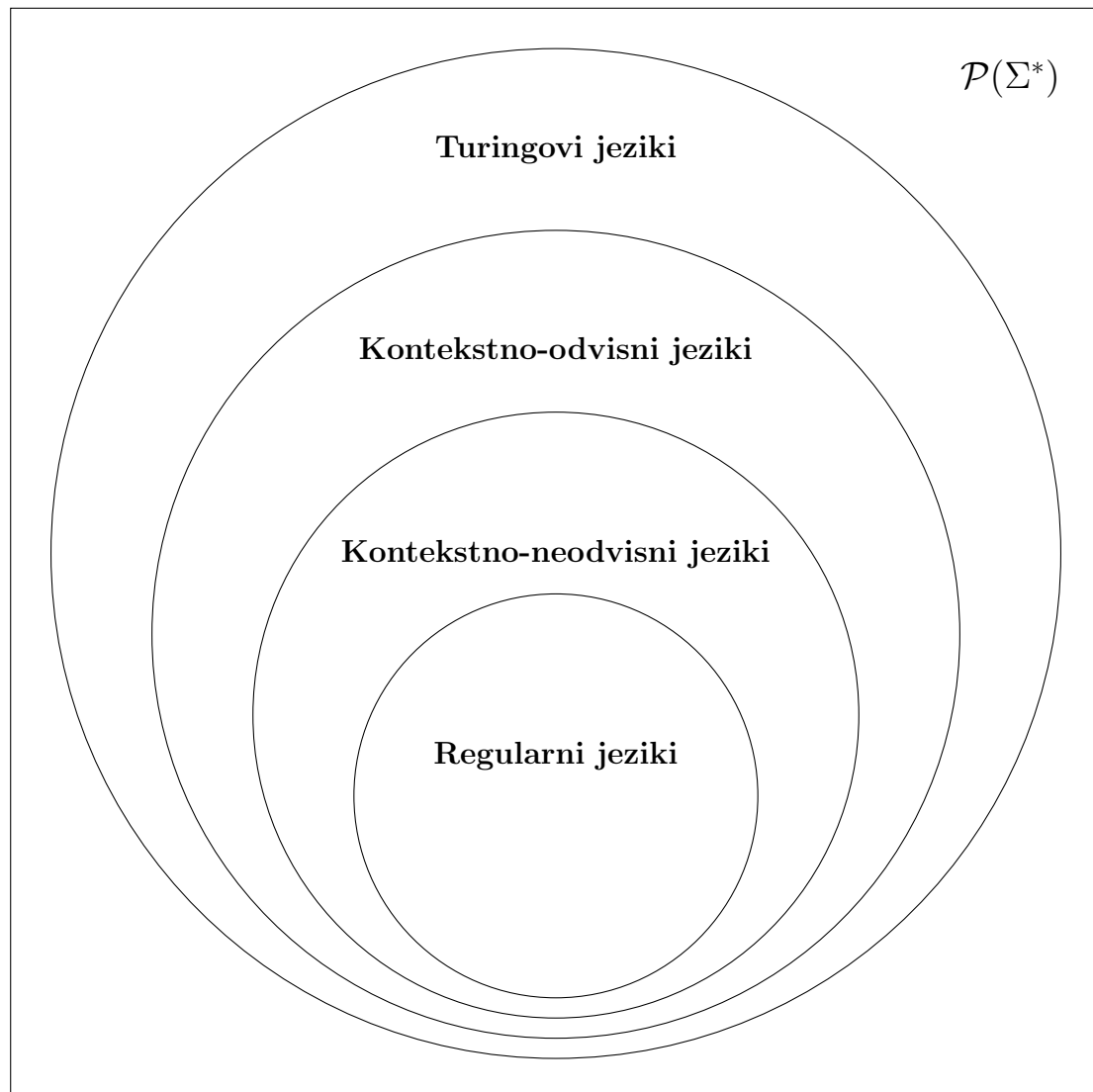


Teoretične osnove računalništva

3. marec 2011



This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0
Unported License

Kazalo

1	Uvod	3
1.1	Matematične osnove	3
1.1.1	Dokazovanje	3
2	Regularni jeziki	5
2.1	Uvod	5
2.1.1	Uporabljene oznake	5
2.1.2	Operacije nad regularnimi jeziki	5
2.2	Regularni izrazi	6
2.3	Končni avtomati	6
2.3.1	Nedeterministični končni avtomati z ε -prehodi	6
2.3.2	Nedeterministični končni avtomati	7
2.3.3	Deterministični končni avtomat	7
2.3.4	Jeziki končnih avtomatov	7
2.4	Levo in desno-linearne gramatike	8
2.4.1	Produkcije	8
2.4.2	Relacija izpeljave \Rightarrow	8
2.4.3	Jezik gramatik	8
2.5	Jezik regularnih jezikov	8
2.6	Ohranjanje regularnosti jezikov	9
2.7	Prevedbe med modeli regularnih jezikov	9
2.7.1	Končni avtomat \rightarrow Regularni izraz	9
2.7.2	Desno-linearna gramatika \rightarrow Nedeterministični končni avtomat z ε -prehodi	10
2.8	Dokazovanje regularnosti jezika	10
2.8.1	Lema o napihovanju za regularne jezike	11
3	Linearni jeziki	12
3.1	Linearne gramatike	12
4	Kontekstno-neodvisni jeziki	13
4.1	Kontekstno-neodvisne gramatike	13
4.1.1	Chomskyeva normalna oblika	13
4.1.2	Greibachina normalna oblika	13
4.2	Skladovni avtomati	13
4.2.1	Trenutni opis	14
4.2.2	Relacija \vdash	14
4.2.3	Jezik skladovnega avtomata	14
4.3	Dokazovanje kontekstne-neodvisnosti	14
4.3.1	Lema o napihovanju za kontekstno-neodvisne jezike	14
4.3.2	Ogdenova lema za kontekstno-neodvisne jezike	14
5	Kontekstno-odvisni jeziki	15
5.1	Kontekstno-odvisne gramatike	15

6	Turingovi jeziki	16
6.1	Zgodovina	16
6.2	Turingovi stroji	17
6.2.1	Trenutni opis	17
6.2.2	Relacija \vdash	17
6.2.3	Tranzitivna ovojnica \vdash^* relacije \vdash	17
6.3	Jezik Turingovega stroja	18
6.3.1	Ugotavljanje pripadnosti besed Turingovemu jeziku	18
6.3.2	Turingov stroj kot računalnik funkcij	19
6.3.3	Lažja konstrukcija Turingovih strojev	19

Poglavje 1

Uvod

1.1 Matematične osnove

1.1.1 Dokazovanje

Dokaz s konstrukcijo

Dokaz obstoja nekega matematičnega objekta je to, da nam ga uspe sestaviti.

Primeri:

Primer 1: Za vsak $n > 4$, obstaja dvojiško drevo, ki ima natanko 3 liste.

Primer 2: $|\mathbb{R}| = |[0, 1]|$.

- Množici imata enako moč, kadar med njima obstaja bijektivna preslikava.
- Vsako realno število r lahko zapišemo kot:

$$r = \pm d_1 d_2 \cdots d_n \overline{d_1 d_2 \cdots d_m} \cdots ; d_1 \neq 0$$

- Definiramo preslikavo:

$$\mathbb{R} \rightarrow [0, 1) : r \rightarrow 0.s\overline{d_1 d_2 d_{n-1}} \cdots \overline{d_{n-1} d_2 d_1 d_{n+1}} 0\overline{d_{n+2}} 0 \cdots$$

kjer s določa predznak ($s = 0$, če $r \geq 0$ in $s = 1$, sicer).

- Vidimo:
 - $|\mathbb{R}| \leq |[0, 1]|$,
 - $|\mathbb{R}| \geq |[0, 1]|$, ker velja $[0, 1] \subset \mathbb{R}$
- Iz tega lahko sklepamo, da velja $|\mathbb{R}| = |[0, 1]|$

Dokaz z indukcijo

Če je množica induktivni razred, lahko z matematično indukcijo dokazujemo neko lastnost članov množice. Induktivni razred I sestavlja:

- Baza indukcije - najbolj osnovna množica elementov (osnovni razred)
- Pravila generiranja - kako iz elementov baze gradimo nove elemente (množico)

Primeri:

Primer 1: Induktivni razred naravnih števil (\mathbb{N})

- Baza: $1 \in \mathbb{N}$
- Pravila generiranja: $n \in \mathbb{N} \implies n + 1 \in \mathbb{N}$

Primer 2: [Hilbertove krivulje](http://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve)¹

¹http://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve

Dokaz s protislovjem

Vzamemo nasprotno trditev, od tiste, ki jo želimo preveriti in pokažemo, da to vodi v protislovje.

Primeri:

Primer 1: Praštevil je končno mnogo.

- Predpostavimo, da poznamo vsa praštevila:
 $P = \{2, 3, 5, \dots, p\}$, kjer je p zadnje praštevilo
- Po definiciji obstajajo le praštevila in sestavljena števila (to so taka, ki jih lahko razstavimo na prafaktorje).
- Če pomnožimo vsa znana praštevila iz P in prištejemo 1 dobimo število, ki se ga ne da razstaviti na prafaktorje iz množice P :
 $q = 2 * 3 * 5 * \dots * p + 1$
- Torej je q ali praštevilo (ker ni sestavljeno), ali pa število, sestavljeno iz prafaktorjev, ki jih ni v množici P .
- Oboje kaže na to, da v množici P nimamo vseh praštevil, ter, da to velja za vsako končno množico praštevil.

Primer 2: $\sqrt[3]{2}$ je racionalno število.

- Če je $\sqrt[3]{2}$ racionalno število, ga je moč zapisati kot ulomek $\frac{a}{b}$.
- Predpostavimo, da je ulomek $\frac{a}{b}$ okrajšan (torej, da velja: $GCD(a, b) = 1$):

$$\begin{aligned}\sqrt[3]{2} &= \frac{a}{b} \\ 2 &= \left(\frac{a}{b}\right)^3 \\ 2b^3 &= a^3\end{aligned}$$

- Opazimo, da je a sodo število, torej lahko pišemo $a = 2k$:

$$\begin{aligned}2b &= (2k)^3 \\ 2b &= 8k \\ b &= 4k\end{aligned}$$

- Ker se je pokazalo, da je tudi b sodo število, $GCD(a, b) = 1$ ne more držati, torej smo prišli v protislovje in s tem dokazali, da $\sqrt[3]{2}$ ni racionalno število.

Poglavje 2

Regularni jeziki

2.1 Uvod

2.1.1 Uporabljene oznake

- a - znak ali simbol (niz dolžine 1)
- Σ - abeceda (končna neprazna množica znakov)
- w - niz ali beseda (poljubno končno zaporedje znakov $w_1w_2 \dots w_n$)
- $|w|$ - dolžina niza
- ε - prazen niz, $|w| = 0$
- Σ^* - vsi možni nizi abecede

2.1.2 Operacije nad regularnimi jeziki

- Stik
 - Stik nizov:

$$w = w_1w_2 \dots w_n$$

$$x = x_1x_2 \dots x_m$$

$$wx = w_1w_2 \dots w_nx_1x_2 \dots x_m$$

- Stik množic:

$$A = \{w_1, w_2, \dots, w_n\}$$

$$B = \{x_1, x_2, \dots, x_m\}$$

$$A \cdot B = \{w_ix_j \mid w_i \in A \wedge x_j \in B\}$$

- Potenciranje

$$A^0 = \{\varepsilon\}$$

$$A^k = A \cdot A \cdot \dots \cdot A = \bigcirc_{i=1}^k A$$

- Iteracija

$$A^* = A^0 \cup A^1 \cup A^2 \dots = \bigcup_{i=0}^{\infty} A^i$$

2.2 Regularni izrazi

Def.: Imamo tri osnovne izraze:

- \emptyset je opisuje prazen jezik $L(\emptyset) = \{\}$
- ε opisuje jezik $L(\varepsilon) = \{\varepsilon\}$
- \underline{a} opisuje jezik $L(\underline{a}) = \{a\}$, $a \in \Sigma$

In tri pravila za generiranje sestavljenih izrazov:

- $(r_1 + r_2)$ opisuje unijo jezikov $L(r_1 + r_2) = L(r_1) \cup L(r_2)$
- $(r_1 r_2)$ opisuje stik jezikov $L(r_1 r_2) = L(r_1) \cdot L(r_2)$
- (r^*) opisuje iteracijo jezika $(L(r))^*$

Primeri:

Primer 1: Opiši vse nize, ki se končajo z nizom 00 v abecedi $\Sigma = \{0, 1\}$.

$$r = (0 + 1)^*00$$

Primer 2: Opiši vse nize, pri katerih so vsi a -ji pred b -ji in vsi b -ji pred c -ji v abecedi $\Sigma = \{a, b, c\}$.

$$a^*b^*c^*$$

Primer 3: Opiši vse nize, ki vsebujejo vsaj dva niza 'aa', ki se ne prekrivata v abecedi $\Sigma = \{a, b, c\}$.

$$(a + b + c)^*aa(a + b + c)^*aa(a + b + c)^*$$

Primer 4: Opiši vse nize, ki vsebuje vsaj dva niza 'aa' ki se lahko prekrivata v abecedi $\Sigma = \{a, b, c\}$

$$(a + b + c)^*aa(a + b + c)^*aa(a + b + c)^* + (a + b + c)^*aaa(a + b + c)^*$$

Primer 5: Opiši vse nize, ki ne vsebujejo niza 11 v abecedi $\Sigma = \{0, 1\}$

$$(\varepsilon + 1)(0^*01)^*0^*$$

$$(\varepsilon + 1)(0^* + 01)^*$$

Primer 6: S slovensko abecedo opiši besedo "Ljubljana" v vseh sklonih in vseh mešanicah velikih in malih črk.

$$(L + l)(J + j)(U + u)(B + b)(L + l)(J + j)(A + a)(N + n)((A + a)(O + o)(E + e)(I + i))$$

Koliko različnih nizov opišemo s tem regularnim izrazom?

$$2^8 \cdot 2^3 = 2^{11} \text{ nizov}$$

2.3 Končni avtomati

2.3.1 Nedeterministični končni avtomati z ε -prehodi

Def.: ε NKA je definiran kot peterka $M = \langle Q, \Sigma, \delta, q_0, F \rangle$, kjer je:

- Q - končna množica stanj
- Σ - vhodna abeceda
- δ - funkcija prehodov, $\delta : Q \times (\Sigma \cup \{\varepsilon\}) \rightarrow 2^Q$
- q_0 - začetno stanje
- F - množica končnih stanj

$2^Q = P(Q)$ je tu potenčna množica stanj avtomata. To pomeni da je so v 2^Q vse možne kombinacije stanj. Recimo da se nahajamo v stanju A, potem nas funkcija prehodov δ pripelje v vsa možna stanja do katerih pridemo iz A z določenim znakom abecede in z vsemi ε prehodi, naprimer $\{A_1, A_2, \dots, A_n\}$. Tukaj je množica stanj $\{A_1, A_2, \dots, A_n\}$ element potenčne množice $P(Q)$

2.3.2 Nedeterministični končni avtomati

Def.: NKA je definiran kot peterka $M = \langle Q, \Sigma, \delta, q_0, F \rangle$, kjer je:

- Q - končna množica stanj
- Σ - vhodna abeceda
- δ - funkcija prehodov $\delta : Q \times \Sigma \rightarrow 2^Q$
- q_0 - začetno stanje
- F - množica končnih stanj

Def.: Funkcija ε -closure(q) nam pove, do katerih stanj lahko pridemo iz stanja q po ε prehodih.
 ε -closure(q) = $\{q_k \mid \exists q_1, q_2, \dots, q_n \in Q, q = q_1 \wedge q_i \in \delta(q_{i-1}, \varepsilon)\}$

Def.: Posplošena funkcija prehodov $\hat{\delta}$ nam pove, do katerega stanja pridemo po nekem nizu.

$$\hat{\delta}(q, \varepsilon) = \varepsilon\text{-closure}(q)$$

$$\hat{\delta}(q, a) = \delta(q, a)$$

$$\hat{\delta}(q, wa) = \varepsilon\text{-closure}(\{q'' \mid q' \in \hat{\delta}(q, w) \wedge q'' \in \delta(q', a)\})$$

2.3.3 Deterministični končni avtomat

Def.: DKA je definiran kot petorka $M = \langle Q, \Sigma, \delta, q_0, F \rangle$, kjer je:

- Q - končna množica stanj
- Σ - vhodna abeceda
- δ - funkcija prehodov, $\delta : Q \times \Sigma \rightarrow Q$
- q_0 - začetno stanje
- F - množica končnih stanj

2.3.4 Jeziki končnih avtomatov

Def.: Jezik ε NKA ter NKA je definiran kot:

$$L = \{w \mid \hat{\delta}(q_0, w) \cap F \neq \emptyset\}$$

kjer je $\hat{\delta}(q, w)$ posplošena funkcija prehodov v večih korakih.

Def.: Jezik DKA je definiran kot:

$$L = \{w \mid \hat{\delta}(q_0, w) \in F\}$$

Definicije želijo povedati, da so v jeziku točno tisti nizi, po katerih je iz začetnega stanja mogoče priti do nekega končnega stanja.

2.4 Levo in desno-linearne gramatike

Posebnost linearnih gramatik je v tem, da imajo na desni strani produkcij največ en vmesni simbol, ampak ta model je že močnejši od regularnih jezikov (glej 3.1), če pa se omejimo le na tiste produkcije, ki imajo ta edini vmesni simbol vedno na skrajno levi strani, ali pa vedno na skrajni desni strani niza, dobimo model, ki opisuje regularne jezike.

Def.: Regularna gramatika je definirana kot četvorček $G = \langle N, T, P, S \rangle$, kjer je:

- N - množica spremenljivk oz. vmesnih simbolov, $N \subseteq \Sigma$
- T - množica znakov oz. končnih simbolov, $T \subset \Sigma$, $N \cap T = \emptyset$
- P - množica produkcij
- S - začetni simbol, $S \in N$

Pri tem je abeceda $\Sigma = N \cup T$ in $N \cap T = \emptyset$.

2.4.1 Produkcije

Def.: Pri levo in desno-linearne gramatikah, s produkcijami slikamo nek vmesni simbol v niz, ki ima lahko vmesni simbol le na skrajno levi pri levo-linearne, oz. le na skrajno desni pri desno-linearne:

- $P \subset N \times ((N \cup \{\varepsilon\})T^*)$ - pri levo-linearne gramatikah
- $P \subset N \times (T^*(N \cup \{\varepsilon\}))$ - pri desno-linearne gramatikah

2.4.2 Relacija izpeljave \Rightarrow

Def.: Relacija izpeljave pri levo in desno-linearne gramatikah prek neke produkcije iz P , slika trenutni niz v nov niz, tako, da ima novi niz vmesne simbole lahko le na skrajni levi, pri desno-linearne pa le na skrajno desni strani, torej:

- $[A \rightarrow B\beta]$ - pri levo-linearne gramatikah
- $[A \rightarrow \beta B]$ - pri desno-linearne gramatikah

Pri tem je $A \in N$, $B \in (N \cup \{\varepsilon\})$, $\beta \in T^*$

Def.: Kadar želimo pokazati, da je mogoče z enim ali več koraki mogoče priti iz enega niza do drugega, to lahko zapišemo s posplošeno relacijo izpeljave \Rightarrow^* .

$$\alpha \Rightarrow^* \beta \quad \text{n.t.k.} \quad \alpha = \alpha_0 \Rightarrow \alpha_1 \Rightarrow \dots \Rightarrow \alpha_k = \beta; \quad k > 0$$

2.4.3 Jezik gramatik

2.5 Jezik regularnih jezikov

Def.: Jezik ki ga opisuje poljubni regularni izraz, končni avtomat, levo ali desno-linearne gramatika, je regularni jezik.

Regularni jeziki ne vsebujejo informacije o prejšnjih znakih vhodnega niza in se z njimi ne da opisati poljubnega jezika. (za postopke dokazovanja regularnosti glej 2.8).

Primeri:

Primer 1: $L = \{\}$ - prazen jezik

Primer 2: $L = \{\varepsilon\}$ - jezik, ki vsebuje ε (ni prazen)

Primer 3: $L = \{a, aa, ab\}$ - jezik, ki vsebuje nize "a, aa, ab"

Primer 4: $L = \{0^n 1^n \mid n > 0\}$ - jezik, ki ni regularen (ne moremo si zapomniti poljubnega števila n)

2.6 Ohranjanje regularnosti jezikov

Regularnost jezika že po definiciji ohranjajo operacije:

- $L_1 \cup L_2$ - unija
- $L_1 \cdot L_2$ - stik
- L^* - iteracija

Obstajajo postopki za konstrukcijo, ki kažejo, da regularnost ohranjajo tudi:

- $L_1 \cap L_2$ - presek
Iz avtomatov za L_1 in L_2 zgradimo t.i. produktni avtomat:

$$M_{L_1} = \{Q_1, \Sigma, \delta_1, q_{10}, F_1\}$$

$$M_{L_2} = \{Q_2, \Sigma, \delta_2, q_{20}, F_2\}$$

$$M_{L_1} * M_{L_2} = \{Q_1 \times Q_2, \Sigma, \delta_*, \langle q_{10}, q_{20} \rangle, F_1 \times F_2\}$$

Namesto stanj dobimo pare stanj in moramo preveriti v kateri par pridemo, če gledamo oba stara avtomata, končna pa so tista stanja, ki so končna v obeh starih avtomatih.

$$\delta_*(\langle q_1, q_2 \rangle, a) = \langle \delta_1(q_1, a), \delta_2(q_2, a) \rangle$$

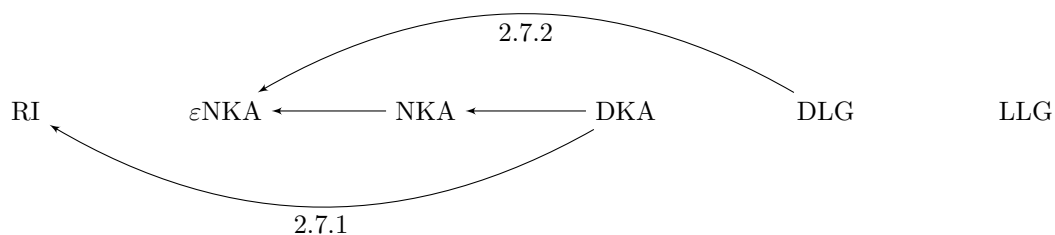
- L^R - obrat oz. reverz
Obrnemo vse povezave, ustvarimo novo začetno stanje, ki gre po ϵ v stara končna, staro začetno stanje pa postane edino končno stanje.

Regularnost ohranjajo tudi vse operacije, ki so sestavljene iz zgoraj naštetih:

- $L_1 \setminus L_2 = L_1 \cap \bar{L}_2$ - razlika
- $\bar{L} = \Sigma^* \setminus L$ - komplement
- $L_1 \underline{\vee} L_2 = (L_1 \cup L_2) \setminus (L_1 \cap L_2)$ - ekskluzivni ali

2.7 Prevedbe med modeli regularnih jezikov

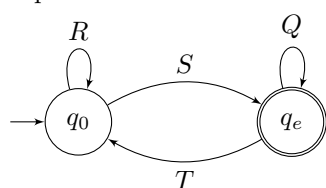
Regularni izrazi, regularne gramatike in končni avtomati so enako močni modeli in je mogoče pretvarjati med njimi. V tem odseku bomo predstavili naslednje prevedbe:



2.7.1 Končni avtomat \rightarrow Regularni izraz

Končni avtomat v regularni izraz prevedemo po metodi z eliminacijo. Pri tej metodi izberemo neko vozlišče za eliminacijo, nato pa njegove sosedne povežemo med seboj, tako, da na nove povezave zapišemo regularne izraze, ki opisujejo dogajanje v tistem vozlišču. Eliminacijo ponavljamo, dokler nam v avtomatu ne ostane le dve stanji, nato pa za končni zapis uporabimo naslednji recept:

Na povezavah avtomata imamo zapisane regularne izraze R, S, Q in T ,

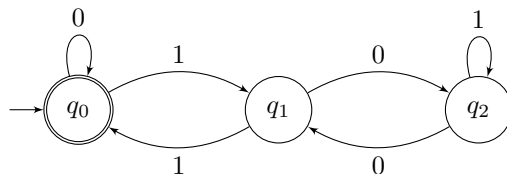


ki jih prepišemo v en sam regularni izraz oblike:

$$(R + SQ^*T)^*SQ^*$$

Primeri:

Primer 1: Zapiši DKA za preverjanje deljivosti s 3 v binarnem sistemu? Zapiši še regularni izraz.



Iz grafa eliminiramo eno stanje in zapišemo regularni izraz:

$$(0 + 1(01^*0)^*1)^*$$

Možna pa je še ena rešitev, če eliminiramo drugo stanje.

2.7.2 Desno-linearna gramatika \rightarrow Nedeterministični končni avtomat z ε -prehodi

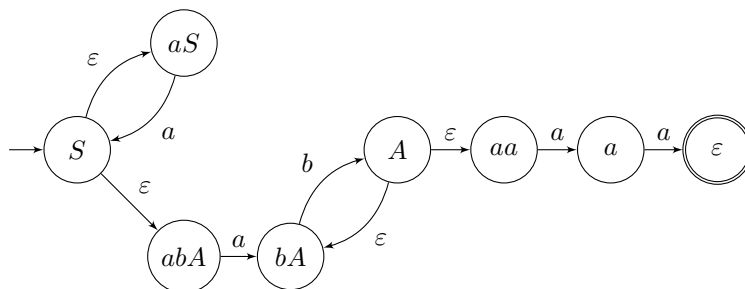
Vhodno stanje avtomata je začetni simbol gramatike, nato pa stanja označujemo glede na končne in vmesne simbole, ki jih moramo še porabiti. Produkcije predstavljajo ε prehode v avtomatu, preostali prehodi avtomata pa so črke, ki jih generiramo.

Primer: Pretvori podano desno-linearno gramatiko v nedeterministični končni avtomat z ε -prehodi.

$$S \rightarrow abA \mid aS$$

$$A \rightarrow aa \mid bA$$

Po zgoraj opisanem postopku dobimo:



2.8 Dokazovanje regularnosti jezika

Kadar ugotavljamo, ali je nek jezik regularen, to lahko naredimo na več načinov:

- Pokažemo da je regularen:
 - Jezik skonstruiramo v enem izmed modelov, ki sprejemajo regularne jezike:
 - * Končni avtomati
 - * Regularni izrazi
 - * Linearne gramatike
- Dokažemo da ni regularen:
 - Z uporabo leme o napihovanju za regularne jezike (glej 2.8.1)
 - Pokažemo, da jezik ne spada niti v nek širši razred jezikov:
 - * Dokažemo, da ni kontekstno-neodvisen (glej 4.3)

2.8.1 Lema o napihovanju za regularne jezike

Lemo o napihovanju za regularne jezike uporabljamo za dokazovanje, da nek jezik ne spada v razred regularnih jezikov.

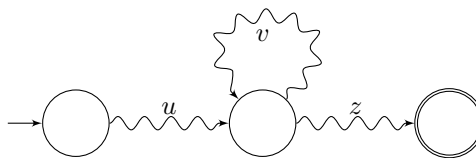
Def.: Za vsak regularni jezik obstaja neka konstanta n , taka, da lahko vsako besedo w iz jezika, daljšo od n , razbijemo na tri dele:

$$w = u v z$$

Pri čemer velja:

- $|uv| \leq n$
- $|v| > 0$
- $uv^i z \in L, \forall i \geq 0$ (napihovanje)

Ker dokazujemo da jezik ni regularen, moramo torej najti neko besedo, za katero pri napihovanju ne ostanemo znotraj jezika. Če nam tega z izbrano besedo ne uspe dokazati, še nismo dokazali da je jezik regularen – edini pravi dokaz tega je konstrukcija jezika v enem izmed modelov, ki opisujejo regularne jezike.



Če zgornjo definicijo pogledamo v kontekstu končnih avtomatov, vidimo, da je n gotovo večji od števila stanj, saj mora za napihovanje v avtomatu obstajati nek cikel, sicer bi bi veljalo $|v| = 0$.

Poglavje 3

Linearni jeziki

3.1 Linearne gramatike

Def.: Linearna gramatika je gramatika, ki ima na desni strani produkcij največ en vmesni simbol. Definirana kot četvorček $G = \langle N, T, P, S \rangle$, kjer so:

- N - množica spremenljivk oz. vmesnih simbolov
- T - množica znakov oz. končnih simbolov
- P - množica produkcij
- S - začetni simbol

Primer: Sestavi linearno gramatiko, ki sprejme jezik $L = \{a^n b^n \mid n > 0\}$.

$$S \rightarrow aSb \mid \varepsilon$$

Poglavje 4

Kontekstno-neodvisni jeziki

4.1 Kontekstno-neodvisne gramatike

Def.: Kontekstno-neodvisna gramatika je definirana kot četvorček $G = \langle N, T, P, S \rangle$, kjer je:

- N - množica spremenljivk oz. vmesnih simbolov
- T - množica znakov oz. končnih simbolov
- P - množica produkcij
- S - začetni simbol

Def.: Kontekstno-neodvisna gramatika je dvoumna, kadar do nekega končnega niza lahko pridemo po več različnih izpeljavah.

Def.: Kontekstno-neodvisna gramatika je deterministična, kadar za jezik, ki ga gramatika opisuje, obstaja vsaj ena gramatika, ki ni dvoumna. Ni nujno, da je taka gramatika, ki jo imamo - važno je, da taka gramatika obstaja.

4.1.1 Chomskyeva normalna oblika

Def.: Kontekstno-neodvisna gramatika je v Chomskyevi normalni obliki, kadar nima nekoristnih simbolov, ter so vse produkcije naslednjih dveh oblik:

$$\begin{aligned} A &\rightarrow a \\ A &\rightarrow BC \\ a &\in T, \quad B, C \in N \end{aligned}$$

4.1.2 Greibachina normalna oblika

Def.: Kontekstno-neodvisna gramatika je v Greibachini normalni obliki, kadar so vse produkcije oblike:

$$\begin{aligned} A &\rightarrow a\alpha \\ a &\in T, \quad \alpha \in N^* \end{aligned}$$

4.2 Skladovni avtomati

Def.: Skladovni avtomat je definiran kot sedmerka $M = \langle Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, Z_0, F \rangle$, kjer je:

- Q - končna množica stanj
- Σ - vhodna abeceda
- Γ - skladovna abeceda
- δ - funkcija prehodov, $\delta : Q \times (\Sigma \cup \{\varepsilon\}) \times \Gamma \rightarrow 2^{Q \times \Gamma^*}$
- q_0 - začetno stanje, $q_0 \in Q$
- Z_0 - začetni skladovni simbol, $Z_0 \in \Gamma$
- F - množica končnih stanj

4.2.1 Trenutni opis

Def.: Trenutni opis je trojka $\langle q, w, \gamma \rangle \in Q \times \Sigma^* \times \Gamma^*$, pri čemer je q trenutno stanje, w preostanek vhodnega niza, ter γ trenutna vsebina sklada

4.2.2 Relacija \vdash

Def.: Relacija \vdash nas pelje iz enega trenutnega opisa v drugega, če je ta prehod predviden v funkciji prehodov δ :

$$\langle q, aw, Z\gamma \rangle \vdash \langle p, w, \gamma'\gamma \rangle \iff \langle p, \gamma' \rangle \in \delta(q, a, Z)$$

Uporabljamo tudi posplošeno relacijo \vdash^* , ki je ubistvu samo ena ali več-kratna uporaba relacije \vdash . Pove nam to, da pridemo iz enega trenutnega opisa do drugega, prek enega ali večih prehodov, pod pogojem, da vse vmesne prehode predvideva funkcija prehodov δ .

4.2.3 Jezik skladovnega avtomata

4.3 Dokazovanje kontekstne-neodvisnosti

4.3.1 Lema o napihovanju za kontekstno-neodvisne jezike

4.3.2 Ogdenova lema za kontekstno-neodvisne jezike

Poglavje 5

Kontekstno-odvisni jeziki

5.1 Kontekstno-odvisne gramatike

Def.: Kontekstno-odvisna gramatika je definirana kot četvorček $G = \langle N, T, P, S \rangle$, kjer so:

- N - množica spremenljivk oz. vmesnih simbolov
- T - množica znakov oz. končnih simbolov
- P - množica produkcij
- S - začetni simbol

Pri tem je:

$$P \subset [\alpha_1 A \alpha_2 \rightarrow \alpha_1 \gamma \alpha_2]$$

$$\alpha_1, \alpha_2, \gamma \in (N \cup T)^*, \quad \gamma \neq \emptyset$$

Primer: Sestavi kontekstno-odvisno gramatiko, ki sprejme jezik $L = \{a^n b^n c^n \mid n > 0\}$.

$$\begin{aligned} S &\rightarrow aSBC \\ S &\rightarrow aBC \\ CB &\rightarrow HB \\ HB &\rightarrow HC \\ HC &\rightarrow BC \\ aB &\rightarrow ab \\ bB &\rightarrow bb \\ bC &\rightarrow bc \\ cC &\rightarrow cc \end{aligned}$$

S kompleksnejšo kontekstno-odvisno gramatiko lahko sprejmemo tudi jezik $\{a^n b^n c^n d^n \mid n > 0\}$

Poglavje 6

Turingovi jeziki

6.1 Zgodovina

Leta 1900 je Nemški matematik David Hilbert objavil seznam triidvajsetih nerešenih problemov v matematiki. Eden izmed Hilbertovih problemov (deseti po vrsti), je vprašanje, ali obstaja postopek, po katerem ugotovimo rešljivost poljubne Diofantske enačbe – torej, ali lahko ugotovimo, če ima polinom s celoštevilskimi koeficienti $P(x_1, x_2, \dots, x_n) = 0$, celoštevilsko rešitev. Kljub temu, da je Emil Post že leta 1944 slutil, da je problem nerešljiv, je to dokončno dokazal rus Jurij Matijaševič šele leta 1970 v svojem doktorskem delu. Med reševanjem problema pa so se matematiki že prej začeli ukvarjati s formalizacijo pojma postopka oz. algoritma. Intuitivna definicija tega se glasi nekako tako:

Def.: Algoritem je zaporedje ukazov, s katerimi se v končnem številu korakov opravi neka naloga.

Pri tem pa ostaja še kar nekaj odprtih vprašanj, npr.:

- Kakšni naj bodo ukazi?
 - Osnovni - algoritem ima veliko korakov
 - Kompleksni - prezapleteni ukazi so že sami algoritmi
- Koliko ukazov naj bo?
 - Končno - ali je s končno množico res mogoče rešiti vsako nalogo?
 - Neskončno - kakšen izvajalec ukazov je sposoben izvršiti neskončno različnih ukazov?
- So ukazi zvezni ali diskretni?
- V kakšnem pomnilniku so ukazi shranjeni?
 - Končnem - ali s končnim zaporedjem ukazov res lahko mogoče rešimo vsako nalogo?
 - Neskončnem -

Nekateri zgodnji poskusi formalizacije pojma algoritma so:

- GK (Kurt Gödel, Stephen Kleene)
- HG (Jacques Herbrand, Kurt Gödel)
- Produkcijski sistem (Emil Post),
- Lambda račun (Alonso Church, 1936)
- Turingov stroj (Alan Turing, 1936)

6.2 Turingovi stroji

Turingov stroj se je uveljavil kot uporaben in preprost model računanja, ki zna izračunati vse kar se izračunati da (pod pogojem, da Church-Turingova teza drži). Alan Turing je svoj stroj izpeljal iz razmišljanja o tem, kako človek rešuje miselne probleme na papir. Pri tem je izbral tri sestavne dele:

- Nadzorno enoto (glava)
- Čitalno okno (roka in vid)
- Trak (papir)

V postopku formalizacije, pa je zaradi večje preprostosti, zahteval še, da je stroj sestavljen iz končno mnogo elementov, ter da deluje v diskretnih korakih.

Def.: Turingov stroj je definiran kot sedmerka $M = \langle Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, B, F \rangle$, kjer je:

- Q končna množica stanj
- Σ končna množica vhodnih simbolov, $Q \cap \Sigma = \emptyset$
- Γ končna množica tračnih simbolov, $\Sigma \subset \Gamma$
- δ funkcija prehodov: $Q \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma \times \{L, D\}$,
kjer L in D označujeta premik levo ali desno
- q_0 začetno stanje, $q_0 \in Q$
- B prazen simbol, $B \in \Gamma$
- F množica končnih stanj, $F \subseteq Q$

Stroj deluje tako, da v vsakem koraku opravi naslednje:

- preide v neko stanje
- zapiše nov simbol v celico, ki je pod oknom
- okno premakne eno celico levo ali desno

6.2.1 Trenutni opis

Def.: $TO = \Gamma^* \times Q \times \Gamma^*$ je množica vseh trenutnih opisov.

Nek trenutni opis $\langle \alpha_1, q, \alpha_2 \rangle$, ali krajše $\alpha_1 q \alpha_2$ opisuje konfiguracijo Turingovega stroja.

Iz α_1 in α_2 , lahko razberemo:

- če je $\alpha_1 = \varepsilon$, je okno skrajno levo
- če je $\alpha_2 = \varepsilon$, je okno nad B in so naprej sami B -ji

6.2.2 Relacija \vdash

Def.: Če sta u, v trenutna opisa iz množice TO , ter v neposredno sledi iz u v enem koraku Turingovega stroja, tedaj pišemo $u \vdash v$.

Naj bo $x_1 \dots x_{i-1} q x_i \dots x_n$ trenutni opis:

- če je $\delta(q, x_i) = \langle p, Y, D \rangle$:
 $x_1 \dots x_{i-1} q x_i \dots x_n \vdash x_1 \dots x_{i-1} Y p x_{i+1} \dots x_n$
- če je $\delta(q, x_i) = \langle p, Y, L \rangle$:
 - če je okno na robu ($i = 1$), se Turingov stroj ustavi, ker je trak na levi omejen.
 - če okno ni na robu ($i > 1$), potem: $x_1 \dots x_{i-2} x_{i-1} q x_i \dots x_n \vdash x_1 \dots x_{i-2} p x_{i-1} Y x_{i+1} \dots x_n$

6.2.3 Tranzitivna ovojnica \vdash^* relacije \vdash

Def.: $u \vdash^* v$, če obstaja tako zaporedje $x_i, (i \in [0, 1, \dots, k], k \geq 0)$, da velja $u = x_0, v = x_k$ in $x_0 \vdash x_1 \wedge x_1 \vdash x_2 \wedge \dots \wedge x_{k-1} \vdash x_k$

Torej, trenutni opis v sledi iz u , v k korakih Turingovega stroja.

6.3 Jezik Turingovega stroja

Def.: Jezik Turingovega stroja je definiran kot:

$$L(M) = \{w \mid w \in \Sigma^* \wedge q_0 w \vdash^* w_1 q w_2 \wedge w_1, w_2 \in \Gamma^* \wedge q \in F\}$$

Z besedami to pomeni, da je $L(M)$ množica besed $w \in \Sigma^*$, ki če jih damo na vhod stroju M , povzročijo, da se stroj M v končno mnogo korakov znajde v končnem stanju.

Def.: Jezik L je Turingov jezik, če obstaja Turingov stroj M , tak, da je $L = L(M)$.

6.3.1 Ugotavljanje pripadnosti besed Turingovemu jeziku

Pri vprašanju ali je neka beseda v jeziku, Turingove jezike ločimo na:

- Odločljive - obstaja algoritem, s katerim se lahko za poljubno besedo odločimo, ali pripada jeziku.
- Neodločljive - v splošnem ni algoritma, ki bi za poljubno vhodno besedo z DA ali NE odgovoril na vprašanje pripadnosti.
 - če je odgovor DA, to ugotovimo v nekem končnem številu korakov.
 - če je odgovor NE, pa ni nujno, da se bo stroj kdaj ustavil.

Primer: Zapiši Turingov stroj, ki sprejema jezik $L = \{0^n 1^n \mid n \geq 1\}$

Skica izvajanja stroja:

- $0^n 1^n$ - vhodna beseda
- $X0^{n-1}1^n$ - zamenjamo najbolj levo 0 z X
- $X0^{n-1}Y1^{n-1}$ - premaknemo okno desno do najbolj leve 1 in jo zamenjamo z Y
- $XX0^{n-2}Y1^{n-1}$
- $XX0^{n-2}YY1^{n-2}$ - ponovimo in vidimo, da bomo niz sprejeli, če je prave oblike.

Turingov stroj zapišemo kot $M = \langle Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, B, F \rangle$:

- $Q = \{q_0, q_1, q_2, q_3, q_4\}$
- $\Sigma = \{0, 1\}$
- $\Gamma = \{0, 1, B, X, Y\}$
- $F = \{q_4\}$
- δ bomo definirali s tabelo

Pomen stanj:

- q_0 - začetno stanje in stanje pred zamenjavo 0 z X
- q_1 - premikanje desno do 1
- q_2 - zamenjava 1 z Y in premikanje levo do X
- q_3 - najde X in se premik desno
- q_4 - končno stanje

Tabela prehajanja stanj:

	0	1	B	X	Y
x_0	$\langle q_1, X, D \rangle$	–	–	$\langle q_3, Y, D \rangle$	–
x_1	$\langle q_1, 0, D \rangle$	$\langle q_2, Y, L \rangle$	–	$\langle q_1, Y, D \rangle$	–
x_2	$\langle q_2, 0, D \rangle$	–	$\langle q_0, X, D \rangle$	$\langle q_2, Y, L \rangle$	–
x_3	–	–	–	$\langle q_3, Y, D \rangle$	$\langle q_4, B, D \rangle$
x_4	–	–	–	–	–

Izvajanje stroja s trenutnimi opisi:

$$q_0 0011 \vdash Xq_1 011 \vdash X0q_1 11 \vdash Xq_2 0Y1 \vdash \dots$$

6.3.2 Turingov stroj kot računalnik funkcij

Imamo Turingov stroj, ki ima na traku neko število ničel, ki predstavljajo pozitivna naravna števila, ločena z enicami:

$$0^{i_1} 1 0^{i_2} 1 \dots 1 0^{i_k}$$

Recimo, da se stroj po nekem številu korakov ustavi in ima na traku skupino ničel 0^m , na levi in desni strani skupine pa same B -je. S tem je stroj lahko izračunal neko funkcijo

$$f^{(k)} : \mathbb{N}_+^k \rightarrow \mathbb{N}_+ \text{ oz. } f(i_1, i_2, \dots, i_k) = m$$

Funkcija f ni nujno definirana za vsako k -terico iz \mathbb{N}_+^k , torej je parcialna funkcija, kadar pa je definirana povsod, pravimo da je totalna. Stroj se pri nedefiniranih k -tericah pač na neki točki ustavi in pri tem na traku ne pusti le ene skupine ničel, ali pa se sploh ne ustavi. Isti turingov stroj hkrati računa več funkcij: $f^{(1)}, f^{(2)}, \dots, f^{(k)}$.

Parcialna rekurzivna funkcija

Def.: Vsaka funkcija $f^{(k)} : \mathbb{N}_+^k \rightarrow \mathbb{N}$, ki jo lahko izračuna nek Turingov stroj, je parcialna rekurzivna funkcija. Če je $f^{(k)}$ definirana za vse k -terice, jo imenujemo totalna rekurzivna funkcija (včasih samo rekurzivna funkcija)

Vse običajne aritmetične funkcije so parcialne ali celo totalne rekurzivne funkcije. V primerih si bomo pogledali nekaj primerov, tu pa jih nekaj naštejmo: $m + n$, $m * n$, $n!$, 2^n , $\lceil \log(n) \rceil$, m^n , \dots

Primeri:

Primer 1: Ali je $f(m, n) = m + n$ (parcialno) rekurzivna?

Skica stroja, ki računa $m + n$:

- $0^m 10^m$ - vhodna beseda
- $B0^{m-1}10^m$ - izbriši prvo ničlo
- $B0^{m+n}$ - premakni se do 1 in jo zamenjaj z 0

Primer 2: Ali je $f(m, n) = m * n$ (parcialno) rekurzivna?

Skica stroja, ki računa $m * n$:

- $0^m 10^n$ - vhodna beseda
- $0^m 10^n 1$ - premakni se na konec in zapiši 1 (ločnica za rezultat)
- $B0^{m-1}10^n 1$ - premakni se na začetek in izbriši 0
- $B0^{m-1}10^m 10^n$ - prekopiraj n ničel za ločnico (in ničle)
- $B^m 10^m 10^{m*n}$ - ponavlaj tadv koraka, dokler ni več ničel pred prvo 1
- $B^{m+n+2}0^{m*n}$ - izbriši del, ki ne spada v rezultat

6.3.3 Lažja konstrukcija Turingovih strojev

Obstaja nekaj tehnik, ki poenostavijo in pohitijo sestavljanje Turingovih strojev.

Nadzorna enota kot pomnilnik

Vsako stanje stroja, je sestavljeno iz dveh delov – stanja avtomata, ter shrambe za tračne znake. Novo množico stanj zapišemo kot $Q = K \times \Gamma$, kjer je K stara množica stanj in Γ tračna abeceda.

Primer: Sestavi Turingov stroj za razpoznavanje besed, pri katerih se prvi znak ne ponovi:

Stroj $M = \langle Q, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, B, F \rangle$ zapišemo kot:

- $M = \langle Q, \{0, 1\}, \{0, 1, B\}, \delta, \langle q_0, B \rangle, B, F \rangle$
- $Q = \{q_0, q_1\} \times \{0, 1, B\} = \{\langle q_0, 0 \rangle, \langle q_0, 1 \rangle, \langle q_0, B \rangle, \langle q_1, 0 \rangle, \langle q_1, 1 \rangle, \langle q_1, B \rangle\}$
- $F = \{\langle q_1, B \rangle\}$
- δ zapišemo kot:

- Shrani prvi znak besede v stanje stroja:
 $\delta(\langle q_0, B \rangle, 0) = \langle \langle q_1, 0 \rangle, 0, D \rangle$
 $\delta(\langle q_0, B \rangle, 1) = \langle \langle q_1, 1 \rangle, 1, D \rangle$
- Premakni okno v desno do prvega znaka, enakega shranjenemu:
 $\delta(\langle q_1, 0 \rangle, 1) = \langle \langle q_1, 0 \rangle, 1, D \rangle$
 $\delta(\langle q_1, 1 \rangle, 0) = \langle \langle q_1, 1 \rangle, 0, D \rangle$
- Če prebereš B , pojdi v končno stanje:
 $\delta(\langle q_1, 0 \rangle, B) = \langle \langle q_1, B \rangle, karkoli \rangle$
 $\delta(\langle q_1, 1 \rangle, B) = \langle \langle q_1, B \rangle, karkoli \rangle$
- Sicer se ustavi. To dosežemo tako, da ne definiramo prehodov:
 $\delta(\langle q_1, 0 \rangle, 0)$ in $\delta(\langle q_1, 1 \rangle, 1)$

Večsledni trak

Na traku imamo več kot eno sled, kar pomeni, da s traku beremo k -terice tračnih znakov, kar zapišemo kot: $\Gamma = \Gamma_1 \times \Gamma_2 \times \cdots \times \Gamma_k$.

Primer: Sestavi Turingov stroj, ki preveri, ali je vhodno število praštevilo.

Skica stroja:

- Trak ima tri sledi:
 - na prvi sledi je vhodno število
 - na drugi sledi je števec, ki na začetku hrani število 2
 - tretjo sled uporabimo za delovno sled, na začetku je lahko prazna.
- Stroj deluje tako:
 - prepisi število s prve sledi na tretjo sled
 - odštevaj število iz druge sledi od števila na tretji sledi
 - če se odštevanje konča z 0, se ustavi (ni praštevilo)
 - sicer število na drugi sledi povečaj za 1
 - če je število na drugi sledi enako tistemu na prvi, sprejmemo (je praštevilo)
 - sicer, ponovimo postopek

Prestavljanje vsebine traku

Recimo, da bi s traku radi vzeli nekaj zaporednih znakov tako, kot da bi jih izrezali iz traku in nato trak zlepili nazaj skupaj, izrezane simbole pa bi si pri tem seveda radi nekako zapomnili. Tudi to metodo realiziramo s pomočjo shrambe za tračne simbole v nadzorni enoti, a moramo pri tem paziti, da je funkcija prehodov pravilno napisana.

Primer: Sestavi Turingov stroj, ki premakne vsebino traku za 2 celici v desno.

Skica stroja:

- Q vsebuje stanja oblike: $\langle q, A_1, A_2 \rangle$; $q \in \{q_1, q_2\}$, $A_1, A_2 \in \Gamma$
- Γ poleg ostalih znakov, vsebuje še poseben znak X , ki označuje izpraznjeno celico na traku
- $F = \{q_2\}$
- δ zapišemo kot:
 - Prva koraka – zapomni si in izprazni prvi in drugi znak:
 $\delta(\langle q_1, B, B \rangle, A_1) = \langle \langle q_1, B, A_1 \rangle, X, D \rangle$
 $\delta(\langle q_1, B, A_1 \rangle, A_2) = \langle \langle q_1, A_1, A_2 \rangle, X, D \rangle$
 - Zapomni si nov znak in prvega iz shrambe zapiši na trak:
 $\delta(\langle q_1, A_i, A_{i+1} \rangle, A_{i+2}) = \langle \langle q_1, A_{i+1}, A_{i+2} \rangle, A_i, D \rangle$
 - Zadnja koraka – zapiši vsebino shrambe na trak:
 $\delta(\langle q_1, A_{n-1}, A_n \rangle, B) = \langle \langle q_1, A_n, B \rangle, A_{n-1}, D \rangle$
 $\delta(\langle q_1, A_n, B \rangle, B) = \langle \langle q_2, B, B \rangle, A_n, L \rangle$

Podprogrami