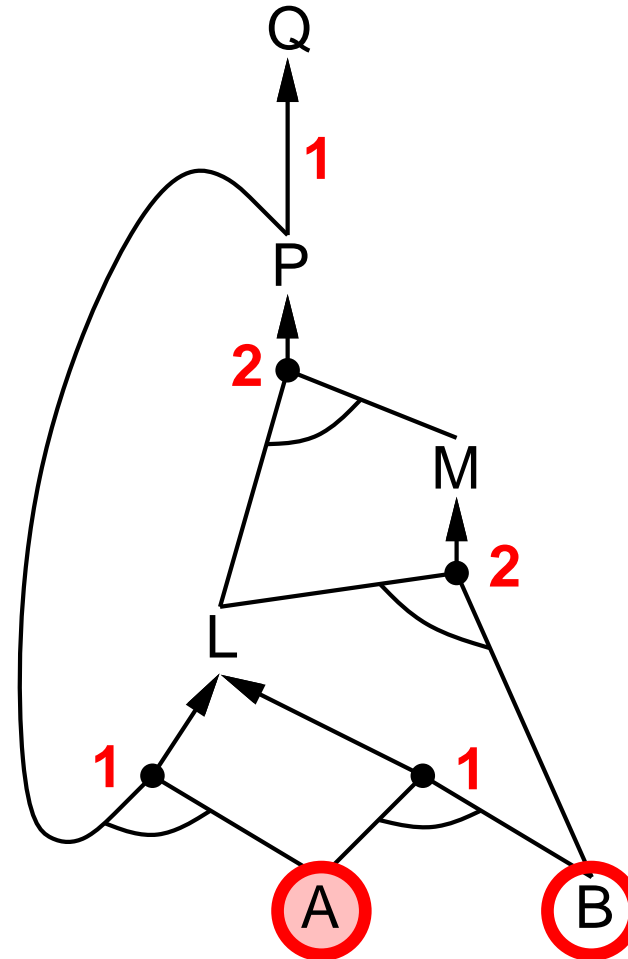
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

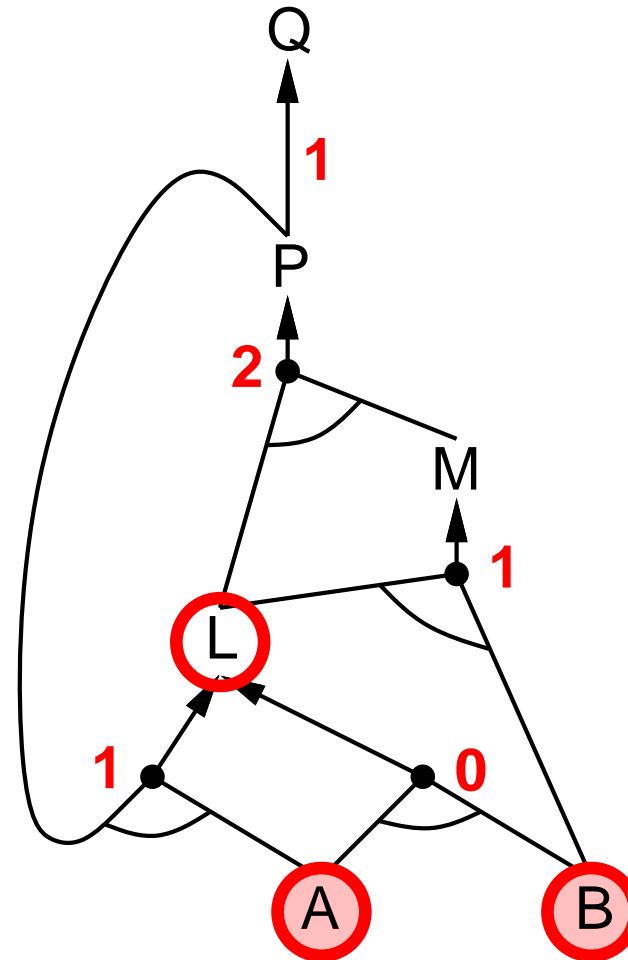
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

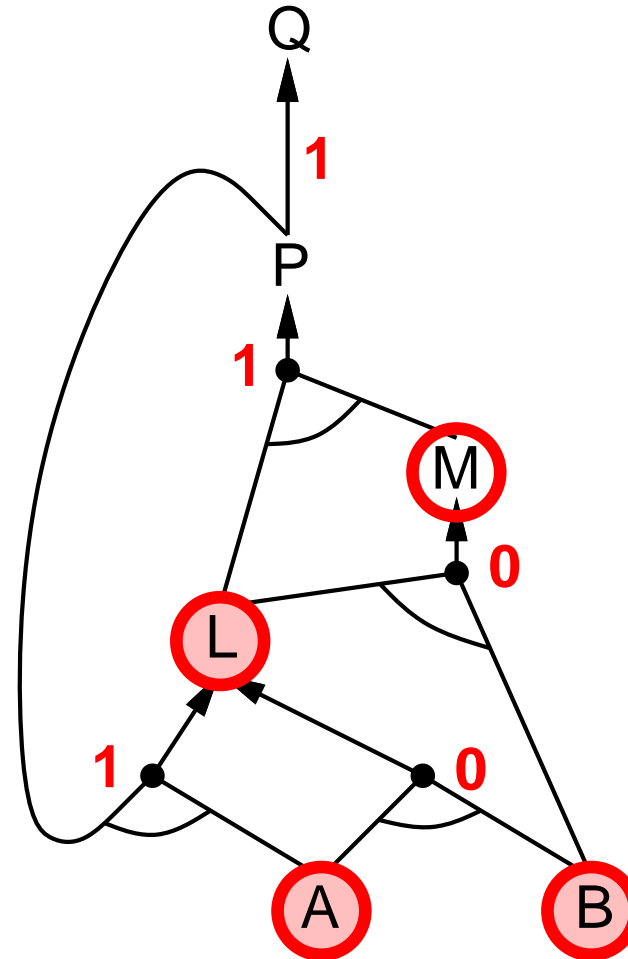
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

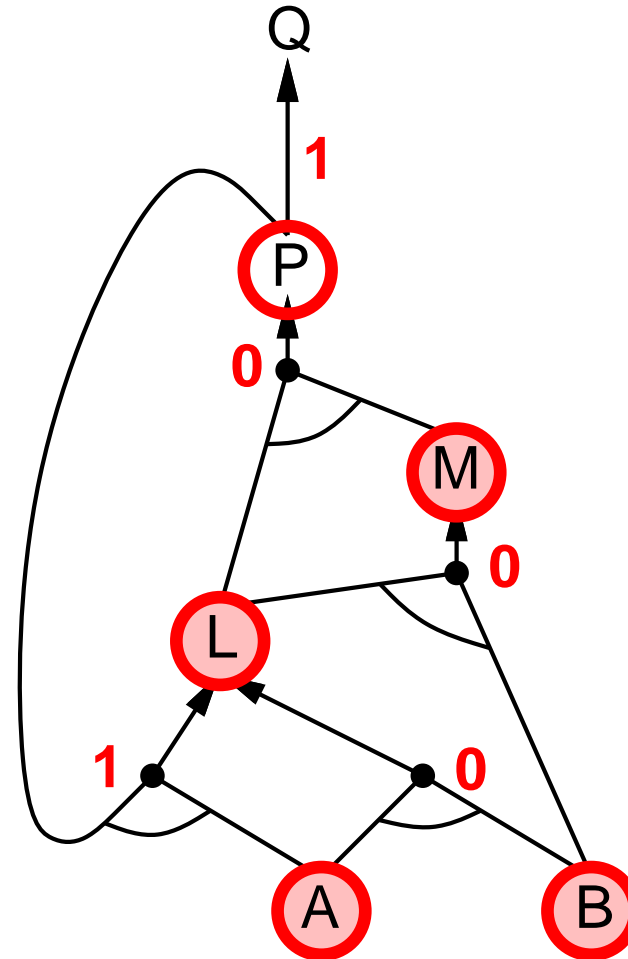
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

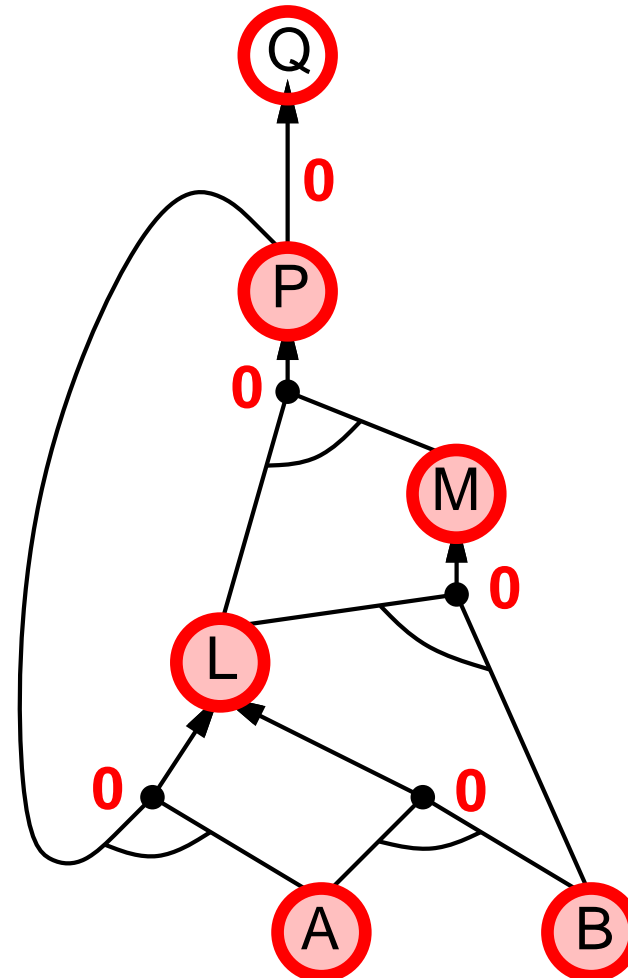
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

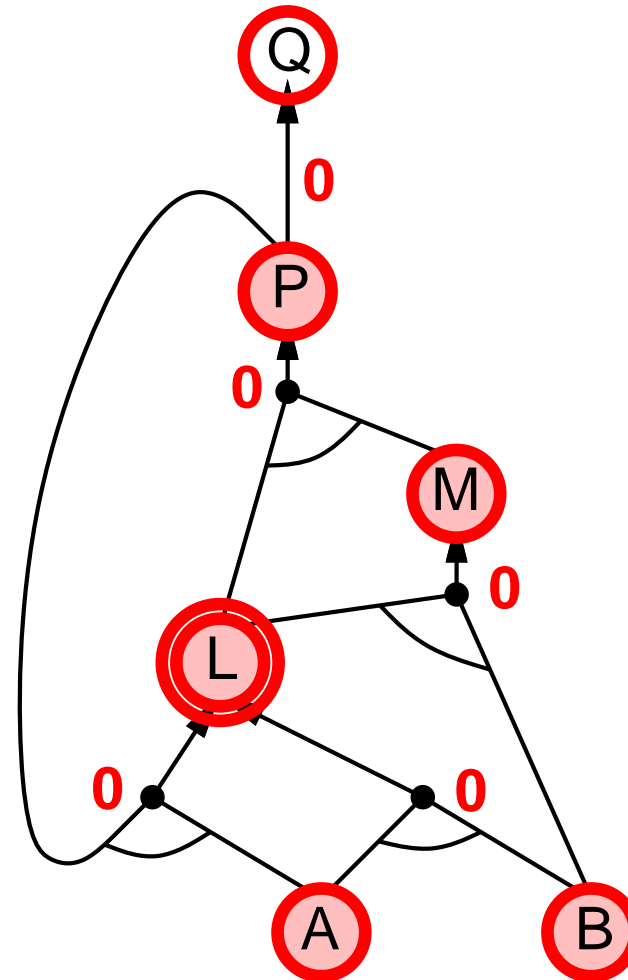
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## DOPŘEDNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

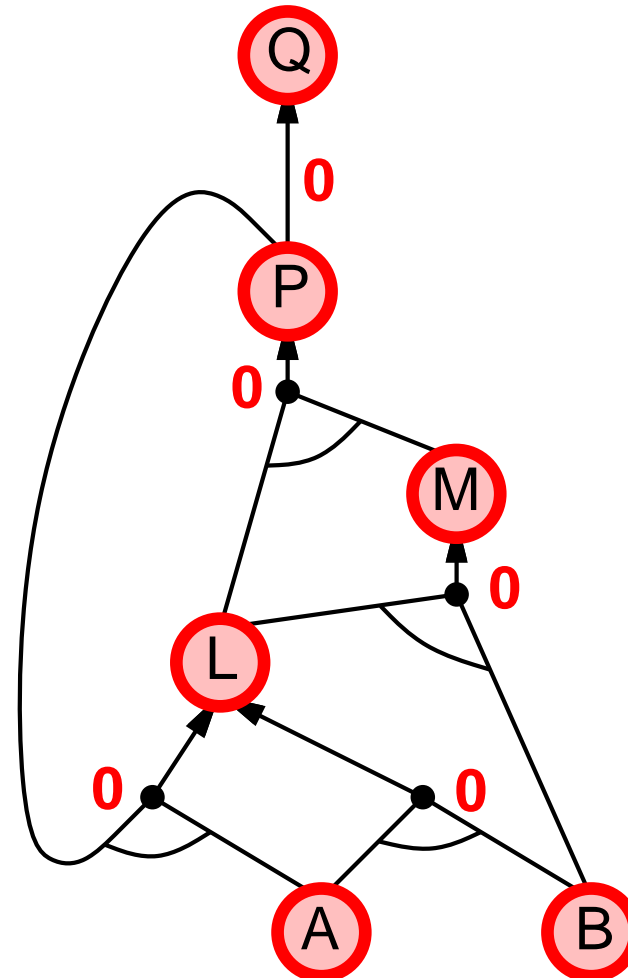
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ALGORITMUS DOPŘEDNÉHO ŘETĚZENÍ

```
:- op( 800, fx, if ),
   op( 700, xfx, then),
   op( 300, xfy, or),
   op( 200, xfy, and).

forward :- new_derived_fact( P), !,           % A new fact
          write( 'Derived:_' ), write( P), nl,
          assert( fact( P)),
          forward                             % Continue
          ;
          write( 'No more facts').           % All facts derived

new_derived_fact( Concl) :- if Cond then Concl, % A rule
                           not(fact( Concl)), % Rule's conclusion not yet a fact
                           composed_fact( Cond). % Condition true?

composed_fact( Cond) :- fact( Cond).          % Simple fact
composed_fact( Cond1 and Cond2) :- composed_fact( Cond1),
                                   composed_fact( Cond2). % Both conjuncts true
composed_fact( Cond1 or Cond2) :- composed_fact( Cond1)
                                   ; composed_fact( Cond2).
```



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ

Idea: pracuje **zpětně** od dotazu  $q$

zkontroluj, jestli není  $q$  už známo

**dokaž** zpětným řetězením všechny **premisy** nějakého pravidla, které má  $q$  jako důsledek

**kontrola cyklů** – pro každý podcíl se nejprve podívej, jestli už nebyl řešen (tj. pamatuje si *true* i *false* výsledek)

## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

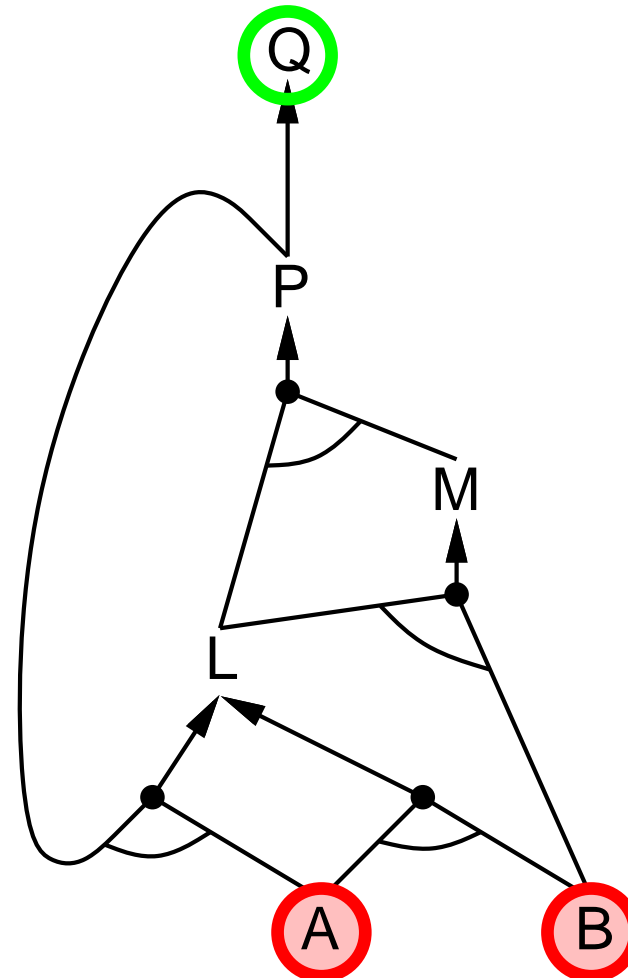
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

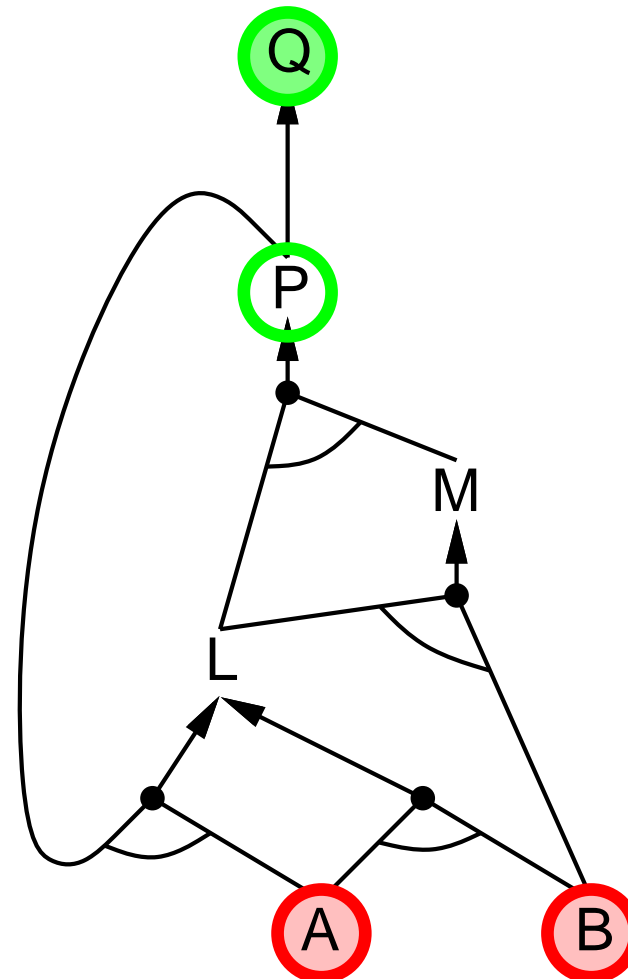
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

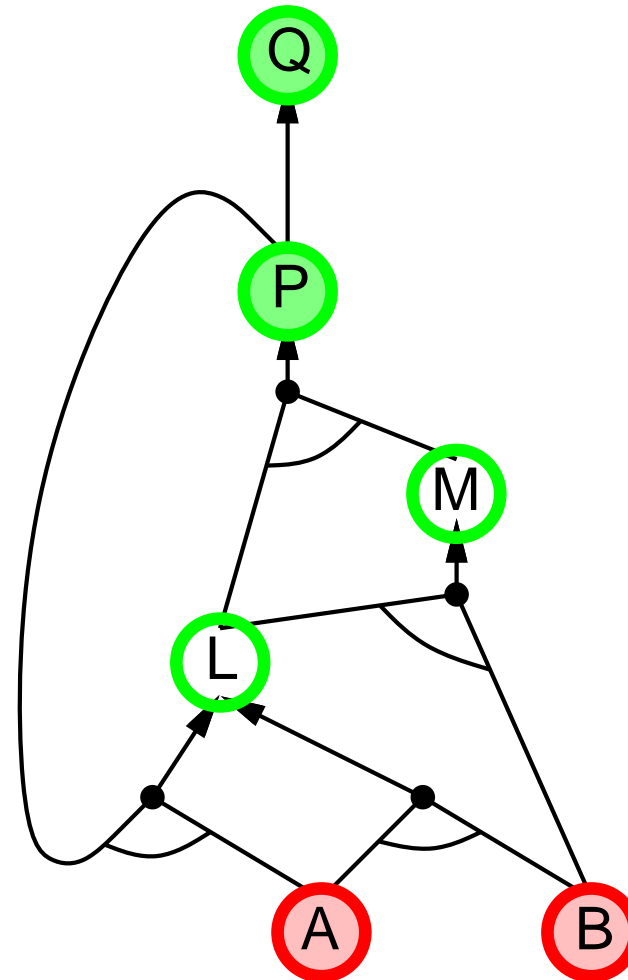
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

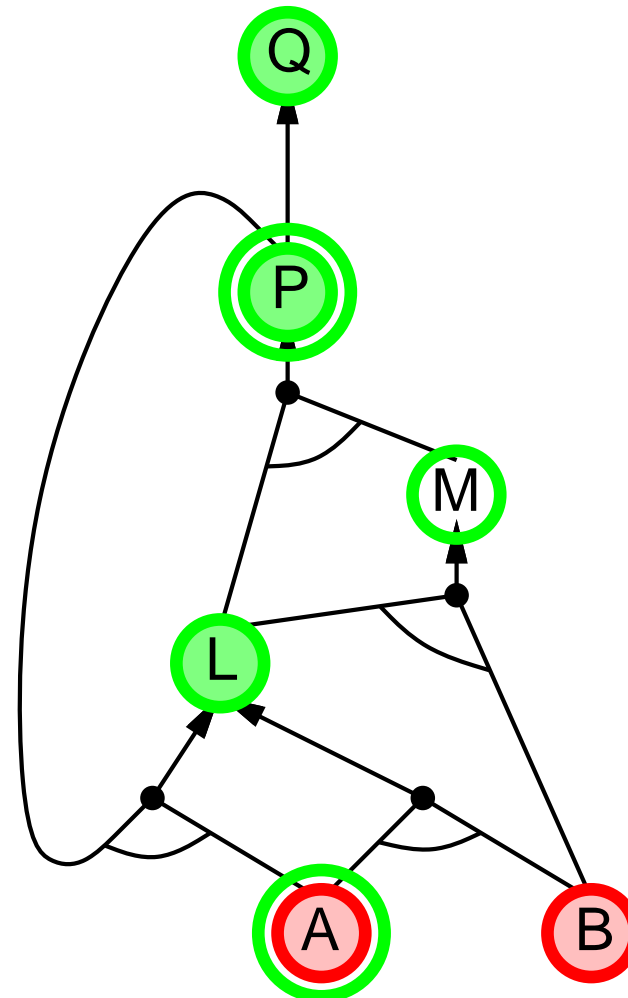
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

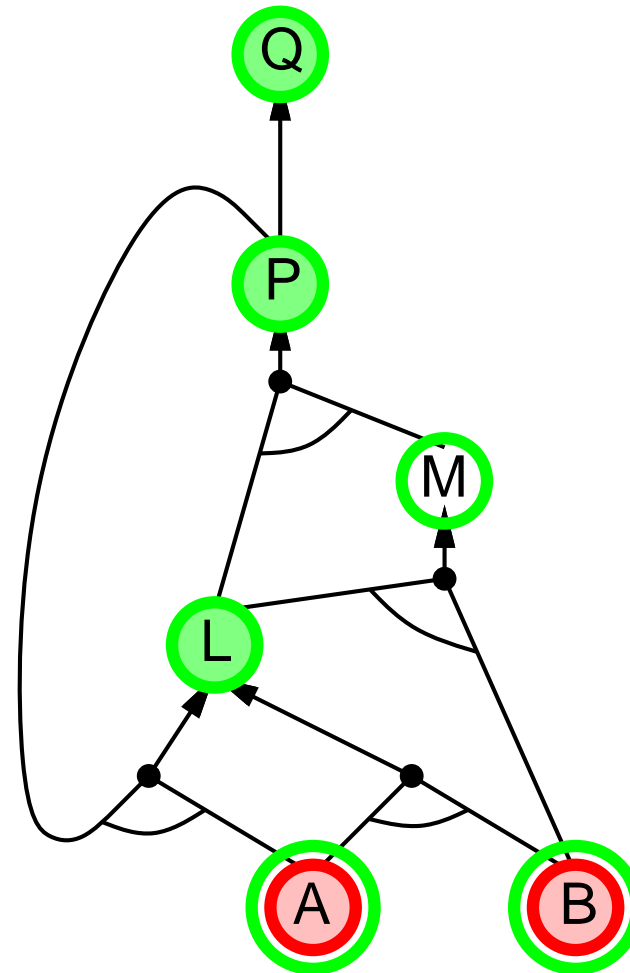
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

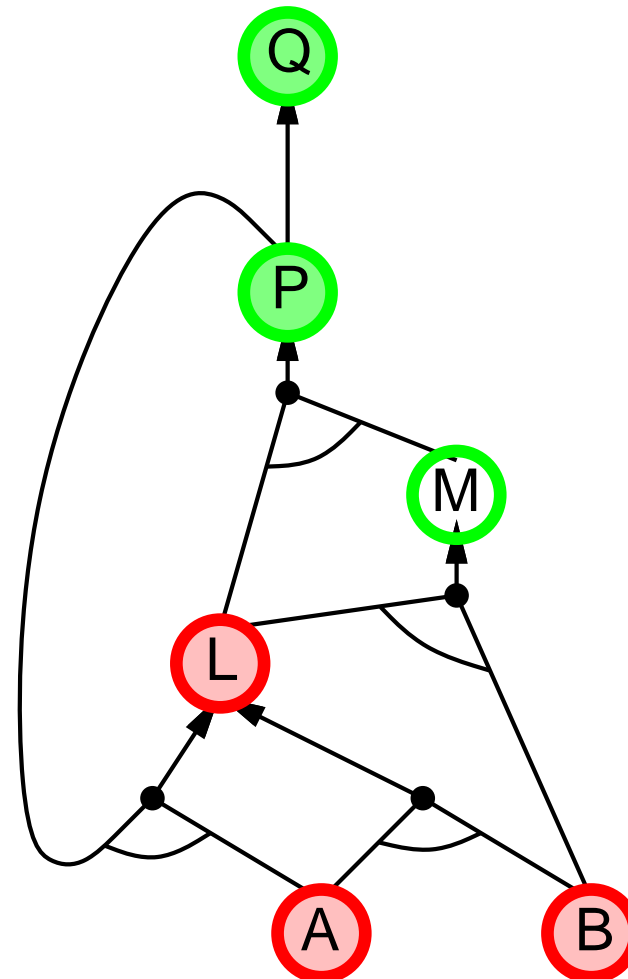
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

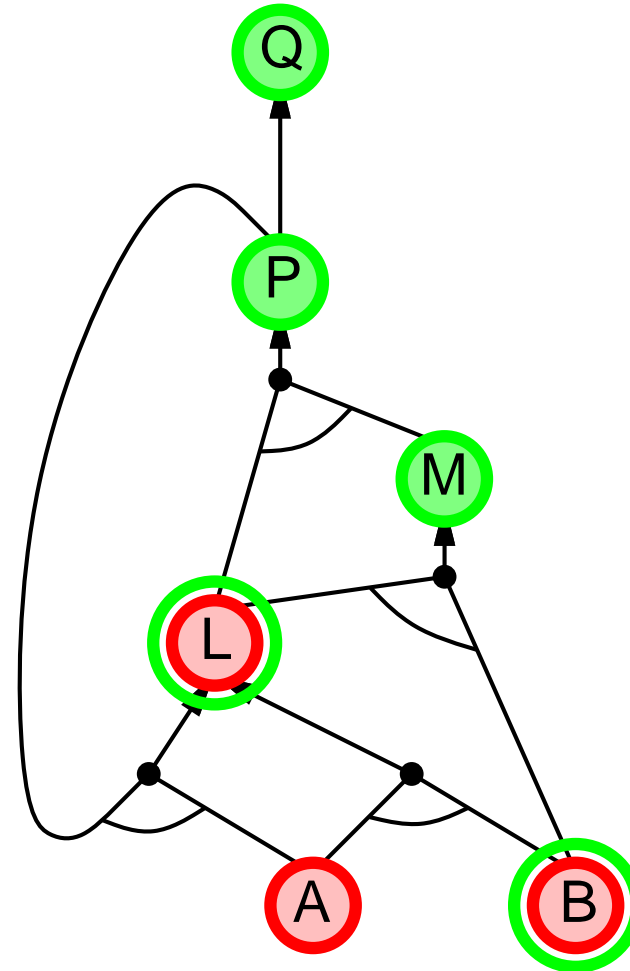
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*





## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

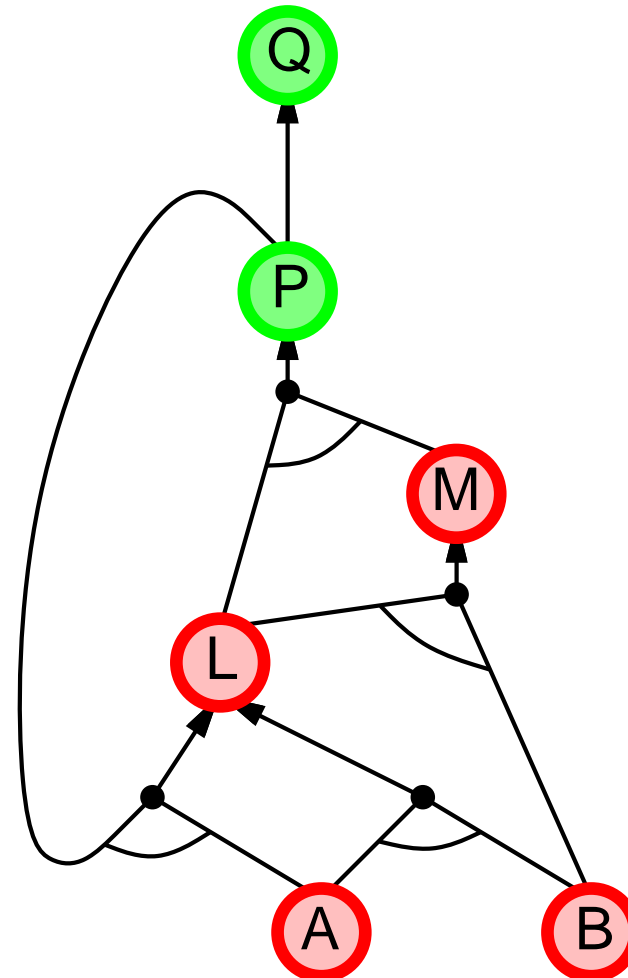
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

*A*

*B*



## ZPĚTNÉ ŘETĚZENÍ – PŘÍKLAD

$$P \Rightarrow Q$$

$$L \wedge M \Rightarrow P$$

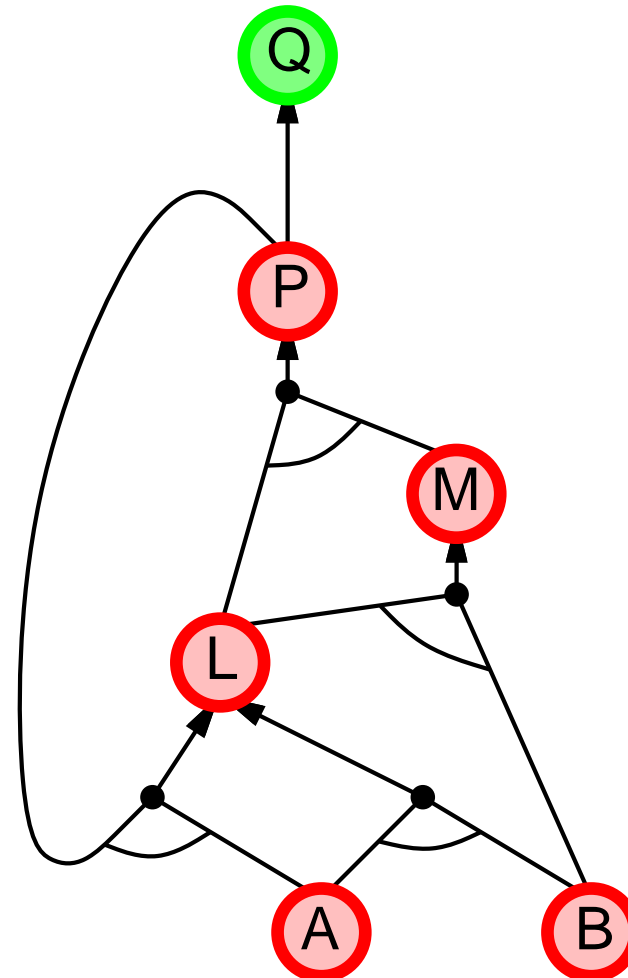
$$B \wedge L \Rightarrow M$$

$$A \wedge P \Rightarrow L$$

$$A \wedge B \Rightarrow L$$

$A$

$B$



## POROVNÁNÍ DOPŘEDNÉHO A ZPĚTNÉHO ŘETĚZENÍ

❑ **dopředné řetězení** je řízeno **daty**

- automatické, nevědomé zpracování
- např. rozpoznávání objektů, rutinní rozhodování
- může udělat hodně nadbytečné práce bez vztahu k dotazu/cíli

❑ **zpětné řetězení** je řízeno **dotazem**

- vhodné pro hledání odpovědí na konkrétní dotaz
- např. “Kde jsou moje klíče?” “Jak se mám přihlásit na PGS?”
- složitost zpětného řetězení **může** být **mnohem menší** než lineární vzhledem k velikosti  $KB$

obecný inferenční algoritmus – **rezoluce**

zpracovává formule v **konjunktivní normální formě** (konjunkce disjunkcí literálů)

pro výrokovou logiku je rezoluce **bezesporná** a **úplná**