Dekompozice problému, AND/OR grafy

Aleš Horák

E-mail: hales@fi.muni.cz
http://nlp.fi.muni.cz/uui/

Obsah:

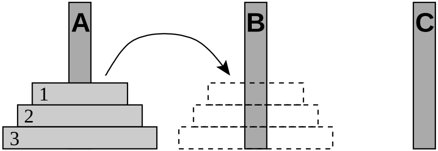
- Připomínka – průběžná písemka
- AND/OR grafy
- Prohledávání AND/OR grafů

Připomínka – průběžná písemka

- termín – příští přednášku, 25. října, 10:00, A217, na začátku přednášky
- náhradní termín: není
- příklady (formou testu – odpovědi A, B, C, D, E, z látky probrané na prvních pěti přednáškách, včetně dnešní):
  - uveden příklad v Prologu, otázka Co řeší tento program?
  - uveden příklad v Prologu a cíl, otázka Co je (návratová) hodnota výsledku?
  - upravte (doplňte/zmeňte řádek) uvedený program tak, aby...
  - uvedeno několik tvrzení, potvrďte jejich pravdivost/nepravdivost
  - porovnání vlastností několika algoritmů
- rozsah: 4 příklady
- hodnocení: max. 32 bodů – za *správnou odpověď* 8 bodů, za *žádnou odpověď* 0 bodů, za *špatnou odpověď* -3 body.

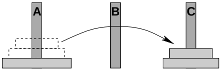
Příklad – Hanoiské věže

- máme tři tyče: **A**, **B** a **C**.
- na tyči **A** je (podle velikosti) n kotoučů.
- úkol: přeskládat z **A** pomocí **C** na tyč **B** (zaps. $n(\mathbf{A},\mathbf{B},\mathbf{C})$) bez porušení uspořádání

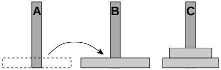


Můžeme rozložit na fáze:

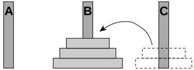
1. přeskládat $n-1$ kotoučů z **A** pomocí **B** na **C**.



2. přeložit 1 kotouč z **A** na **B**

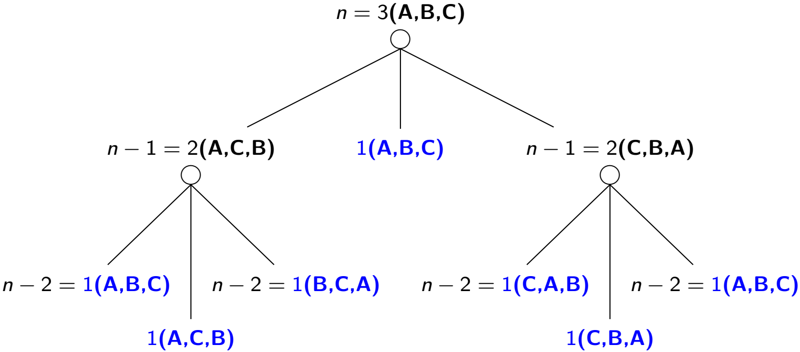


3. přeskládat $n-1$ kotoučů z **C** pomocí **A** na **B**



Příklad – Hanoiské věže – pokrač.

schéma celého řešení pro $n = 3$:



Příklad – Hanoiské věže – pokrač.

op(+Priorita, +Typ, +Jméno)

Priorita číslo 0..1200
Typ jedno z **xf**, **yf**, **xfx**, **xfy**, **yfx**, **yfy**, **fy** nebo **fx**
Jméno funktor nebo symbol

```
?-op(100,xfx,to), dynamic(hanoi/5).

hanoi(1,A,B,C,[A to B]).
hanoi(N,A,B,C,Moves) :- N>1, N1 is N-1, lemma(hanoi(N1,A,C,B,Ms1)),
    hanoi(N1,C,B,A,Ms2), append(Ms1,[A to B|Ms2],Moves).

lemma(P) :- P,asserta((P :- !)).

?- hanoi(3,a,b,c,M).
      M = [a to b, a to c, b to c, a to b, c to a, c to b, a to b] ;
      No
```

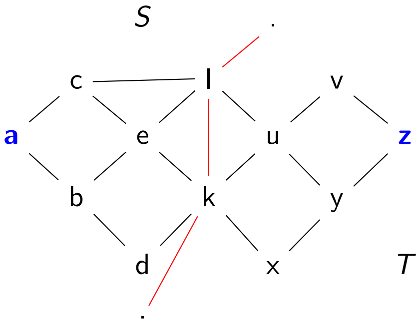
Cesta mezi městy pomocí AND/OR grafů

města:

a, ..., **e**	...	ve státě *S*
l a **k**	...	hraniční přechody
u, ..., **z**	...	ve státě *T*

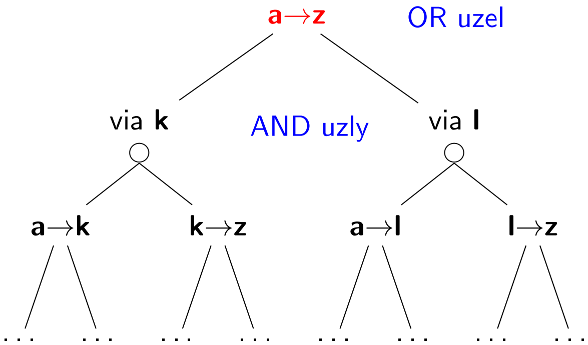
hledáme cestu z **a** do **z**:

- cesta z **a** do hraničního přechodu
- cesta z hraničního přechodu do **z**



Cesta mezi městy pomocí AND/OR grafů – pokrač.

schéma řešení pomocí rozkladu na podproblémy = AND/OR graf

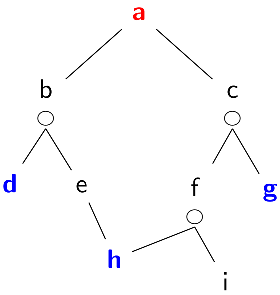


Celkové řešení = podgraf AND/OR grafu, který nevynechává žádného následníka AND-uzlu.

AND/OR graf a strom řešení

AND/OR graf = graf s 2 typy vnitřních uzlů – AND uzly a OR uzly

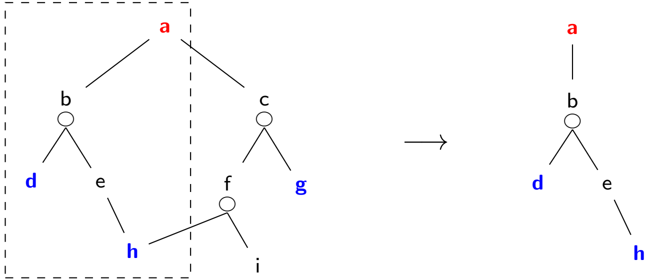
- *AND uzel* jako součást řešení vyžaduje průchod všech svých poduzlů
- *OR uzel* se chová jako bežný uzel klasického grafu



AND/OR graf a strom řešení

strom řešení T problému P s AND/OR grafem G:

- problém P je kořen stromu T
- jestliže P je OR uzel grafu G $\Rightarrow$ právě jeden z jeho následníků se svým stromem řešení je v T
- jestliže P je AND uzel grafu G $\Rightarrow$ všichni jeho následníci se svými stromy řešení jsou v T
- každý list stromu řešení T je cílovým uzlem v G

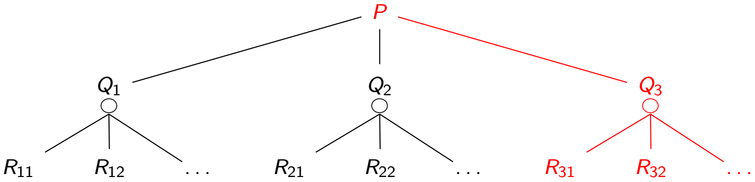


Příklad – výherní strategie

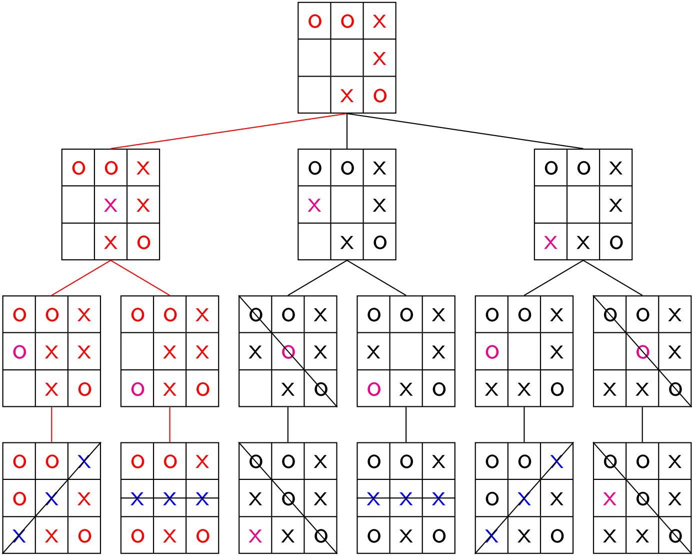
Hra 2 hráčů s perfektními znalostmi, 2 výstupy $\begin{cases} \text{výhra} \\ \text{prohra} \end{cases}$

Výherní strategii je možné formulovat jako AND/OR graf:

- počáteční stav P typu *já-jsem-na-tahu*
- moje tahy vedou do stavů $Q_1, Q_2, \ldots$ typu *soupeř-je-na-tahu*
- následně soupeřovy tahy vedou do stavů $R_{11}, R_{12}, \ldots$ *já-jsem-na-tahu*
- cíl – stav, který je výhra podle pravidel (*prohra* je neřešitelný problém)
- stav P *já-jsem-na-tahu* je výherní $\Leftrightarrow$ některý z Q_i je výherní, OR
- stav Q_i *soupeř-je-na-tahu* je výherní $\Leftrightarrow$ všechny R_{ij} jsou výherní, AND
- výherní strategie = řešení AND/OR grafu



Příklad – výherní strategie



Reprezentace AND/OR grafu

přímý zápis AND/OR grafu v Prologu:

- OR uzel **v** s následníky **u1**, **u2**, . . . , **uN**:

```
v :- u1.
v :- u2.
...
v :- uN.
```

- AND uzel **x** s následníky **y1**, **y2**, . . . , **yM**:

```
x :- y1, y2, ...,yM.
```

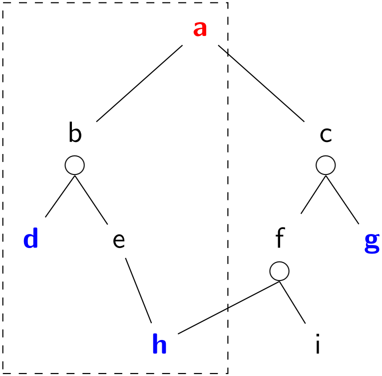
- cílový uzel **g** ($\triangleq$ elementární problém):

```
g.
```

- kořenový uzel **root**:

```
?- root.
```

Triviální prohledávání AND/OR grafu v Prologu




```
a :- b.
a :- c.
b :- d,   e.
e :- h.
c :- f,   g.
f :- h,   i.
d.
g.
h.

?- a.
   Yes
```

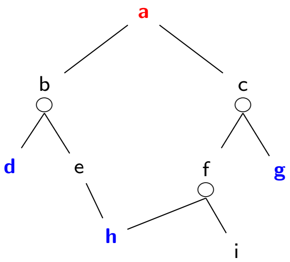
Reprezentace AND/OR grafu v Prologu

- zavedeme operátory '--->' a ':'

```
?- op(700, xfx, --->).
?- op(500, xfx, :).
```

- AND/OR graf budeme zapisovat

```
a ---> or:[b, c].
b ---> and:[d, e].
```




```
a ---> or:[b,c].
b ---> and:[d,e].
c ---> and:[f,g].
e ---> or:[h].
f ---> and:[h,i].
goal(d).
goal(g).
goal(h).
```

Prohledávání AND/OR grafu do hloubky

```
% solve(+Node, −SolutionTree)
solve(Node,Node) :- goal(Node).
solve(Node,Node −−−> Tree) :-
    Node −−−> or:Nodes, member(Node1,Nodes), solve(Node1,Tree).
solve(Node,Node −−−> and:Trees) :-
    Node −−−> and:Nodes, solveall(Nodes,Trees).

% solveall([Node1,Node2, ...], [SolutionTree1,SolutionTree2, ...])
solveall([],[]).
solveall([Node|Nodes],[Tree|Trees]) :- solve(Node,Tree), solveall(Nodes,Trees).

?− solve(a,Tree).
    Tree = a−−−> (b−−−>and:[d, e−−−>h]) ;
    No
```

Heuristické prohledávání AND/OR grafu (AO*)

- doplnění reprezentace o cenu přechodové hrany (=míra složitosti podproblému):

  Uzel ---> AndOr:[NaslUzel1/Cena1, NaslUzel2/Cena2, ...,NaslUzelN/CenaN].

- definujeme cenu uzlu jako cenu optimálního řešení jeho podstromu
- pro každý uzel N máme daný odhad jeho ceny:

  $h(N)$ = heuristický odhad ceny optimálního podgrafu s kořenem N

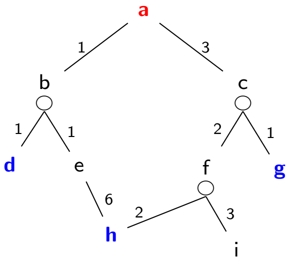
- pro každý uzel N, jeho následníky $N_1, \ldots, N_b$ a jeho předchůdce M definujeme:

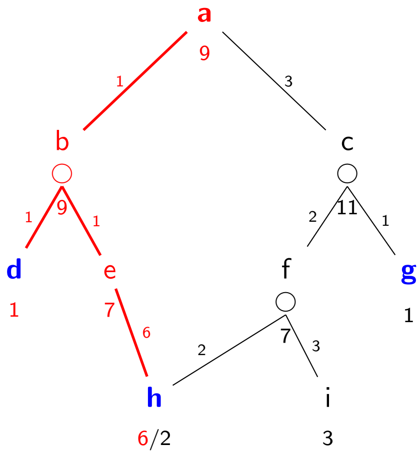
$$F(N) = \mathrm{cena}(M, N) + \begin{cases} h(N), & \text{pro ještě neexpandovaný uzel } N \\ 0, & \text{pro cílový uzel (elementární problém)} \\ \min_i(F(N_i)), & \text{pro OR-uzel } N \\ \sum_i F(N_i), & \text{pro AND-uzel } N \end{cases}$$

Pro optimální strom řešení S je tedy $F(S)$ právě cena tohoto řešení (=suma $\forall$ hran z S).

Heuristické prohledávání AND/OR grafu – příklad

setříděný seznam částečně expandovaných grafů =
[Nevyřešený_1, Nevyřešený_2, ..., Vyřešený_1, ...]
$F_{\text{Nevyřešený}_1} \leq F_{\text{Nevyřešený}_2} \leq \ldots$





Reprezentace AND/OR grafu při heuristickém prohledávání

F . . . příslušná heuristická F-hodnota uzlu **N**

C . . . cena hrany do uzlu **N**

N . . . identifikátor uzlu

- list AND/OR grafu . . . struktura **leaf(N,F,C)**
  $\mathbf{F} = \mathbf{C} + h(\mathbf{N})$
- OR uzel AND/OR grafu . . . struktura **tree(N,F,C,or:[T1,T2,T3,...])**
  $\mathbf{F} = \mathbf{C} + \min_i \mathbf{F}_i$
- AND uzel AND/OR grafu . . . struktura **tree(N,F,C,and:[T1,T2,T3,...])**
  $\mathbf{F} = \mathbf{C} + \sum_i \mathbf{F}_i$
- vyřešený list AND/OR grafu . . . struktura **solvedleaf(N,F)**
  $\mathbf{F} = \mathbf{C}$
- vyřešený OR uzel AND/OR grafu . . . struktura **solvedtree(N,F,T)**
  $\mathbf{F} = \mathbf{C} + \mathbf{F}_1$
- vyřešený AND uzel AND/OR grafu . . . **solvedtree(N,F,and:[T1,T2,...])**
  $\mathbf{F} = \mathbf{C} + \sum_i \mathbf{F}_i$

Heuristické prohledávání AND/OR grafu (AO*)

```
andor(Node,SolutionTree) :- biggest(Bound),expand(leaf(Node,0,0),Bound,SolutionTree,yes).
% 1: limit  Bound překročen (ve všech dalších  klauzulích  platí  F =< Bound)
expand(Tree,Bound,Tree,no) :- f(Tree,F),F>Bound,!.
% 2: nalezen cíl
expand(leaf(Node,F,C),_,solvedleaf(Node,F),yes)     :- goal(Node),!.
% 3: expanze listu
expand(leaf(Node,F,C),Bound,NewTree,Solved) :- expandnode(Node,C,Tree1),!,
    (expand(Tree1,Bound,NewTree,Solved);Solved=never,!).
% 4: expanze stromu
expand(tree(Node,F,C,SubTrees),Bound,NewTree,Solved) :- Bound1 is Bound−C,
    expandlist(SubTrees,Bound1,NewSubs,Solved1),
    continue(Solved1,Node,C,NewSubs,Bound,NewTree,Solved).
```

expand(+Tree, +Bound, -NewTree, ?Solved) expanduje **Tree** po **Bound**. Výsledek je **NewTree** se stavem **Solved**

```
expandlist(Trees,Bound,NewTrees,Solved)  :-
    selecttree(Trees,Tree,OtherTrees,Bound,Bound1),
    expand(Tree,Bound1,NewTree,Solved1),
    combine(OtherTrees,NewTree,Solved1,NewTrees,Solved).
```

expandlist expanduje všechny grafy v seznamu **Trees** se závorou **Bound**. Výsledek je v seznamu **NewTrees** a celkový stav v **Solved**

```
continue(yes,Node,C,SubTrees,_,solvedtree(Node,F,SubTrees),yes)    :-
    bestf(SubTrees,H),  F is  C+H,!.
continue(never,_,_,_,_,_,never)       :- !.
continue(no,Node,C,SubTrees,Bound,NewTree,Solved) :- bestf(SubTrees,H),
    F is  C+H,!,expand(tree(Node,F,C,SubTrees),Bound,NewTree,Solved).
```

continue určuje, jak pokračovat po expanzi seznamu grafů

Heuristické prohledávání AND/OR grafu (AO*) – pokrač.

combine(OtherTrees,NewTree,Solved1,NewTrees,Solved)
kombinuje výsledky expanze stromu a seznamu stromů

```
combine(or:_,Tree,yes,Tree,yes)    :- !.
combine(or:Trees,Tree,no,or:NewTrees,no)   :- insert(Tree,Trees,NewTrees),!.
combine(or:[],_,never,_,never)     :- !.
combine(or:Trees,_,never,or:Trees,no)     :- !.
combine(and:Trees,Tree,yes,and:[Tree|Trees],yes)     :- allsolved(Trees),!.
combine(and:_,_,never,_,never)    :- !.
combine(and:Trees,Tree,YesNo,and:NewTrees,no) :- insert(Tree,Trees,NewTrees),!.
```

expandnode převede uzel z **Node—>AndOr:Succ** do **tree(Node,F,C,SubTr)**

```
expandnode(Node,C,tree(Node,F,C,Op:SubTrees)) :-
    Node ---> Op:Successors,
    expandsucc(Successors,SubTrees),bestf(Op:SubTrees,H),F is C+H.
expandsucc([],[]).
expandsucc([Node/C|NodesCosts],Trees) :- h(Node,H),F is C+H,
    expandsucc(NodesCosts,Trees1), insert(leaf(Node,F,C),Trees1,Trees).
```

allsolved zkontroluje, jestli všechny stromy v seznamu jsou vyřešené

```
allsolved([]).
allsolved([Tree|Trees])     :- solved(Tree),allsolved(Trees).

solved(solvedtree(_,_,_)).
solved(solvedleaf(_,_)).
```

Heuristické prohledávání AND/OR grafu (AO*) – pokrač.

```
f(Tree,F)  :- arg(2,Tree,F),!.

insert(T,[],[T])    :- !.
insert(T,[T1|Ts],[T,T1|Ts])   :- solved(T1),!.
insert(T,[T1|Ts],[T1|Ts1])   :- solved(T),insert(T,Ts,Ts1),!.
insert(T,[T1|Ts],[T,T1|Ts])   :- f(T,F),f(T1,F1),F=<F1,!.
insert(T,[T1|Ts],[T1|Ts1])   :- insert(T,Ts,Ts1).
% první následovník  v OR−uzlu je nejlepší
bestf(or:[Tree|_],F)    :- f(Tree,F),!.
bestf(and:[],0)   :- !.
bestf(and:[Tree1|Trees],F)   :- f(Tree1,F1),bestf(and:Trees,F2),F   is  F1+F2,!.
bestf(Tree,F)  :- f(Tree,F).

selecttree(Op:[Tree],Tree,Op:[],Bound,Bound)   :- !.   %   jediný   kandidát
selecttree(Op:[Tree|Trees],Tree,Op:Trees,Bound,Bound1)   :- bestf(Op:Trees,F),
    (Op=or,!,min(Bound,F,Bound1);Op=and,Bound1 is Bound−F).

min(A,B,A) :- A<B,!.
min(A,B,B).
```

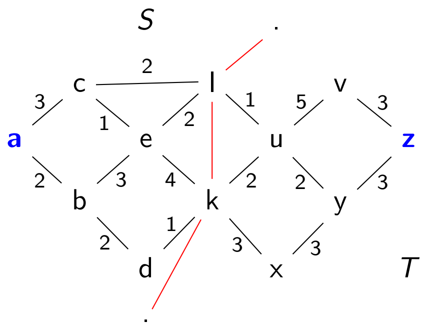
insert vkládá strom do seznamu stromů se zachováním třídění

bestf vyhledá uloženou *F*-hodnotu AND/OR stromu/uzlu

selecttree(+Trees, -BestTree, -OtherTrees, +Bound, -Bound1)
vybere **BestTree** z **Trees**, zbytek je v **OtherTrees**. **Bound** je závora pro **Trees**, **Bound1** pro **BestTree**

Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním

- cesta mezi **Mesto1** a **Mesto2** – predikát **move(Mesto1,Mesto2,Vzdal)**.
- klíčové postavení města **Mesto3** – predikát **key(Mesto1–Mesto2,Mesto3)**.



move(a,b,2). move(a,c,3). move(b,e,3).
move(b,d,2). move(c,e,1). move(c,l,2).
move(e,k,4). move(e,l,2). move(k,u,2).
move(k,x,3). move(u,v,5). move(x,y,3).
move(y,z,3). move(v,z,3). move(l,u,1).
move(d,k,1). move(u,y,2).

stateS(a). stateS(b). stateS(c).
stateS(d). stateS(e).
stateT(u). stateT(v). stateT(x).
stateT(y). stateT(z).
border(l). border(k).

key(M1–M2,M3) :- stateS(M1), stateT(M2),
    border(M3).

city(X) :- (stateS(X);stateT(X);border(X)).

Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním

vlastní hledání cesty:

1. **Y1**, **Y2**,. . . klíčové body mezi městy **A** a **Z**. Hledej jednu z cest:
   - cestu z **A** do **Z** přes **Y1**
   - cestu z **A** do **Z** přes **Y2**
   - . . .
2. Není-li mezi městy **A** a **Z** klíčové město ⇒ hledej souseda **Y** města **A** takového, že existuje cesta z **Y** do **Z**.

Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním

Konstrukce příslušného AND/OR grafu:

"pravidlová" definice grafu:

```
?- op(560,xfx,via). % operátory X-Z a X-Z via Y

% a-z ---> or:[a-z via k/0,a-z via l/0]
% a-v ---> or:[a-v via k/0,a-v via l/0]
% ...
X-Z ---> or:Problemlist :- city(X),city(Z), bagof((X-Z via Y)/0, key(X-Z,Y), Problemlist),!.

% a-l ---> or:[c-l/3,b-l/2]
% b-l ---> or:[e-l/3,d-l/2]
% ...
X-Z ---> or:Problemlist :- city(X),city(Z), bagof((Y-Z)/D, move(X,Y,D), Problemlist).

% a-z via l ---> and:[a-l/0,l-z/0]
% a-v via l ---> and:[a-l/0,l-v/0]
% ...
X-Z via Y ---> and:[(X-Y)/0,(Y-Z)/0]:-  city(X),city(Z),key(X-Z,Y).

% goal(a-a). goal(b-b). ...
goal(X-X).
```

Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním – pokrač.

jednoduchá heuristika $h(X - Z \quad | \quad X - Z\ via\ Y)$:

- stejné město: $h = 0$ (cíl, elementární problém)
- hrana mezi X a Y **move(X,Y,C)**: $h = C$
- jinak, stejný stát: $h = 1$
- jinak, různý stát: $h = 2$

jiná možnost – *vzdušná vzdálenost*

Když $\forall n : h(n) \leq h^*(n)$, kde h^* je minimální cena řešení uzlu $n \Rightarrow$ najdeme vždy optimální řešení

Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním – pokrač.

```
:- andor(a−z,SolutionTree), write(SolutionTree).
   solvedtree(a−z,11,
     solvedtree(a−z via l,11,
       and:[
         solvedtree(l−z,6,solvedtree(u−z,6,solvedtree(y−z,5,solvedleaf(z−z,3)))),
         solvedtree(a−l,5,solvedtree(c−l,5,solvedleaf(l−l,2)))]))
```