

Informatica Teorica

Appunti

Giovanni ”Qua’ Qua’ dancer” Palma
Alex ”Morbidelli WhatsApp” Basta

Contents

Chapter 1	Introduzione a problemi e indecidibilità	Page
1.1	Halting Problem Il Metodo Diagonale — • Dimostrazione Halting Problem —	
1.2	Tipi di problemi Problemi di decisione —	
1.3	Linguaggi Definizioni — • Automi — • Macchia di Turing —	
Chapter 2	Macchine di Turing e Linguaggi	Page
Chapter 3	Riduzioni	Page
Chapter 4	Teorema di Rice	Page
Chapter 5	Complessità Strutturale	Page
Chapter 6	Complessità Spaziale	Page
Chapter 7	Oracoli e Classi Funzionali	Page

Chapter 1

Introduzione a problemi e indecidibilità

Studieremo due aree:

- **Calcolabilità:** ci chiediamo se per quel problema esistere mai un algoritmo in grado di risolverlo (decidibilità del problema). Non li incontriamo spesso in dato che siamo più spinti a fare cose che sappiamo gestire. Bisogna studiare la struttura del problema per decidere se esiste o meno un algoritmo che lo risolve.
- **Complessità:** vogliamo determinare se un problema decidibile è "facile" o "difficile", ovvero qual'è la sua complessità (diverso dalla complessità degli algoritmi)

Note:

Il professore usa in modo informale i termini "facile" e "difficile" perché si tratta solo di un'introduzione. Più avanti definiremo meglio questi concetti in base a se la complessità è *polinomiale* o meno.

Definition 1.0.1: Problema

Relazione fra stringhe.

Example 1.0.1 (Somma)

Dati x e y calcola $x + y \rightarrow z$. È una relazione binaria fra stringhe:

- $<(2, 3), 5>$
- $<(4, 3), 7>$
- \vdots

Dove la prima stringa è l'input e la seconda è l'output. Dato che elencare tutte le tuple è impossibile, le descriviamo a parole ma stando attenti ad essere precisi. Ci servono tre elementi:

- What is input?
- What is output?
- Che relazione c'è fra out e in?

1.1 Halting Problem

Definiamo prima per bene il problema:

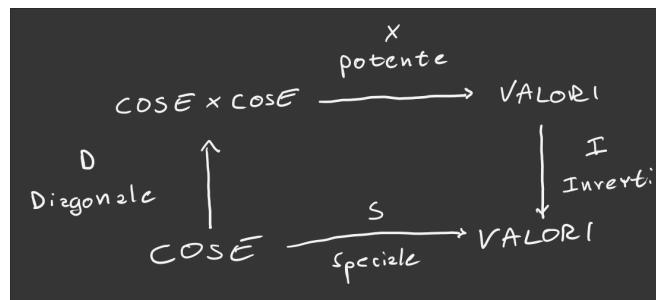
- Input: Una stringa P che rappresenta il codice sorgente di un programma
- Output: Un booleano
- Relazione: Se P termina ritorna T, altrimenti F

Sembra un problema semplice, ma vedremo che in realtà è indecidibile. Per confermare ciò dobbiamo formulare una dimostrazione formale, usando quel che viene chiamato "metodo diagonale". Il prof non va così in dettaglio per il metodo usato nella dimostrazione (dato che è solo un esempio introduttivo), ma secondo me è interessante e fornisce un bell'esempio per l'utilità della Teoria delle Categorie.

1.1.1 Il Metodo Diagonale

Il *metodo diagonale* è uno schema utile per la dimostrazione di certi teoremi. È stato ideato per la prima volta da Cantor per dimostrare, per esempio, che \mathbb{R} non è numerabile, dove viene usata la *diagonale* di una tabella per dimostrare un assurdo. Questo metodo è stato successivamente usato per dimostrare altre proposizioni molto importanti, come il teorema di Cantor (quello sugli insiemi potenza), il paradosso di Russel e i teoremi dell'incompletezza di Gödel.

La struttura della dimostrazione generale è la seguente:



Lo schema è molto astratto, è formato solo da *punti* (i vertici) e *frecce* che possono essere composte per formare altre frecce. I primi possono essere insiemi e le frecce funzioni, come vedremo. Le quattro frecce hanno delle funzioni particolari:

- La funzione "potente" X : nella Teoria delle Categorie viene definita *morfismo punto-suriettivo*(?). È la freccia che assumiamo esista per poi dimostrare l'assurdo.
- La funzione diagonale D : dato un elemento x ritorna la coppia (x, x) . Raccoglie l'essenza del metodo diagonale in quanto è la componente che causa l'*auto-referenzialità* che sta al cuore della dimostrazione.
- La funzione che inverte I : dato l'output di X lo *inverte* in modo da causare l'assurdità.
- La funzione "speciale" S : composizione delle tre frecce sopra, insieme all'assunzione iniziale permette di dimostrare l'assurdo.

Note:

Lowkey non l'ho spiegato benissimo dato che non ho studiato abbastanza le sue applicazioni e so solo le basi della Teoria delle Categorie quindi non è rigoroso per niente. Forse nel futuro ci ritornerò, boh.

Finita la costruzione, i prossimi passi sono:

1. Codifica S con una *COSA*, k .
2. Cosa succede se passo k a S ?

Note:

In verità non sono sicurissimo se questi passi fanno parte del metodo generale o solo dell'*halting*

1.1.2 Dimostrazione Halting Problem

Andiamo ora a vedere come può essere dimostrato che l'*halting problem* è indecidibile.

Per prima cosa dobbiamo definire la controparte concreta delle frecce e punti dello schema:

- I punti *COSE* sono insiemi di tutti i programmi o dati possibili. Sfruttando la **Numerazione di Gödel** possiamo attribuire a ognuno di questi un numero naturale. Quindi *COSE* diventa \mathbb{N} .

- I punti *VALORI* sono tutti i possibili output di un programma, quindi dei dati. Quindi *VALORI* diventa \mathbb{N} .
- La freccia *X* diventa il programma *HALT*, ovvero la funzione totale che prende un *Programma P* e un *Dato D* (entrambe $\in \mathbb{N}$) tale che:

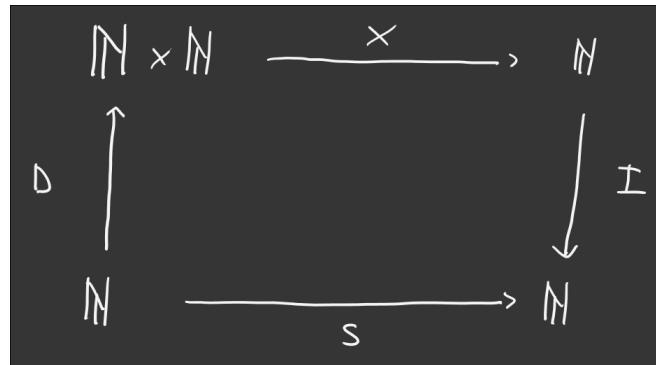
$$X(P, D) = \begin{cases} \text{"termina"} & P \text{ termina su } D \\ \text{"diverge"} & P \text{ non termina su } D \end{cases}$$

Per ora assumiamo l'esistenza di questo programma.

- La freccia *D* e' il programma che implementa la funzione totale $\mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N} \times \mathbb{N}$

$$D(x) = (x, x)$$

che e' facile da costruire e quindi esiste.



Non e' chiaro come dobbiamo definire *I* in modo da dimostrare l'assurdo, quindi lavoriamo top-down. Dato che una composizione di programmi e' un programma, anche *S* e' sicuramente un programma, quindi una funzione parziale che puo' terminare o divergere dato un input.

Essendo *S* un programma, e' possibile rappresentarlo con un numero $k \in \mathbb{N}$. Analizziamo *S(k)*:

- $S(k)$ termina: in questo caso $X(k, k) = \text{"termina"}$, quindi $S(k) = I(\text{"termina"})$. Per rimanere coerente *I* deve terminare sull'input "termina".
- $S(k)$ non termina: in questo caso $X(k, k) = \text{"diverge"}$, quindi $S(k) = I(\text{"diverge"})$. Per rimanere coerente *I* deve divergere sull'input "diverge".

Ma noi non vogliamo la coerenza, vogliamo costruire *S* in modo da dimostrare l'assurdo. Quindi definiamo *I* come la funzione parziale che:

- Diverge sull'input "termina"
- Termina sull'input "diverge"

Abbiamo quindi che:

- Se $X(k, k) = \text{"termina"}$, allora *S(k)* diverge
- Se $X(k, k) = \text{"diverge"}$, allora *S(k)* termina

Queste due implicazioni sono in opposizione alla definizione del programma *HALT*, che quindi non puo' esistere.

1.2 Tipi di problemi

Ci sono due categorie:

- **Ricerca:** vogliamo calcolare un risultato arbitrario, ovvero *ricercano* un output vario.
- **Decisione:** l'output e' booleano.

Queste due tipologie non sono completamente sganciate, esiste una relazione.

Dato un problema di ricerca, possiamo ricavare la versione "decisionale" che e' piu' facile da calcolare.

Example 1.2.1 (Somma)

Ricerca: dati a, b calcolare la somma $c = a + b$.

Decisione: dati a, b, c determinare se $c = a + b$ (vero o falso).

Per questo motivo parleremo quasi totalmente solo di problemi di decisione.

Note:

E' da qui che deriva il termine "decidibile".

1.2.1 Problemi di decisione

Theorem 1.2.1

Tutti i problemi di decisione possono essere ridotti al riconoscimento di uno specifico linguaggio.

Example 1.2.2

PATH $< G, s, t >$: vogliamo stabilire se esiste un percorso da s a t .

Mostriamo di poter trasformare questo problema decisionale in un problema che chiede se una "parola" appartiene a uno specifico linguaggio.

$$L_{\text{PATH}} = \{< G, s, t > | G \text{ e' un Grafo} \wedge s, t \text{ sono nodi del grafo } G \wedge \exists \text{ un percorso da } s \rightarrow t\}$$

Ci riduciamo quindi a decidere se una data tripla appartiene a L_{PATH} o meno.

Quindi, mentre studiamo decidibilita' dei problemi guarderemo linguaggi e i loro *automi*.

1.3 Linguaggi

1.3.1 Definizioni

Definition 1.3.1: Alfabeto

$\Sigma = \{a, b, c, \dots\}$ e' l'*alfabeto*

E' un insieme di simboli.

Definition 1.3.2: Parola

w e' una parola o striga su Σ e' un concatenamento di 0 o piu' simboli di Σ .

Definition 1.3.3: Kleene

def

Definition 1.3.4: Linguaggio

Sottoinsieme delle parole che si possono costruire su un determinato alfabeto Σ :

$$L \subseteq \Sigma^*$$

Definition 1.3.5

Dato un linguaggio L fissato per una stringa w , decidere se:

$$w \in L$$

Il problema di appartenenza a un linguaggio L (**fissato!**) e' definito come:
 dato il linguaggio L , prendere in input una parola w e decidere se $w \in L$.
 input: stringa output: booleano
 Perche' vogliamo usare automi? : e' un formalismo piu' basico e piu' semplice da studiare rispetto a un arbitrario linguaggio di programmazione.

1.3.2 Automi

Vabbe' introduce gli automi, il Guerriero ci ha già preparato adeguatamente.
 Alright whatsapp.

1.3.3 Macchia di Turing

Automa piu' potente che Turing si inventò per studiare i problemi importanti da chiudere, fra cui l'automatizzazione dei teoremi.

E' nato per formalizzare il calcolo automatico in un tempo in cui non esistevano i computer, era la versione "automatizzata" di lui che scriveva su carta.

Iniziamo con una spiegazione informale:

E' una macchina caratterizzata da un nastro con delle cellette

In ognuna cella c'e' un simbolo, ed e' infinito in entrambe le direzioni

Ha una testina posizionata su una cella da cui puo' leggere il simbolo

La testina puo' spostarsi a dx o sx, e a differenza degli automi visti puo' benissimo tornare indietro e cambiare la decisione presa prima (backtracking)

La testina puo' anche scrivere su una cella, perdendo cio' che c'era prima (una seconda differenza)

Per noi sta roba e' un algoritmo, dato che la macchina di Turing, in quanto automa, ha vari stati di funzionamento

- Legge simbolo cella
- In base allo stato, sovrascrive qualcosa
- Sposto la testina avanti o indietro
- Cambio lo stato

Example 1.3.1

Progetta una MdT che riconosca il linguaggio

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

La stringa da decidere si trova sul nastro da sx a dx e la testina si trova sopra il primo simbolo.

Un algoritmo e' un filmato di quello che succede nella nostra testa per risolvere un problema.

- Leggi cella, se e' vuota fine (ok)
- altrimenti se e' b fine (no)
- se e' a , cancella
- spostati a dx finche' la cella e' bianca
- vai a sx di uno e leggi
- se e' a, fine (no)
- se e' b , cancella e vai a sx finche' e' bianca
- muoviti di uno a dx

TODO: disegna automa

Definizioni formali

Definition 1.3.6: Macchina di Turing

E' la settupla

$$M = \{Q, q_0, F, \Sigma, \Gamma, b/, \delta\}$$

Dove:

- Q e' l'insieme di stati
- q_0 e' lo stato iniziale
- F e' l'insieme degli stati finali
- Σ e' l'insieme dei simboli in input
- Γ e' l'insieme dei simboli che la macchina puo' scrivere $\Sigma \subset \Gamma$
- $b/$ e' il simbolo di cella vuota ("blank") $b/ \in \Gamma$
- δ e' la funzione

$$Q \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma \times \{\leftarrow, \rightarrow\}$$

La macchina di turing ha stati finiti (come gli altri automi) e il suo programma e' fissato (non cambia). Quindi come fa a eseguire qualunque computazione? Vedremo.

δ codifica le funzioni di transizioni (gli archi dell'automa)

Definition 1.3.7: Configurazione

E' una "fotografia" dello stato corrente di computazione della macchina:

- Stato macchina
- Posizione testina
- Cosa c'e' sul nastro

Example 1.3.2

$$aq_1abb$$

dove q_1 e' lo stato della macchina e la testina legge il carattere a dx dello stato.

$$aabq_3b/$$

sta leggendo la prima cella bianca a dx

Nota: i caratteri bianchi ci permettono di precisare la posizione della testina, ma non ne dobbiamo mettere infiniti obv

Partendo dalla configurazione, usando la funzione di transizione siamo in grado di calcolare il passo che eseguirà'

Definition 1.3.8: Configurazione Accettante

Quando al suo interno si trova uno stato accettante

Definition 1.3.9: Legal Successor

Data una MdT M e sia c_1 una sua configurazione, c_2 si dice *legal successor* di c_1 sse:

$$c_1 \vdash_M c_2$$

Definition 1.3.10: Configurazione Finale

Configurazione che non ha legal successor

Definition 1.3.11: Computazione Parziale

Data una MdT M , una *computazione parziale* per M e' una sequenza:

$$c_1, c_2, \dots, c_n$$

dove

$$c_1 \vdash_M c_2 \vdash_M \dots \vdash_M c_n$$

Note:

Non e' detto che c_1 sia il punto di partenza e c_n sia l'ultima configurazione della configurazione, per questo e' parziale.

Definition 1.3.12: Computazione

Data una MdT M e una stringa $w = w_1w_2\dots w_l$, una *computazione* per M e' una computazione parziale per M dove

$$c_1 = q_0w_1w_2\dots w_l$$

e c_n e' una configurazione finale

Possiamo ora definire quando una MdT accetta un input

Definition 1.3.13: Accettazione

Una MdT accetta w se si arresta su uno stato accettante, e rifiuta w se non e' vero che si arresti in uno stato accettante.

Note:

Da questa definizione, se una MdT non si arresta allora l'input non e' accettato. Quindi per non accettare puo' anche divergere. Questa roba qua per noi e' un po' cringe.

Definition 1.3.14: Linguaggio di una MdT

Linguaggio

$$\mathcal{L}(M) = \{w \mid M(w) = 1\}$$

Definition 1.3.15: Decide

Sia L un linguaggio, M decide L se $\forall w \in \Sigma^*$

$$w \in L \implies M \text{ accetta } w$$

$$w \notin L \implies M \text{ si arresta e dice di "no" } w$$

Definition 1.3.16: Riconosce

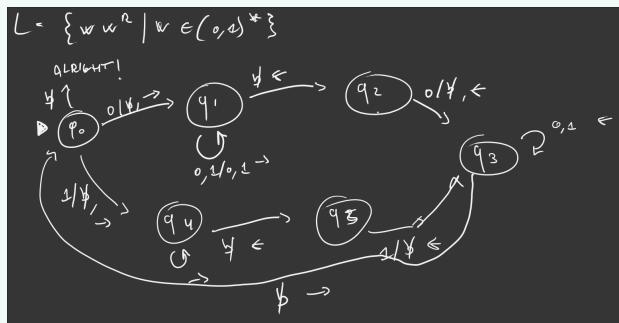
Sia L un linguaggio, M riconosce L se $\forall w \in \Sigma^*$

$$w \in L \implies M \text{ accetta } w$$

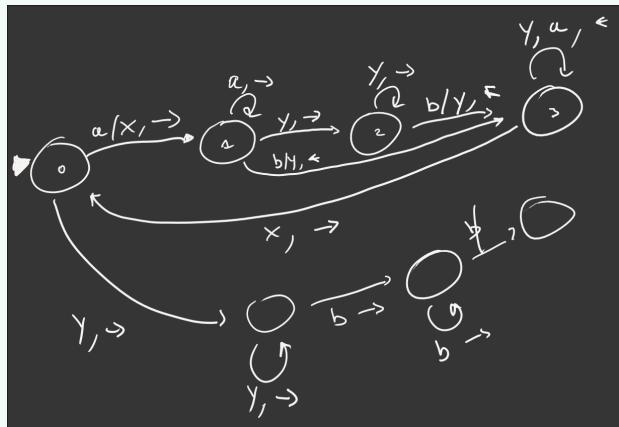
$$w \notin L \implies M \text{ non accetta } w$$

Esercizi

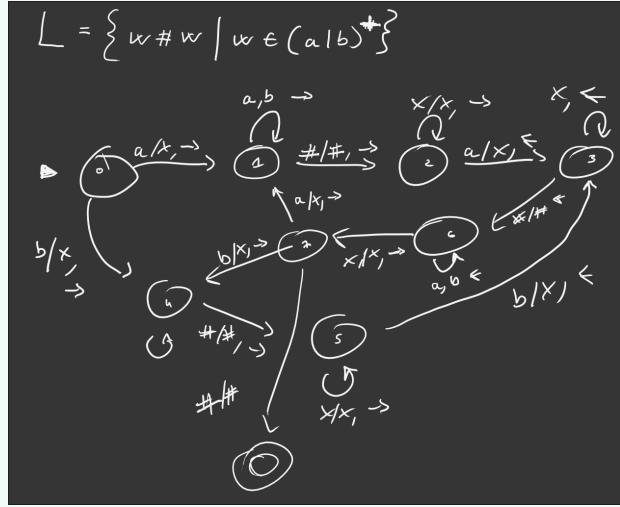
Example 1.3.3



Example 1.3.4



Example 1.3.5



Chapter 2

Macchine di Turing e Linguaggi

Chapter 3

Riduzioni

Chapter 4

Teorema di Rice

Chapter 5

Complessità Strutturale

Chapter 6

Complessità Spaziale

Chapter 7

Oracoli e Classi Funzionali