

# Dekompozice problému, AND/OR grafy, problémy s omezujícími podmínkami

Aleš Horák

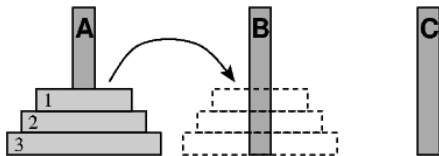
E-mail: [hales@fi.muni.cz](mailto:hales@fi.muni.cz)  
<http://nlp.fi.muni.cz/uui/>

Obsah:

- ▶ Dekompozice a AND/OR grafy
- ▶ Prohledávání AND/OR grafů
- ▶ Problémy s omezujícími podmínkami
- ▶ CLP – Constraint Logic Programming

## Příklad – Hanojské věže

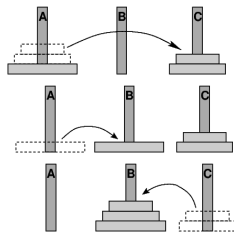
- ▶ máme tři tyče: **A**, **B** a **C**.
- ▶ na tyči **A** je (podle velikosti)  $n$  kotoučů.
- ▶ úkol: přeskládat z **A** pomocí **C** na tyč **B** (zaps.  $n(\mathbf{A}, \mathbf{B}, \mathbf{C})$ ) bez porušení uspořádání



[bit.ly/uuihanoi1](http://bit.ly/uuihanoi1) (Tower3 je zde cíl)

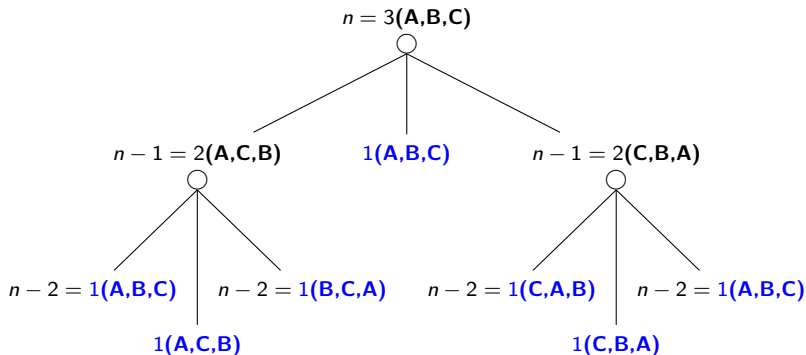
Můžeme rozložit na fáze:

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 – Hanojské věže – pokrač.

schéma celého řešení pro  $n = 3$ :



## Příklad – Hanojské věže – pokrač.

```
function HANOITOWER(n, source, dest, spare)  
  if n = 1 then  
    return (source, dest)  # pro 1 disk – přesuň ho ze source na dest  
  else  
    output = HanoiTower(n - 1, source, spare, dest) # přesuň n - 1 disků na spare  
    output.append((source, dest)) # přesuň zbývající největší disk na dest  
    # přesuň odložených n - 1 disků na dest  
    output.append(HanoiTower(n - 1, spare, dest, source))  
  return output
```

HanoiTower(3, 'a', 'b', 'c'):

```
[('a', 'b'), ('a', 'c'), ('b', 'c'), ('a', 'b'), ('c', 'a'),  
( 'c', 'b'), ('a', 'b')]
```

optimalizace – ukládat výsledky prvního rekurzivního volání a uložený výsledek vždy převzít **bez nadbytečné další rekurze**

# Cesta mezi městy pomocí dekompozice

města:

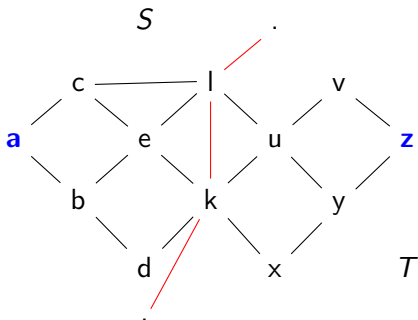
**a**, ..., **e** ... ve státě *S*

**l** a **k** ... hraniční přechody

**u**, ..., **z** ... ve státě *T*

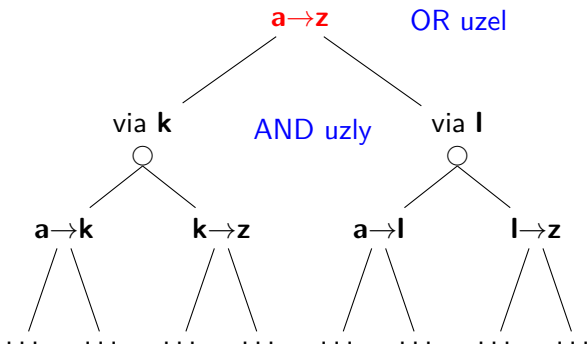
hledáme cestu z **a** do **z**:

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



## Cesta mezi městy pomocí dekompozice – pokrač.

schéma řešení pomocí rozkladu na podproblémy = AND/OR graf



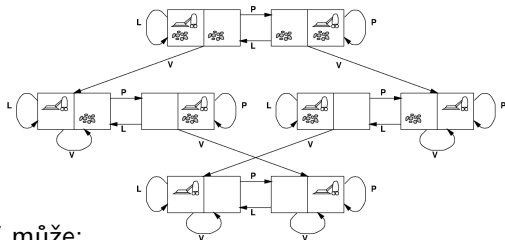
**Celkové řešení** = podgraf AND/OR grafu, který nevynechává žádného následníka AND-uzlu.

## Příklad – agent vysavač v nestálém prostředí

problém agenta Vysavače

v **nestálém** prostředí:

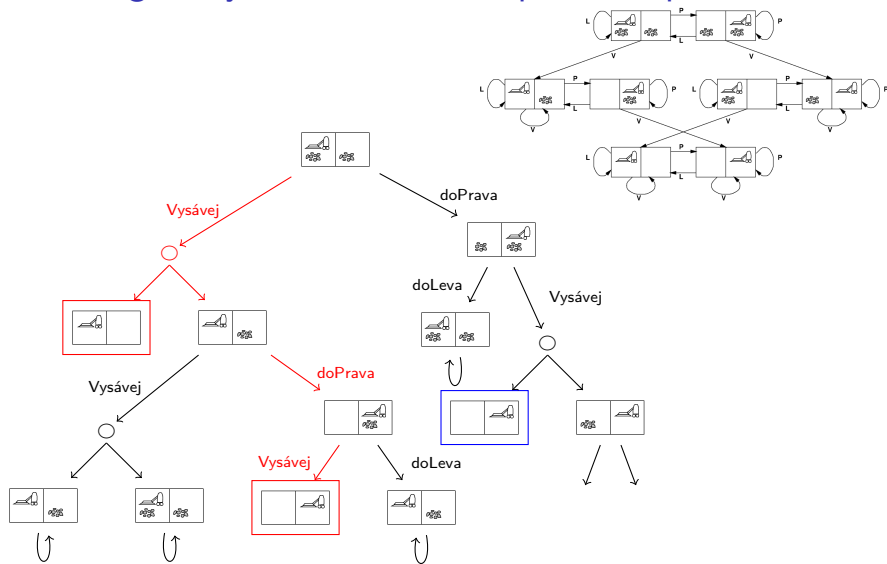
- ▶ dvě místnosti, jeden vysavač
- ▶ v každé místnosti je/není špína
- ▶ počet stavů je  $2 \times 2^2 = 8$
- ▶ akce = {doLeva, doPrava, Vysávej}
- ▶ **nedeterminismus** – akce Vysávej může:
  - ve špinavé místnosti – vysát místnost a někdy i tu vedlejší
  - v čisté místnosti – někdy místnost zašpinit



**Strategie/kontingenční plán** (prohledávací strom) obsahuje 2 typy uzlů:

- ▶ deterministické stavy, kde se prostředí nemůže měnit – agent jen volí další postup, **OR**
- ▶ nedeterministické stavy, kde se prostředí náhodně může změnit – agent musí řešit více možností, **AND**
- ▶ mohou nastat **cykly**, řešení je jen když nedeterminismus není **vždy negativní**

## Příklad – agent vysavač v nestálém prostředí pokrač.



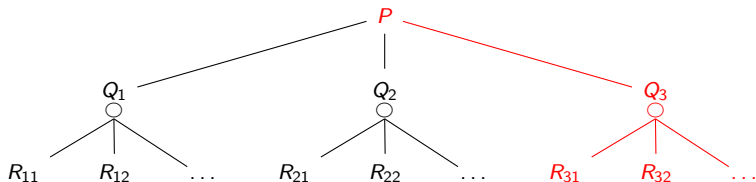


## Příklad – výherní strategie

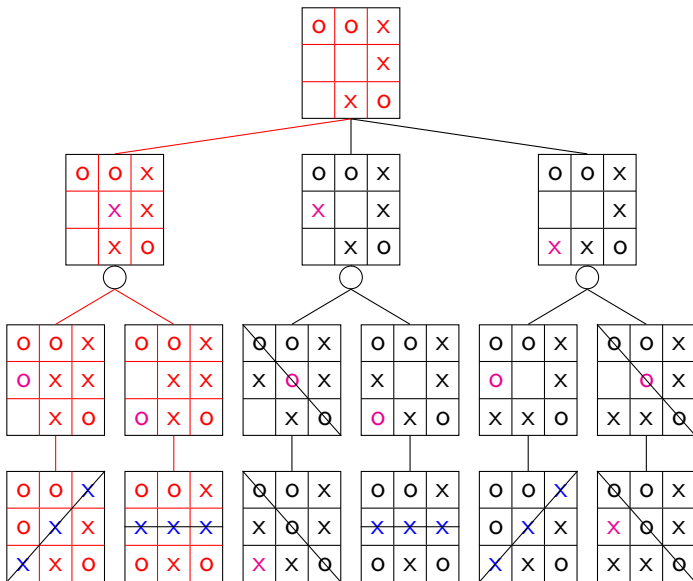
**Hra** 2 hráčů s perfektními znalostmi, 2 výstupy  $\left\{ \begin{array}{l} \text{výhra} \\ \text{prohra} \end{array} \right.$

**Výherní strategii** je možné formulovat jako **AND/OR** graf:

- ▶ počáteční stav  $P$  typu *já-jsem-na-tahu*
- ▶ moje tahy vedou do stavů  $Q_1, Q_2, \dots$  typu *soupeř-je-na-tahu*
- ▶ následně soupeřovy tahy vedou do stavů  $R_{11}, R_{12}, \dots$  *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



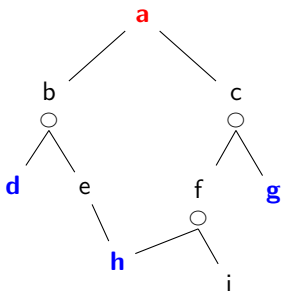
## Příklad – výherní strategie



## AND/OR graf a strom řešení

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

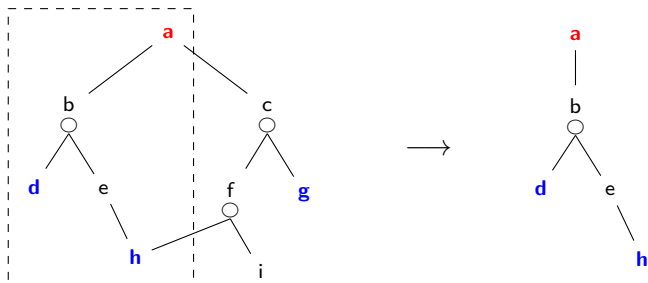
- ▶ **AND uzel** jako součást řešení vyžaduje průchod všech svých poduzlů
- ▶ **OR uzel** se chová jako běžný uzel klasického grafu



## 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  $G$



# Prohledávání AND/OR grafu do hloubky

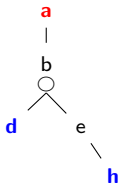
```

function ANDORDEPTHFIRSTSEARCH(problem, path ← []) # vrací řešení nebo "failure"
  if length(path) = 0 then
    return AndOrDepthFirstSearch(problem, [problem.init_state])
  current_node ← path.last() # poslední prvek cesty
  if problem.is_goal(current_node) then
    return [] # prázdné (elementární) řešení
  else if problem.is_or_state(current_node) then
    foreach child in problem.moves(current_node) do
      if child ∈ path then next
      result = AndOrDepthFirstSearch(problem, path + [child])
      if result ≠ "failure" then return [child] + result
    return "failure"
  else if problem.is_and_state(current_node) then
    results = []
    foreach child in problem.moves(current_node) do
      if child ∈ path then return "failure"
      result = AndOrDepthFirstSearch(problem, path + [child])
      if result = "failure" then return "failure"
      results.append(result)
    return [child] + [results]

```

OR-uzel

AND-uzel



AndOrDepthFirstSearch(*problem*):

[ 'a', 'b', [ [ 'd' ], [ 'e', 'h' ] ] ]

## Heuristické prohledávání AND/OR grafu (AO\*)

▶ algoritmus **AO\*** má stejné charakteristiky a složitost jako **A\***

▶ **cena přechodové hrany** = míra složitosti podproblému:

$$\text{uzel} = \begin{matrix} \text{and} \\ \text{or} \end{matrix}, [(NaslUzel1, \text{Cena1}), (NaslUzel2, \text{Cena2}), \dots, (NaslUzelN, \text{CenaN})]$$

▶ 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  $N_1, \dots, N_b$  a jeho předchůdce  $M$  definujeme:

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

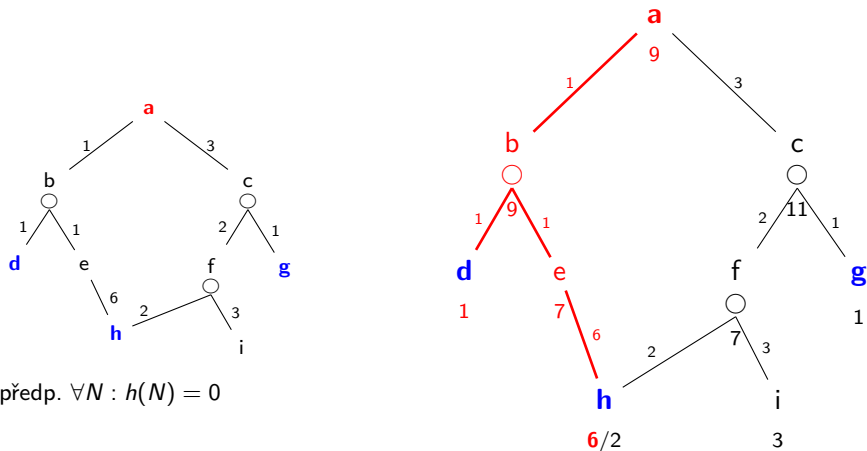
Pro **optimální strom řešení**  $S$  je tedy  $F(S)$  právě **cena** tohoto **řešení**

# Heuristické prohledávání AND/OR grafu – příklad

setříděný seznam částečně expandovaných stromů řešení =

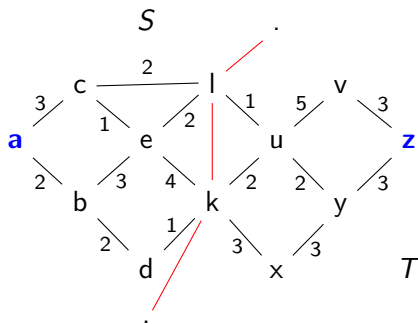
[Nevyřešený<sub>1</sub>, Nevyřešený<sub>2</sub>, ..., Vyřešený<sub>1</sub>, ...]

$F_{\text{Nevyřešený}_1} \leq F_{\text{Nevyřešený}_2} \leq \dots$



## Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním

- ▶ cesta mezi **sousedícími městy Mesto1 a Mesto2** – ohodnocené hrany  
`problem.moves(Mesto1) → [(Mesto2, Vzdal2), ...]`
- ▶ **klíčové postavení** města **Mesto3** na cestě z **Mesto1** do **Mesto2** – funkce  
`problem.key(Mesto1, Mesto2) → [Mesto3, ...]`.





# Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním

vlastní hledání cesty:

1.  $\exists Y_1, Y_2, \dots$  **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**  $\Rightarrow$  hledej **sousedu** **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:

```

# kterákoliv cesta přes klíčové město 'a-z' → ('or', [( 'a-z via k', 0), ('a-z via l', 0)]) ...
for X ∈ problem.cities do for Z ∈ problem.cities do
  nodes = []; for Y ∈ problem.key(X, Z) do nodes.append(('X-Z via Y', 0))
  if length(nodes)>0 then problem.add('X-Z' → ('or', nodes))

# kterákoliv cesta přes sousední města 'a-l' → ('or', [( 'c-l', 3), ('b-l', 2)]) ...
for X ∈ problem.cities do for Z ∈ problem.cities do
  nodes = []; for Y, V ∈ problem.moves(X) do nodes.append(('Y-Z', V))
  if length(nodes)>0 then problem.add('X-Z' → ('or', nodes))

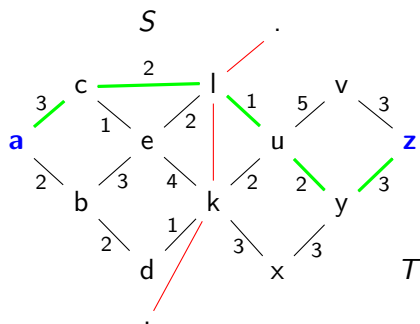
# cesta do a z klíčového města 'a-z via l' → ('and', [( 'a-l', 0), ('l-z', 0)]) ...
for X ∈ problem.cities do for Z ∈ problem.cities do
  for Y ∈ problem.key(X, Z) do
    problem.add('X-Z via Y' → ('and', [( 'X-Y', 0), ('Y-Z', 0)]))

# cíle – elementární problémy goal('a-a'); goal('b-b'); ...
for X ∈ problem.cities do
  problem.add(goal('X-X'))
  
```

# Cesta mezi městy heuristickým AND/OR hledáním – pokrač.

heuristika  $h(X - Z \mid X - Z \text{ via } Y) = \text{vzdušná vzdálenost}$

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



AO\*Search('a-z'):

```

[('a-z', 11),
 ('a-z via l', 11),
 [[('l-z', 6),
 ('u-z', 6),
 ('y-z', 5),
 ('z-z', 3)],
 [('a-l', 5),
 ('c-l', 5),
 ('l-l', 2)]]]
  
```

AND-uzel

## Problémy s omezujícími podmínkami

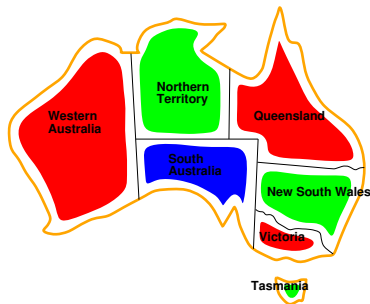
- ▶ **standardní problém** řešený prohledáváním stavového prostoru → **stav** je “černá skříňka” – pouze **cílová podmínka** a **přechodová funkce**
- ▶ **problém s omezujícími podmínkami**, *Constraint Satisfaction Problem*, CSP:
  - $n$ -tice **proměnných**  $X_1, X_2, \dots, X_n$  s hodnotami z **domén**  $D_1, D_2, \dots, D_n$ ,  $D_i \neq \emptyset$
  - množina **omezení**  $C_1, C_2, \dots, C_m$  nad proměnnými  $X_i$
  - **stav** = **přiřazení hodnot** proměnným  $\{X_i = v_i, X_j = v_j, \dots\}$ 
    - **konzistentní přiřazení** neporušuje žádné z omezení  $C_i$
    - **úplné přiřazení** zmiňuje každou proměnnou  $X_i$
  - **řešení** = **úplné konzistentní přiřazení hodnot** proměnným někdy je ještě potřeba maximalizovat *cílovou funkci*
- ▶ **výhody**:
  - jednoduchý **formální jazyk** pro specifikaci problému
  - může využívat **obecné heuristiky** (ne jen specifické pro daný problém)

## Příklad – obarvení mapy



- ▶ Proměnné  $WA, NT, Q, NSW, V, SA, T$
- ▶ Domény  $D_i = \{\text{červená, zelená, modrá}\}$
- ▶ Omezení – sousedící oblasti musí mít různou barvu  
tj. pro každé dvě sousedící:  $WA \neq NT$  nebo  
 $(WA, NT) \in \{(\text{červená, zelená}), (\text{červená, modrá}), (\text{zelená, modrá}), \dots\}$

## Příklad – obarvení mapy – pokrač.



- **Řešení** – konzistentní přiřazení všem proměnným:  
 $\{WA = \text{červená}, NT = \text{zelená}, Q = \text{červená}, NSW = \text{zelená}, V = \text{červená}, SA = \text{modrá}, T = \text{zelená}\}$

# Varianty CSP podle hodnot proměnných

- ▶ **diskrétní hodnoty proměnných** – spočetně mnoho jednotlivých hodnot
  - **konečné domény**
    - např. Booleovské (včetně NP-úplných problémů splnitelnosti)
    - výčtové
  - **nekonečné domény** – čísla, řetězce, ...
    - např. rozvrh prací – proměnné = počáteční/koncový den každého úkolu
    - vyžaduje **jazyk omezení**, např.  $StartJob_1 + 5 \leq StartJob_3$
    - číselné *lineární* problémy jsou řešitelné, *nelineární* obecné řešení nemají
- ▶ **spojité hodnoty proměnných**
  - časté u reálných problémů
  - např. počáteční/koncový čas měření na Webbově teleskopu (závisí na astronomických, precedenčních a technických omezeních)
  - *lineární omezení* řešené pomocí **Lineárního programování** (omezení = lineární (ne)rovnice tvořící konvexní oblast) → jsou řešitelné v polynomiálním čase

# Varianty omezení

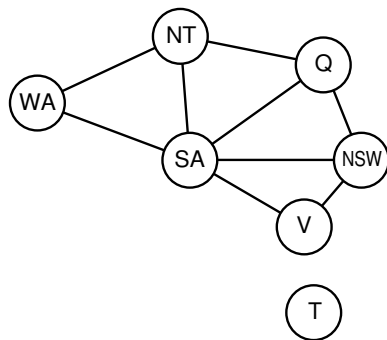
- ▶ **unární** omezení zahrnuje jedinou proměnnou  
např.  $SA \neq \text{zelená}$
- ▶ **binární** omezení zahrnují dvě proměnné  
např.  $SA \neq WA$
- ▶ omezení **vyššího řádu** zahrnují 3 a více proměnných  
např. kryptoaritmetické omezení na sloupce u algebrogramu
- ▶ **preferenční** omezení (soft constraints), např. 'červená je lepší než zelená'  
možno reprezentovat pomocí **ceny přiřazení** u konkrétní hodnoty a  
konkrétní proměnné  $\rightarrow$  hledá se **optimalizované řešení** vzhledem k ceně



# Graf omezení

Pro **binární** omezení: **uzly** = proměnné, **hrany** = reprezentují jednotlivá omezení

Pro  **$n$ -ární** omezení: **hypergraf**:  $\circ$  **uzly** = proměnné,  $\square$  **uzly** = omezení, **hrany** = použití proměnné v omezení



Algoritmy pro řešení CSP využívají této grafové reprezentace omezení

## CLP – Constraint Logic Programming

?X in +Min..+Max

?X in +Domain ...

A in 1..3 \\/8..15 \\/5..9 \\/100.

+VarList ins +Domain

fd\_dom(?Var,?Domain) zjištění domény proměnné

X in 1..5, Y in 2..8, X+Y # = T:

X in 1..5

Y in 2..8

T in 3..13

aritmetická omezení ...

- rel. operátory # =, # \=, # <, # <=, # >, # >=
- sum(Variables,RelOp,Suma)

výroková omezení ...

# \ negace, # / \ konjunkce, # \ / disjunkce, # < ==> ekvivalence

kombinatorická omezení ...

all\_distinct(List), global\_cardinality(List, KeyCounts)

X in 1..5, Y in 2..8, X+Y # = T, labeling([X,Y,T]):

T = 3

X = 1

Y = 2

hledá hodnoty podle omezení

## Příklad – algebrogram

```

  S E N D
+ M O R E
-----
M O N E Y

```

Proměnné  $\{S, E, N, D, M, O, R, Y\}$

Domény  $D_i = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$

Omezení –  $S > 0, M > 0$

–  $S \neq E \neq N \neq D \neq M \neq O \neq R \neq Y$

–  $1000 * S + 100 * E + 10 * N + D + 1000 * M + 100 * O + 10 * R + E = 10000 * M + 1000 * O + 100 * N + 10 * E + Y$

**function** MOREMONEY([S,E,N,D,M,O,R,Y])

[S,E,N,D,M,O,R,Y] ins 0..9

S #> 0; M #> 0

all\_distinct([S,E,N,D,M,O,R,Y])

$1000 * S + 100 * E + 10 * N + D + 1000 * M + 100 * O + 10 * R + E$

$\# = 10000 * M + 1000 * O + 100 * N + 10 * E + Y$

labeling([S,E,N,D,M,O,R,Y])

MoreMoney([S,E,N,D,M,O,R,Y]):

$S = 9, E = 5, N = 6, D = 7, M = 1, O = 0, R = 8, Y = 2$

# Inkrementální formulace CSP

**CSP** je možné převést na **standardní prohledávání** takto:

- ▶ **stav** – přiřazení hodnot proměnným
- ▶ **počáteční stav** – prázdné přiřazení  $\{\}$
- ▶ **přechodová funkce** – přiřazení hodnoty libovolné dosud nenastavené proměnné tak, aby výsledné přiřazení bylo konzistentní
- ▶ **cílová podmínka** – aktuální přiřazení je úplné
- ▶ **cena cesty** – konstantní (např. 1) pro každý krok

1. platí beze změny pro **všechny** CSP!
2. prohledávací strom dosahuje hloubky  $n$  (počet proměnných) a řešení se nachází v této hloubce ( $d = n$ )  $\Rightarrow$  je vhodné použít **prohledávání do hloubky**

# Prohledávání s navracením

- ▶ přiřazení proměnným jsou **komutativní**  
tj. [1.  $WA = \text{červená}$ , 2.  $NT = \text{zelená}$ ] je totéž jako  
[1.  $NT = \text{zelená}$ , 2.  $WA = \text{červená}$ ]
- ▶ stačí uvažovat pouze **přiřazení jediné proměnné** v každém kroku  $\Rightarrow$   
počet listů max.  $|D_i|^n$ , větvení jde ovlivnit **obecnými strategiemi**
- ▶ prohledávání do hloubky pro CSP – tzv. **prohledávání s navracením**  
(*backtracking search*)
- ▶ **prohledávání s navracením** je základní **neinformovaná strategie** pro  
řešení problémů s omezujícími podmínkami
- ▶ schopný vyřešit např. problém  $n$ -dam pro  $n \approx 25$  (naivní řešení  $10^{69}$ ,  
vlastní sloupce  $10^{25}$ )

# Příklad – problém $N$ dam

**function** QUEENS( $N$ )

$L = [q_{y1}, q_{y2}, \dots, q_{yN}]$  # seznam  $N$  proměnných

$L$  ins 1.. $N$

1. definice proměnných a domén

**for**  $i \leftarrow 1$  to  $N-1$  **do**

**for**  $j \leftarrow i+1$  to  $N$  **do**

2. definice omezení

NoThreat( $L[i]$ ,  $L[j]$ ,  $j-i$ )

**labeling**( $L$ )

3. hledání řešení

**function** NOTHREAT( $Y_1$ ,  $Y_2$ ,  $J$ )

**return**  $Y_1 \# \neq Y_2$  and  $Y_1+J \# \neq Y_2$  and  $Y_1-J \# \neq Y_2$

Queens(4):

[2,4,1,3]

[3,1,4,2]

# Ovlivnění efektivity prohledávání s navracením

Obecné metody **ovlivnění efektivity**:

- Která proměnná dostane hodnotu v tomto kroku?
- V jakém pořadí zkoušet přiřazení hodnot konkrétní proměnné?
- Můžeme předčasně detekovat nutný neúspěch v dalších krocích?

používané strategie:

- ▶ **nejomezenější proměnná** → vybrat proměnnou s nejméně možnými hodnotami
- ▶ **nejvíce omezující proměnná** → vybrat proměnnou s nejvíce omezeními na zbývající proměnné
- ▶ **nejméně omezující hodnota** → pro danou proměnnou – hodnota, která zruší nejmíň hodnot zbývajících proměnných
- ▶ **dopředná kontrola** → udržovat seznam možných hodnot pro zbývající proměnné
- ▶ **propagace omezení** → navíc kontrolovat možné nekonzistence mezi zbývajícími proměnnými

# Ovlivnění efektivity v CLP

V Prologu (CLP) možnosti ovlivnění efektivity – **labeling(Typ, ...)**:

?- `constraints (Vars, Cost),  
labeling ([ ff , bisect , down, min(Cost)], Vars).`

- ▶ výběr proměnné – **leftmost**, **min**, **max**, **ff**, ...
- ▶ dělení domény – **step**, **enum**, **bisect**
- ▶ prohledávání domény – **up**, **down**
- ▶ uspořádání řešení – bez uspořádání nebo **min(X)**, **max(X)**, ...



# Systémy pro řešení omezujících podmínek

- ▶ **Prolog** – SWI, CHIP, ECLiPSe, SICStus Prolog, Prolog IV, GNU Prolog, IF/Prolog
- ▶ **C/C++** – CHIP++, ILOG Solver, Gecode
- ▶ **Java** – JCK, JCL, Koalog
- ▶ **LISP** – Screamer
- ▶ **Python** – logilab-constraint [www.logilab.org/852](http://www.logilab.org/852), python-constraint