

Reprezentace a vyvozování znalostí

Aleš Horák

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

Obsah:

- ▶ Reprezentace a vyvozování znalostí
- ▶ Logika – rezoluční pravidlo
- ▶ Extralogické informace
- ▶ Pravidlové systémy
- ▶ Nejistota a pravděpodobnost

Reprezentace a vyvozování znalostí

otázka:

Jak zapíšeme znalosti o problému/doméně?

Když je zapíšeme, můžeme z nich mechanicky odvodit nová fakta?

- ▶ **reprezentace znalostí** (*knowledge representation*) – hledá způsob vyjádření znalostí počítačově zpracovatelnou formou (za účelem odvozování)
- ▶ **vyvozování znalostí** (*reasoning*) – zpracovává znalosti uložené v **bázi znalostí** (*knowledge base, KB*) a provádí **odvození** (inference) nových závěrů:
 - odpovědi na dotazy
 - zjištění faktů, které vyplývají z faktů a pravidel v KB
 - odvodit akci, která vyplývá z dodaných znalostí, ...

Reprezentace znalostí

proč je potřeba speciální **reprezentace znalostí**?

vnímání lidí × *vnímání počítačů*

▶ člověk

- ▶ když dostane novou věc (třeba pomeranč) – **prozkoumá** a **zapamatuje** si ho (a třeba sní)
- ▶ během tohoto procesu člověk **zjistí** a **uloží** všechny základní vlastnosti předmětu
- ▶ později, když se **zmíní** daná věc, vyhledají se a připomenou uložené informace

▶ počítač

- ▶ musí se spolehnout na informace od lidí
- ▶ jednodušší informace – přímé *programování*
- ▶ složité informace – zadané v **symbolickém jazyce**

Volba reprezentace znalostí

která **reprezentace znalostí** je **nejlepší**?

Pro řešení skutečně obtížných problémů musíme používat několik různých reprezentací. Každý konkrétní typ datových struktur má totiž své klady a zápory a žádný se sám o sobě nezdá adekvátní pro všechny funkce zahrnuté v tom, čemu říkáme "selský rozum" (common sense).

– Marvin Minsky

Historie logického vyvozování

450 př.n.l.	stoikové	výroková logika, inference (pravděpodobně)
322 př.n.l.	Aristoteles	inferenční pravidla, kvantifikátory
1565	Cardano	teorie pravděpodobnosti (výroková logika + nejistota)
1847	Boole	výroková logika (znovu)
1879	Frege	predikátová logika 1. řádu
1922	Wittgenstein	důkaz pomocí pravdivostních tabulek
1930	Gödel	\exists úplný algoritmus pro PL1
1930	Herbrand	úplný algoritmus pro PL1 (redukce na výroky)
1931	Gödel	$\neg\exists$ úplný algoritmus pro aritmetiku
1960	Davis/Putnam	“praktický” algoritmus pro výrokovou logiku
1965	Robinson	“praktický” algoritmus pro PL1 – rezoluce

Předpoklad uzavřeného světa

2 užitečné předpoklady:

- ▶ **předpoklad uzavřeného světa** (*closed world assumption*)
 - cokoliv o čem **nevíme**, že je **pravda** \rightarrow bereme za dané, že je to **nepravda**
 - využitý např. v Prologu (negace jako neúspěch)
- ▶ **předpoklad jednoznačných pojmenování** (*unique names assumption*)
 - různá jména označují různé objekty

Logika – rezoluční pravidlo

vyvozování nových znalostí = hledání **důkazu**

algoritmus **konstrukce důkazu**:

- ▶ dopředné a zpětné řetězení – neúplné pro PL1 (úplné pro Hornovy klauzule)
- ▶ rezoluce – úplná pro důkaz sporem
- ▶ logické programování – SLD rezoluce

Rezoluce v PL1

vyvozování v PL1 je pouze **částečně rozhodnutelné**:

- ▶ může najít důkaz α , když $KB \models \alpha$
- ▶ nemůže vždy dokázat, že $KB \not\models \alpha$
viz *problém zastavení* – důkazová procedura nemusí skončit
nejde použít pro **generování**, pouze pro **vyvracení**

rezoluce je **důkaz sporem**:

pro důkaz $KB \models \alpha$ ukážeme, že $KB \wedge \neg\alpha$ je *nesplnitelné*

rezoluce používá KB , $\neg\alpha$ v **konjunktivní normální formě** (CNF), např.:

$$(P \vee Q) \Rightarrow (Q \Leftrightarrow R) \quad \equiv \quad \begin{array}{l} (\neg P \vee \neg Q \vee R) \\ \wedge (\neg P \vee Q \vee \neg R) \\ \wedge (\neg Q \vee R) \end{array}$$

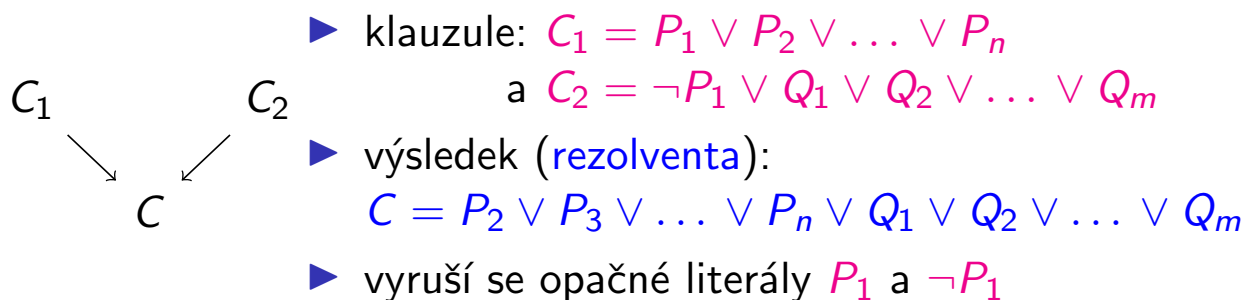
Konjunktivní normální forma (CNF)

Algoritmus pro **převod** každé PL1 klauzule **do CNF**:

1. převedeme implikace na disjunkce: $P \Rightarrow Q \rightarrow \neg P \vee Q$
2. přesuneme \neg dovnitř k literálům: $\neg \forall x P \rightarrow \exists x \neg P$
3. přejmenujeme proměnné: $\forall x P \vee \exists x Q \rightarrow \forall x P \vee \exists y Q$
4. přesuneme kvantifikátory doleva: $\forall x P \vee \exists y Q \rightarrow \forall x \exists y P \vee Q$
5. eliminujeme \exists pomocí **Skolemizace**:
 $\exists x P(x) \rightarrow P(c_1)$
 $\forall x P(x) \Rightarrow \exists y Q(y) \rightarrow \forall x P(x) \Rightarrow Q(f(x))$
6. zahodíme univerzální kvantifikátory
7. roznásobíme \wedge pomocí \vee : $(P \wedge Q) \vee R \rightarrow (P \vee R) \wedge (Q \vee R)$

Rezoluční pravidlo

algoritmus je založen na opakované aplikaci **rezolučního pravidla** – ze dvou klauzulí odvodí novou klauzuli



postup **rezolučního důkazu tvrzení F** :

- začneme s $\neg F$
- rezolvujeme s klauzulí z KB (která obsahuje F)
- opakujeme až do odvození **prázdné klauzule** \square
- když se to podaří \rightarrow došli jsme ke sporu (pro $\neg F$) \rightarrow **musí platit F**

Rezoluce – příklad

▶ pravidla

- $\text{mráz} \wedge \text{srážky} \Rightarrow \text{sněží}$
 $\neg \text{mráz} \vee \neg \text{srážky} \vee \text{sněží}$
- $\text{Leden} \Rightarrow \text{mráz}$
 $\neg \text{Leden} \vee \text{mráz}$
- $\text{mraky} \Rightarrow \text{srážky}$
 $\neg \text{mraky} \vee \text{srážky}$

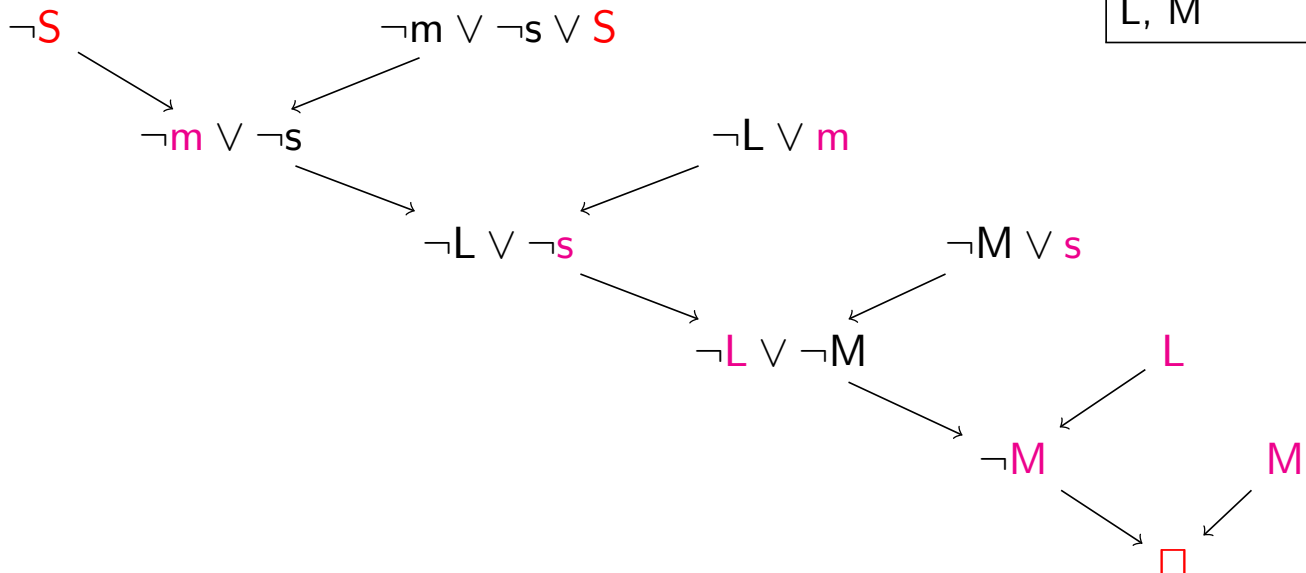
▶ fakta – Leden, mraky

▶ dotaz (co se má dokázat) – sněží?

Důkaz tvrzení “sněží”

S – sněží, s – srážky, m – mráz, L – Leden, M – mraky

$\neg m \vee \neg s \vee S$
$\neg L \vee m$
$\neg M \vee s$
L, M



Extralogické informace – třídy, sémantické sítě, rámce

co jsme dosud ignorovali:

- ▶ objekty reálného světa mají mezi sebou **vztahy**
 - třídy/kategorie, podtřídy \times nadtřídy
 - hierarchie vztahů části/celku
 - dědění vlastností v hierarchiích
- ▶ stav světa se může **měnit** v čase
 - explicitní reprezentace času
 - nemonotónní uvažování (pravdivost se může měnit v čase)
- ▶ ne každá informace je “černobílá”
 - nejistota
 - statistika, fuzzy logika

Třídy objektů

- ▶ “Chci si koupit fotbalový míč.”
 - *Chci si koupit FM27341* – špatně
 - *Chci si koupit objekt, který je prvkem třídy fotbalových míčů* – správně
- ▶ objekty jsou organizovány do **hierarchie tříd**
 - $FM27341 \in \text{fotbalové_míče}$
 - $\text{fotbalové_míče} \subset \text{míče}$
- ▶ **fakta** (objekty) \times **pravidla** (třídy)
 - *Všechny míče jsou kulaté.*
 - *Všechny fotbalové míče mají X cm v průměru.*
 - *FM27341 je červenomodrobílý.*
 - *FM27341 je fotbalový míč.*
 - *(Proto: FM27341 je kulatý a má X cm v průměru.)*

Ontologie

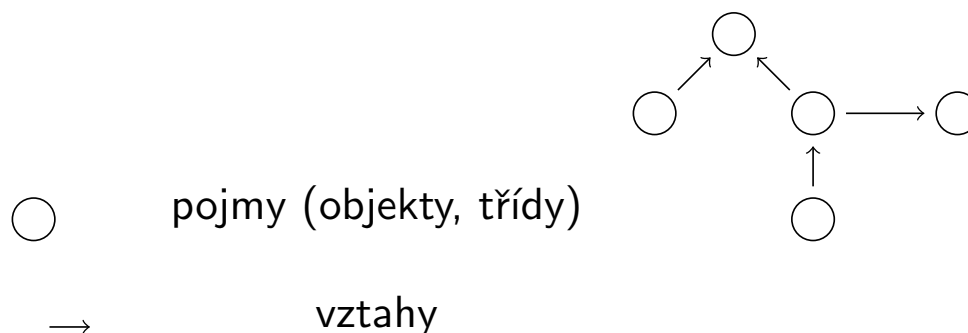
- ▶ **ontologie** ve filozofii – nauka o **existenci** a typech existencí
- ▶ **ontologie** v informatice – **formální popis znalostí**, pojmy a vztahy mezi pojmy, hierarchie
- ▶ ontologie **obecné** (*upper level*) × **doménové**
- ▶ různé dostupné obecné, žádná standardem (zatím):
(Open)Cyc, SUMO/MILO, Dublin Core, DOLCE, ...
<http://www.ontologyportal.org>

<pre>(=> (and (instance ?KILL Killing) (patient ?KILL ?OBJ)) (exists (?DEATH) (and (instance ?DEATH Death) (experiencer ?DEATH ?OBJ) (causes ?KILL ?DEATH))))</pre>	<p><i>Pokud nějaký proces (?KILL) je instancí zabíjení (Killing) a nějaký agent (?OBJ) je předmětem toho procesu</i></p> <p>=></p> <p><i>pak existuje jiný proces (?DEATH) takový, že tento jiný proces je instancí smrti (Death) a agent ?OBJ se účastní tohoto jiného procesu ?DEATH a původní proces ?KILL je příčinou tohoto jiného procesu ?DEATH</i></p>
--	---

Sémantické sítě

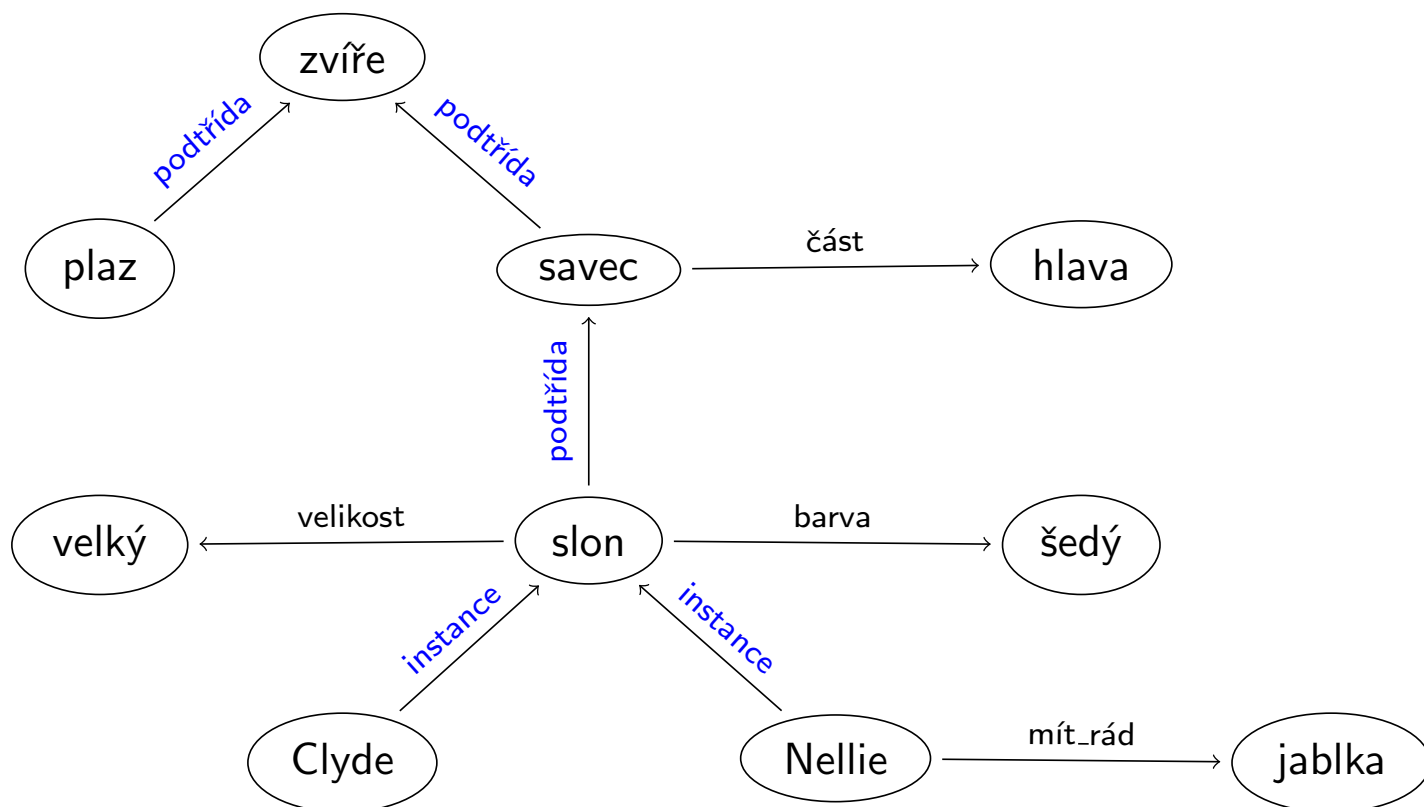
sémantické sítě – reprezentace faktových znalostí (pojmy + vztahy)

- ▶ vznikly kolem roku 1960 pro reprezentaci významu anglických slov
- ▶ znalosti jsou uloženy ve formě grafu



- ▶ nejdůležitější vztahy – **taxonomie**:
 - **podtřída** (*subclass*) – vztah mezi třídami
 - **instance** – vztah mezi konkrétním objektem a jeho rodičovskou třídou
- jiné vztahy – **část** (*has-part*), barva, ...

Sémantické sítě – příklad



Dědičnost v sémantických sítích

- ▶ pojem sémantické sítě *předchází* OOP
- ▶ **dědičnost**:
 - jestliže určitá vlastnost platí pro třídu → platí i pro všechny její podtřídy
 - jestliže určitá vlastnost platí pro třídu → platí i pro všechny prvky této třídy
- ▶ určení hodnoty vlastnosti – **rekurzivní algoritmus**
- ▶ potřeba specifikovat i výjimky – mechanismus **vzorů** a **výjimek** (*defaults and exceptions*)
 - **vzor** – hodnota vlastnosti u třídy nebo podtřídy, platí ta, co je blíže objektu
 - **výjimka** – u konkrétního objektu, odlišná od vzoru

Dědičnost vztahů část/celek

- ▶ “Krávy mají 4 nohy.”
 - každá noha je částí krávy
- ▶ “Na poli je (konkrétní) kráva.”
 - všechny části krávy jsou taky na poli
- ▶ “Ta kráva (na poli) je hnědá (celá).”
 - všechny části té krávy jsou hnědé
- ▶ “Ta kráva je šťastná.”
 - ~~všechny části té krávy jsou šťastné~~ – neplatí
- ▶ lekce: některé vlastnosti jsou děděny částmi, některé nejsou explicitně se to vyjadřuje pomocí pravidel jako

$$part-of(x, y) \wedge location(y, z) \Rightarrow location(x, z)$$

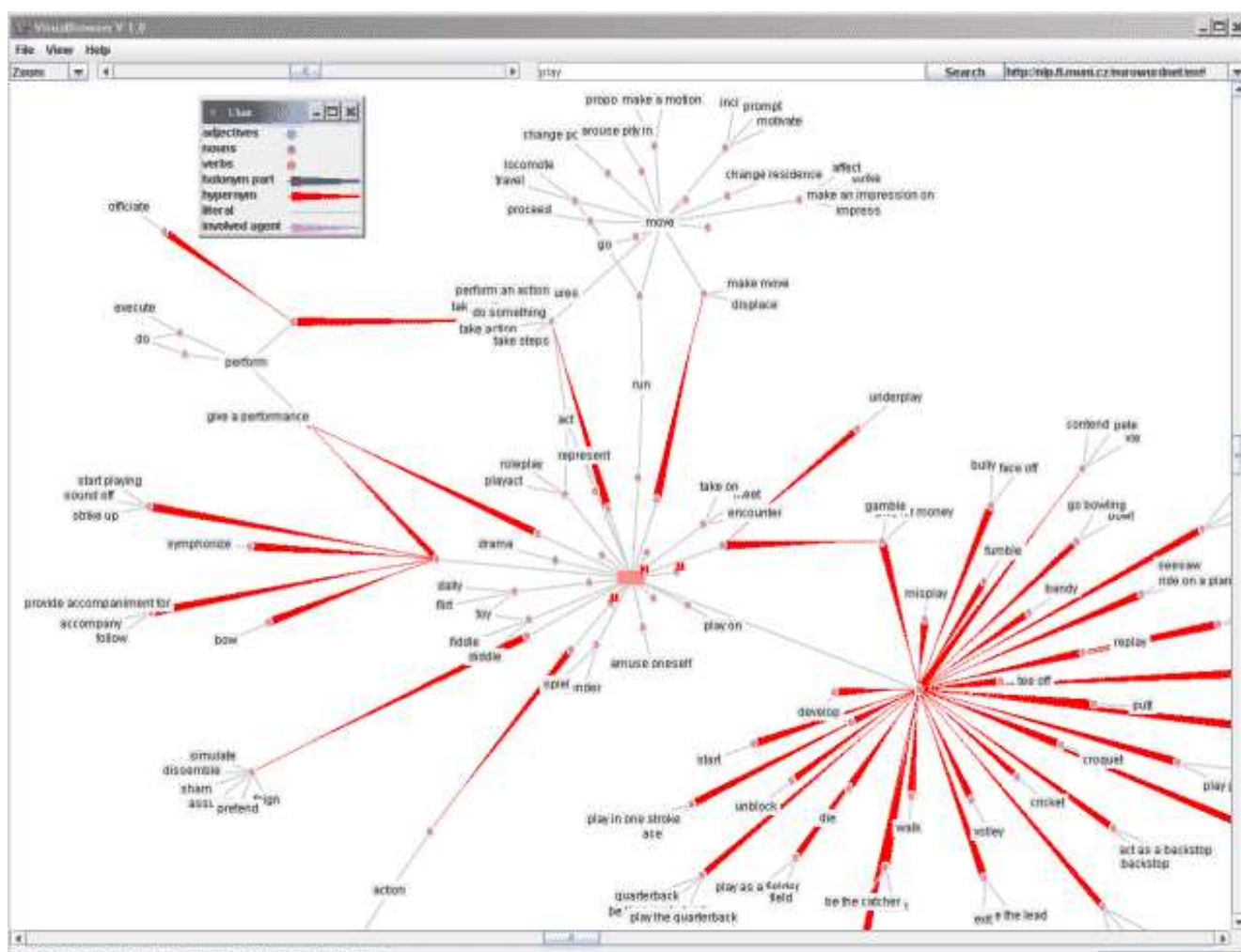
Vzory a výjimky – příklad

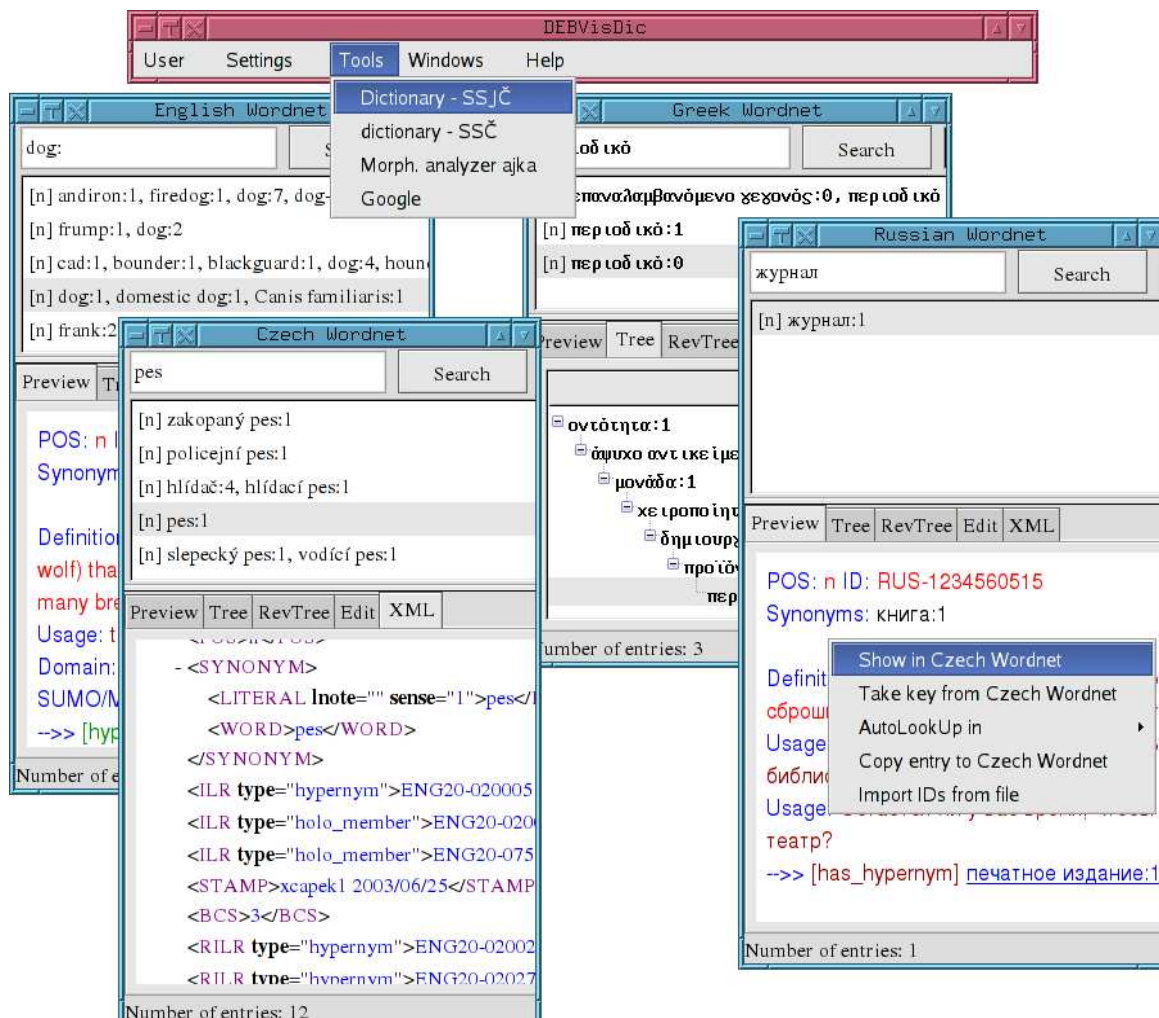
- ▶ “Všichni ptáci mají křídla.”
- ▶ “Všichni ptáci umí létat.”
- ▶ “Ptáci se zlomenými křídly jsou ptáci, ale neumí létat.”
- ▶ “Tučňáci jsou ptáci, ale neumí létat.”
- ▶ “Kouzelní tučňáci jsou tučňáci, kteří umí létat.”
- ▶ kdo umí létat:
 - “Penelope je pták.” \Rightarrow “Penelope umí létat.”
 - “Penelope je tučňák.” \Rightarrow “Penelope neumí létat.”
 - “Penelope je kouzelný tučňák.” \Rightarrow “Penelope umí létat.”
- ▶ všimněte si, že víra v hodnotu vlastnosti objektu se může měnit s příchodem nových informací o klasifikaci objektu

Aplikace sémantických sítí

(Princeton) **WordNet** – <http://wordnet.princeton.edu/>

- ▶ sémantická síť 150.000 (anglických) pojmů, zachycuje:
 - synonyma, antonyma (významově stejná/opačná)
 - hyperonyma, hyponyma (podtřídy)
 - odvozenost a další jazykové vztahy
- ▶ tvoří se **národní wordnety** (navázané na anglický WN)
český wordnet – cca 30.000 pojmů
- ▶ nástroj na editaci národních wordnetů – **DEBVisDic/VisDic**, vyvinutý na FI MU – <http://deb.fi.muni.cz/>
- ▶ VisualBrowser –
<http://nlp.fi.muni.cz/projekty/visualbrowser/>
nástroj na vizualizaci (sémantických) sítí, vznikl jako DP na FI MU





Rámce

Rámce (*frames*):

- ▶ varianta sémantických sítí
- ▶ velice populární pro reprezentaci znalostí v expertních systémech
- ▶ všechny informace relevantní pro daný pojem se ukládají do univerzálních struktur – **rámců**
- ▶ stejně jako sémantické sítě, rámce podporují dědičnost
- ▶ OO programovací jazyky vycházejí z teorie rámců

Rámce – příklad

rámec obsahuje **objekty**, **sloty** a **hodnoty slotů**
příklady rámců:

savec:

<i>podtřída:</i>	zvíře
<i>část:</i>	hlava
<i>*má_kožich:</i>	ano

slon:

<i>podtřída:</i>	savec
<i>*barva:</i>	šedá
<i>*velikost:</i>	velký

Nellie:

<i>instance:</i>	slon
<i>mít_rád:</i>	jablka

'*' označuje **vzorové hodnoty**, které mohou měnit hodnoty u podtříd a instancí

Sémantické sítě × rámce

sémantické sítě	rámce
uzly	objekty
spoje	sloty
uzel na druhém konci spoje	hodnota slotu

deskripční logika – logický systém, který manipuluje přímo s rámci

Pravidlové systémy

▶ snaha zachytit **produkčními pravidly** znalosti, které má expert

▶ obecná forma pravidel

IF *podmínka*
THEN *akce*

- podmínky – booleovské výrazy, dotazy na hodnoty **proměnných**
- akce – nastavení hodnot proměnných, příznaků, ...

▶ důležité vlastnosti:

- znalosti mohou být strukturovány do modulů
- systém může být snadno rozšířen přidáním nových pravidel beze změny zbytku systému

Pravidlová báze znalostí – příklad

pravidla pro **oblékání**:

- pravidlo 1 IF X je seriózní
 AND X bydlí ve městě
 THEN X by měl nosit sako
- pravidlo 2 IF X je akademik
 AND X je společensky aktivní
 AND X je seriózní
 THEN X by měl nosit sako a
 kravatu
- pravidlo 3 IF X bydlí ve městě
 AND X je akademik
 THEN X by měl nosit kravatu
- pravidlo 4 IF X je podnikatel
 AND X je společensky aktivní
 AND X je seriózní
 THEN X by měl nosit sako, ale
 ne kravatu

společenská pravidla:

- pravidlo 5 IF X je podnikatel
 AND X je ženatý
 THEN X je společensky
 aktivní
- pravidlo 6 IF X je akademik
 AND X je ženatý
 THEN X je seriózní

profesní pravidla:

- pravidlo 7 IF X učí na univerzitě
 OR X učí na vysoké škole
 THEN X je akademik
- pravidlo 8 IF X vlastní firmu
 OR X je OSVČ
 THEN X je podnikatel

Expertní systémy

- ▶ aplikace pravidlových systémů
- ▶ zaměřeny na specifické oblasti – medicínská diagnóza, návrh konfigurace počítače, expertíza pro těžbu nafty, ...
- ▶ snaha zachytit **znalosti experta** pomocí pravidel
ale znalosti experta zahrnují – postupy, strategie, odhady, ...
- ▶ expertní systém musí pracovat s procedurami, nejistými znalostmi, různými formami vstupu
- ▶ vhodné oblasti pro nasazení expertního systému:
 - **diagnóza** – hledání řešení podle symptomů
 - **návrh konfigurace** – složení prvků splňujících podmínky
 - **plánování** – posloupnost akcí splňujících podmínky
 - **monitorování** – porovnání chování s očekávaným chování, reakce na změny
 - **řízení** – ovládání složitého komplexu
 - **předpovědi** – projekce pravděpodobných závěrů z daných skutečností
 - **instruktáž** – inteligentní vyučování a zkoušení studentů

definujme akci A_t jako “**Vyrazit na letiště t hodin před odletem letadla.**”
jak najít odpověď na otázku “**Dostanu se akcí A_t na letiště včas k odletu letadla?**”

problémy:

1. částečná pozorovatelnost (stav vozovky, záměry ostatních řidičů, ...)
2. nejistota výsledků akcí (píchnutí kola, ...)
3. obrovská složitost modelování a předpovědi dopravní situace

čistě **logický přístup** tedy:

- riskuje chybu – “ **A_5 mě tam dostane včas.**”
- vede k závěrům, které jsou příliš slabé pro rozhodování: “ **A_5 mě tam dostane včas, pokud nebude na dálnici nehoda a pokud nebude přšet a jestli nepíchnu kolo a jestli nebude fronta na odbavovacích přepážkách a jestli nebudou problémy při kontrole zavazadel ...**”

Metody pro práci s nejistotou

▶ defaultní/nemonotónní logika

Předpokládejme, že nepíchnu cestou kolo.

Předpokládejme, že A_5 bude OK, pokud se nenajde protipříklad.

▶ logická pravidla s faktory nejistoty (zastaralé)

$A_5 \mapsto_{0.3}$ dostat se na letiště včas.

zalévání $\mapsto_{0.99}$ mokrý trávník

mokrý trávník $\mapsto_{0.7}$ déšť

▶ pravděpodobnost (míra předpokladu, že hodnota bude *true*)

Vzhledem k dostupným informacím, A_3 mě tam dostane včas s pravděpodobností 0.05.

poznámka: fuzzy logika se zabývá **mírou pravdivosti**, NE **pravděpodobností**

Pravděpodobnost

Pravděpodobnost **sumarizuje** nejistotu pocházející z

- **lenosti** – nepodařilo se vypočítat všechny výjimky, podmínky, ...
- **neznalosti** – nedostatek relevantních údajů, počátečních podmínek, ...

subjektivní × **Bayesovská** pravděpodobnost:

- pravděpodobnostní vztah mezi tvrzením a jeho pravdivostí vzhledem k podmínkám:

$$P(A_4 | \text{žádné hlášené nehody}) = 0.5$$

nejedná se o vyjádření **pravděpodobnostní tendence** (ale může se získat ze znalostí podobných případů v minulosti)

- pravděpodobnost tvrzení se může měnit s novými (vstupními) podmínkami:

$$P(A_4 | \text{žádné hlášené nehody, je 4:00 ráno}) = 0.63$$

Bayesovská síť – acyklický orientovaný graf, uzly obsahují **tabulky podmíněných pravděpodobností** rodičů, umožňuje efektivní přesné nebo přibližné (Monte Carlo) **vyvozování**. Nejčastěji používaný aparát pro vyvozování z nejistých znalostí.

Vyvozování z nejistých znalostí

- ▶ použití **náhodných proměnných** (*random variables*) – **funkce**, která vzorkům přiřazuje hodnoty → vrací výsledky měření sledovaného jevu **distribuce pravděpodobností** náhodné proměnné = (vektor) pravděpodobnost(i), že daná náhodná proměnná bude mít určitou konkrétní hodnotu

např.: náhodná proměnná *Odd* vyjadřující, že výsledek hodu kostkou bude lichý
náhodná proměnná *Weather* vyjadřující, jaké bude počasí (slunce, déšť, mraky, sníh)

$$Odd(1) = true \quad Weather(21.11.2005) = déšť$$

distribuce pravděpodobností proměnných *Odd* a *Weather*

$$P(Odd = true) = 1/6 + 1/6 + 1/6 = 1/2$$

$$P(Odd) = \langle 1/2, 1/2 \rangle$$

$$P(Weather) = \langle 0.72, 0.1, 0.08, 0.1 \rangle$$

- ▶ pravidla pro výpočet pravděpodobnosti logicky souvisejících událostí

$$P(a \vee b) = P(a) + P(b) - P(a \wedge b)$$

Bayesovské pravidlo pro vyvozování

pravidlo pro **podmíněnou pravděpodobnost** – $P(a|b) = \frac{P(a \wedge b)}{P(b)}$ if $P(b) \neq 0$
z toho lze odvodit **Bayesovské pravidlo** pro určení **diagnostické** pravděpodobnosti ze znalosti **příčinné** pravděpodobnosti:

$$P(\text{Příčina}|\text{Následek}) = \frac{P(\text{Následek}|\text{Příčina})P(\text{Příčina})}{P(\text{Následek})}$$

např. *ZMB* zánět mozkových blan, *ZK* ztuhlý krk:

$$P(zmb|zk) = \frac{P(zk|zmb)P(zmb)}{P(zk)} = \frac{0.8 \times 0.0001}{0.1} = 0.0008$$

vyvozování =

1. rozdělení akce na **atomické události**
2. zjištění **pravděpodobností** atomických událostí
3. výpočet/odvození pravděpodobností pomocí **složených distribucí pravděpodobností** (*joint probability distribution*)