



# UNIVERSITÀ DI PISA

Dipartimento di Informatica  
Corso di Laurea Triennale in Informatica

Corso a Libera Scelta - 6 CFU

## Introduzione all'Intelligenza Artificiale

**Professore:**

Prof. Alessio Micheli  
Prof. Claudio Gallicchio

**Autore:**

Filippo Ghirardini

---

Anno Accademico 2023/2024

# Contents

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1	Obiettivi dell'IA . . . . .	3
1.1.1	Modellare . . . . .	3
1.1.2	Risultati . . . . .	3
1.2	Storia dell'IA . . . . .	3
1.3	Reti neurali . . . . .	4
1.3.1	Deep Learning . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Agenti intelligenti</b>	<b>5</b>
2.1	Caratteristiche . . . . .	5
2.1.1	Percezioni e azioni . . . . .	5
2.2	Agente razionale . . . . .	5
2.3	Ambienti . . . . .	6
2.4	Programma agente . . . . .	7
2.4.1	Tabella . . . . .	7
2.4.2	Agenti reattivi . . . . .	7
2.4.3	Agenti basati su modello . . . . .	8
2.4.4	Agenti con obiettivo . . . . .	9
2.4.5	Agenti con valutazione di utilità . . . . .	9
2.4.6	Agenti che apprendono . . . . .	9
2.4.7	Tipi di rappresentazione . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Agenti risolutori di problemi</b>	<b>11</b>
3.1	Processo di risoluzione . . . . .	11
3.2	Assunzioni . . . . .	11
3.3	Formulazione del problema . . . . .	11
3.4	Algoritmo di ricerca . . . . .	11
3.5	Ricerca della soluzione . . . . .	14

# Introduzione all'Intelligenza Artificiale

Realizzato da: Ghirardini Filippo

A.A. 2023-2024

---

# 1 Introduzione

## 1.1 Obiettivi dell'IA

### 1.1.1 Modellare

Modellare fedelmente l'essere umano:

- **Agire umanamente:** Test di Turing<sup>1</sup>
- **Pensare umanamente:** modelli cognitivi per descrivere il funzionamento della mente umana

### 1.1.2 Risultati

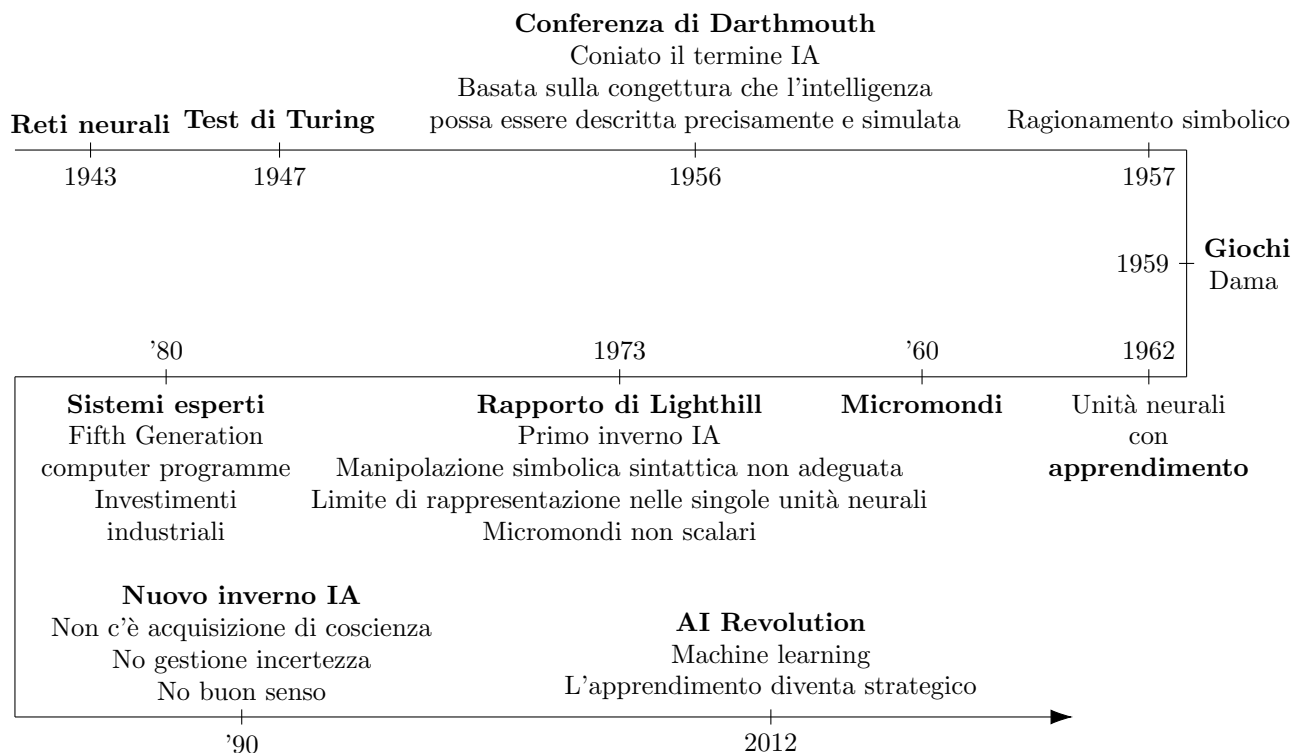
Raggiungere i risultati ottimali:

- Pensare razionalmente
- Agenti razionali: percepiscono l'ambiente, operano autonomamente e si adattano. Fanno la cosa giusta agendo in modo da ottenere il miglior risultato calcolando come agire in modo efficace e sicuro in una varietà di situazioni nuove. Ha alcuni vantaggi:
  1. Estendibilità e generalità
  2. Misurabilità dei risultati rispetto all'obiettivo

I limiti dipendono dai rischi, dall'etica e dalla complessità computazionale.

## 1.2 Storia dell'IA

Nasce sin dall'antichità con il desiderio dei filosofi di sollevare l'uomo dalle fatiche del lavoro. Dal 1940 c'è un'esplosione di popolarità che però si alterna tra periodi di crisi e di grandi avanzamenti.



<sup>1</sup>Ci sono due umani e una macchina. Tutti questi conversano tramite un computer. Se l'esaminatore non riesce a distinguere l'essere umano dalla macchina allora vince quest'ultima.

**Esempio 1.2.1** (Scacchi). Un esempio propedeutico è quello dell'applicazione dell'IA al gioco degli scacchi, definita **IA debole**. Negli anni '60 c'erano principalmente due opinioni al riguardo:

- Newell e Simon sostenevano che in 10 anni le macchine sarebbero state campioni negli scacchi
- Dreyfus sosteneva che una macchina non sarebbe mai stata in grado di giocare a scacchi

Nel 1997 la macchina Deep Blue sconfigge il campione mondiale di scacchi Kasparov. Viene naturale farsi alcune domande...

- Ha avuto **fortuna**?
- Ha avuto un **vantaggio psicologico**? La macchina eseguiva le mosse immediatamente e Kasparov si sentiva come l'ultimo baluardo umano.
- **Forza brutta**? La macchina calcolava 36 miliardi di posizioni ogni 3 minuti

Oggi l'Intelligenza Artificiale eccelle in tutti i giochi. L'ultimo a "cadere" è stato il Go nel 2016. Allo stesso tempo però il livello delle persone è aumentato giocando contro le macchine.

**Definizione 1.2.1** (IA debole). *Al contrario dell'IA forte, non ha lo scopo di possedere abilità cognitive generali, ma piuttosto di essere in grado di risolvere esattamente un singolo problema.*

### 1.3 Reti neurali

Le reti neurali sono caratterizzate da:

- **Flessibilità**: capacità di acquisizione automatica di conoscenza e di adattamento automatico a contesti diversi e dinamici
- **Robustezza**: capacità di trattare incertezza e rumorosità del mondo reale
- Rappresentazione appresa dai dati in forma **sub-simbolica**
- Possibilità di usare più strati di reti neurali con diversi livelli di astrazione (**Deep Learning**)

#### 1.3.1 Deep Learning

Abbinando alla capacità dei modelli di machine learning una grande quantità di dati e degli High Performance Computer, si è favorito molto il deep learning.

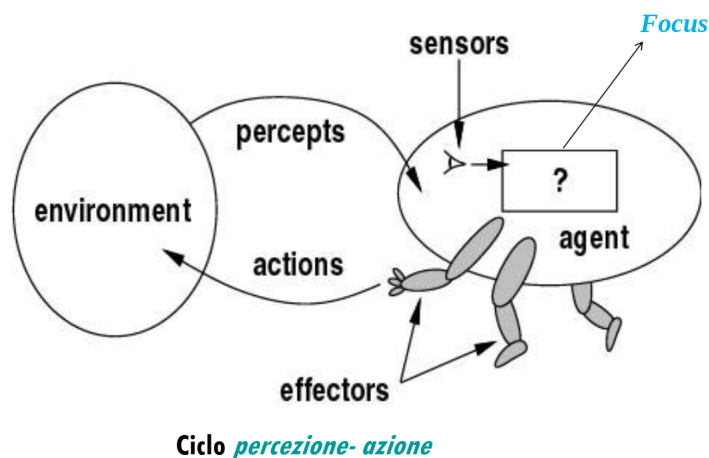
Dal 2010 le reti neurali profonde hanno iniziato a diffondersi molto nelle grandi industrie, riscuotendo successo ad esempio:

- **Computer vision**: ad esempio la classificazione del cancro della pelle
- **Natural Language Processing**: ad esempio IBM Watson o Google DeepL

Questa tecnologia ha raggiunto prestazioni a livello di quelle umane.

## 2 Agenti intelligenti

L'approccio moderno dell'IA (AIMA) è quello di costruire degli **agenti intelligenti**. La visione ad agenti offre un quadro di riferimento e una prospettiva più generale. È utile anche perché è **uniforme**.



Noi ci concentreremo sul programma che sta al centro dell'agente e che consiste in un ciclo di percezione-azione.

### 2.1 Caratteristiche

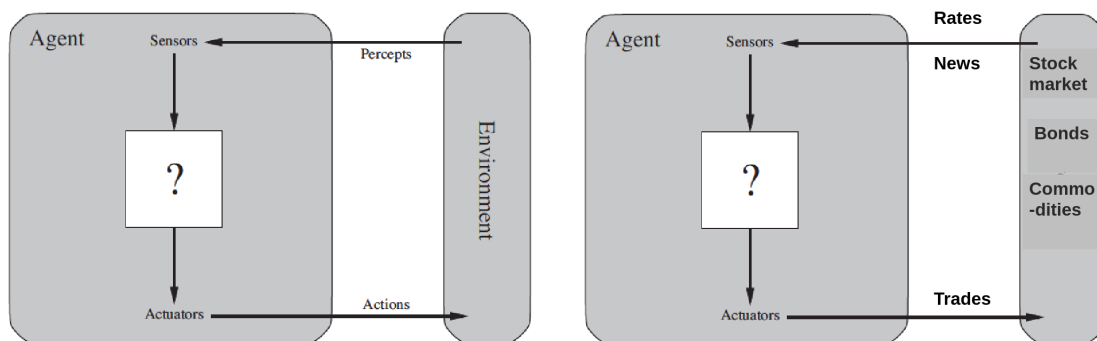
Un agente ha alcune caratteristiche:

- **Situati**: ricevono *percezioni* da un ambiente e agiscono mediante **azioni** (attuatori)

#### 2.1.1 Percezioni e azioni

Le percezioni corrispondono agli **input** dai sensori. La **sequenza percettiva** sarà la storia completa delle percezioni.

La scelta dell'azione è *funzione* unicamente della sequenza percettiva ed è chiamata **funzione agente**. Il compito dell'IA è costruire il programma agente.



### 2.2 Agente razionale

**Definizione 2.2.1** (Agente razionale). *Un agente razionale interagisce con il suo ambiente in maniera efficace (fa la cosa giusta).*

Si rende quindi necessario un **criterio di valutazione** oggettivo dell'effetto delle azioni dell'agente. La valutazione della prestazione deve avere le seguenti caratteristiche:

- **Esterna**
-

- 

**Definizione 2.2.2** (Agente razionale). *Per ogni sequenza di percezioni compie l'azione che massimizza il valore atteso della misura delle prestazioni, considerando le sue percezioni passate e la sua conoscenza pregressa.*

**Osservazione 2.2.1.** Si basa sulla razionalità e non sull'onniscienza e onnipotenza: non conosce alla perfezione il futuro ma può apprendere e ha dei limiti nelle sue azioni.

Raramente tutta la conoscenza sull'ambiente può essere fornita a priori dal programmatore. L'agente razionale deve essere in grado di modificare il proprio comportamento con l'esperienza. Può **migliorare** esplorando, apprendendo, aumentando l'autonomia per operare in ambienti differenti o mutevoli.

**Definizione 2.2.3** (Agente autonomo). *Un agente è autonomo nella misura in cui il suo comportamento dipende dalla sua capacità di ottenere esperienza e non dall'aiuto del progettista.*

## 2.3 Ambienti

Definire un problema per un agente significa innanzitutto caratterizzare l'ambiente in cui opera. Viene utilizzata la descrizione **PEAS**:

- **P**erformance
- **E**nviroment
- **A**ctuators
- **S**ensors

Prestazione	Ambiente	Attuatori	Sensori
Arrivare alla destinazione, sicuro, veloce, ligio alla legge, viaggio confortevole, minimo consumo di benzina, profitti massimi	Strada, altri veicoli, pedoni, clienti	Sterzo, acceleratore, freni, frecce, clacson, schermo di interfaccia o sintesi vocale	Telecamere, sensori a infrarossi e sonar, tachimetro, GPS, contachilometri, accelerometro, sensori sullo stato del motore, tastiera o microfono

L'ambiente deve avere le seguenti proprietà:

- Osservabilità:
  - Se è **completamente osservabile** l'apparato percettivo è in grado di dare conoscenza completa dell'ambiente o almeno tutto ciò che è necessario per prendere l'azione
  - Se è **parzialmente osservabile** sono presenti limiti o inaccuratezze dell'apparato sensoriale
- Agente singolo o multi-agente:
  - L'ambiente ad agente **singolo** può anche cambiare per eventi, non necessariamente per azioni di agenti
  - Quello **multi-agente** può essere *competitivo* (scacchi) o *cooperativo*
- Predicibilità:
  - **Deterministico**: quando lo stato successivo è completamente determinato dallo stato corrente e dall'azione (e.g. scacchi)
  - **Stocastico**: quando esistono elementi di incertezza con associata probabilità (e.g. guida)
  - **Non deterministico**: quando si tiene traccia di più stati possibili risultato dell'azione ma non in base ad una probabilità

- Episodico o sequenziale:
  - **Episodico**: quando l'esperienza dell'agente è divisa in episodi atomici indipendenti in cui non c'è bisogno di pianificare (e.g. partite diverse)
  - **Sequenziale**: quando ogni decisione influenza le successive (e.g. mosse di scacchi)
- Statico o dinamico:
  - **Statico**: il mondo non cambia mentre l'agente decide l'azione (e.g. cruciverba)
  - **Dinamico**: cambia nel tempo, va osservata la contingenza e tardare equivale a non agire (e.g. taxi)
  - **Semi-dinamico**: l'ambiente non cambia ma la valutazione dell'agente sì (e.g. scacchi con timer)
- Valori come lo stato, il tempo, le percezioni e le azioni possono assumere valori **discreti** o **continui**. Il problema è combinatoriale nel discreto o infinito nel continuo.
- **Noto** o **ignoto**: una distinzione riferita alla conoscenza dell'agente sulle leggi fisiche dell'ambiente (le regole del gioco). È diverso da osservabile.

**Definizione 2.3.1** (Simulatore). *Un simulatore è uno strumento software che si occupa di:*

- *Generare stimoli*
- *Raccogliere le azioni in risposta*
- *Aggiornare lo stato*
- *Attivare altri processi che influenzano l'ambiente*
- *Valutare la prestazione degli agenti (media su più istanze)*

*Gli esperimenti su classi di ambienti con condizioni variabili sono essenziali per **generalizzare**.*

## 2.4 Programma agente

L'agente sarà quindi composto da un'architettura e da un programma. Il programma dell'agente implementa la funzione agente  $Ag : Percezioni \rightarrow Azioni$ .

---

```
function Skeleton-Agent (percept) returns action
  static: memory, agent memory of the world
  memory <- UpdateMemory(memory, percept)
  action <- Choose-Best-Action(memory)
  memory <- UpdateMemory(memory, action)
  return action
```

---

### 2.4.1 Tabella

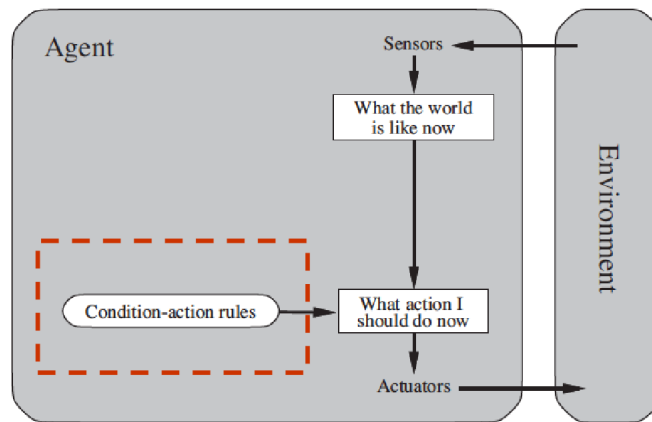
Un agente basato su tabella esegue una scelta come un accesso ad una tabella che associa un'azione ad ogni possibile sequenza di percezioni.

Ha una **dimensione ingestibile**, è difficile da costruire, non è autonomo ed è di difficile aggiornamento (apprendimento complesso).

### 2.4.2 Agenti reattivi

L'agente agisce in base a quello che percepisce senza salvare nulla in memoria.






---

```

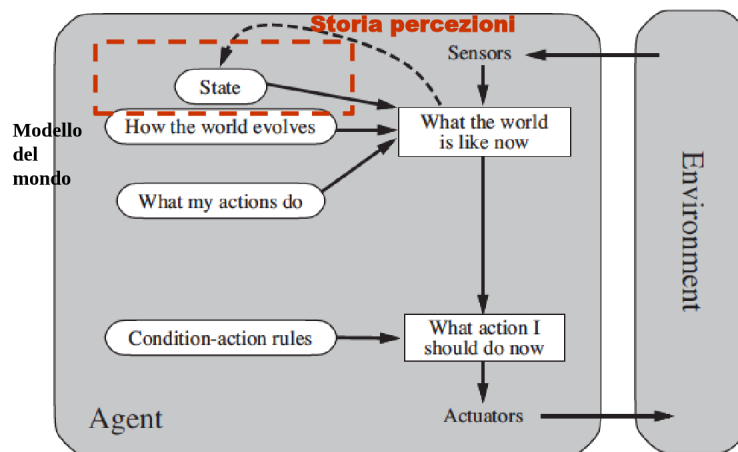
function Agente-Reattivo-Semplice (percezione)
  returns azione
  persistent: regole, un insieme di regole
  condizione-azione (if-then)
  stato <- Interpreta-Input(percezione)
  regola <- Regola-Corrispondente(stato, regole)
  azione <- regola.Azione
  return azione

```

---

### 2.4.3 Agenti basati su modello

L'agente ha uno stato che mantiene la storia delle percezioni e influenza il modello del mondo.




---

```

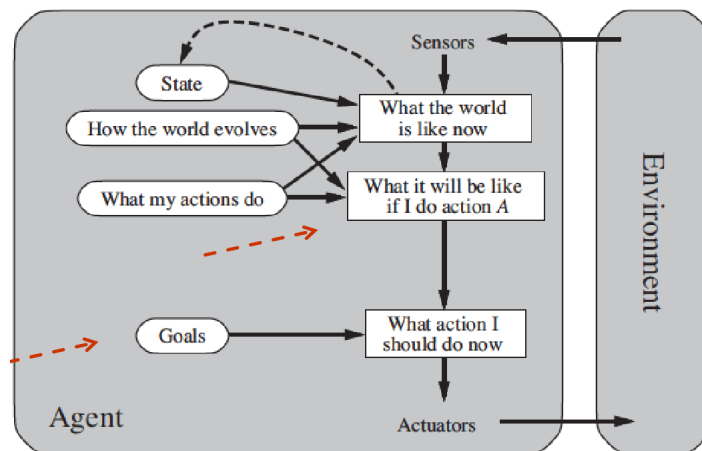
function Agente-Basato-su-Modello (percezione)
  returns azione
  persistent: stato, una descrizione dello stato corrente
               modello, conoscenza del mondo
               regole, un insieme di regole condizione-azione
               azione, azione più recente
  stato <- Aggiorna-Stato(stato, azione, percez., modello)
  regola <- Regola-Corrispondente(stato, regole)
  azione <- regola.Azione
  return azione

```

---

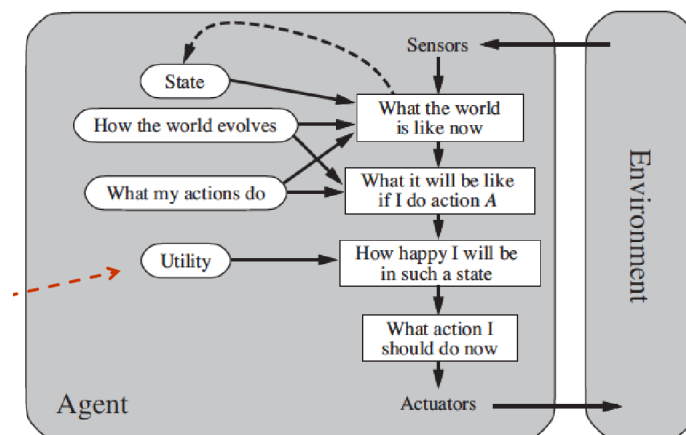
#### 2.4.4 Agenti con obiettivo

Fin'ora l'agente aveva un obiettivo predeterminato dal programma. In questo caso invece viene specificato anche il **goal** che influenza le azioni. Abbiamo quindi più **flessibilità** ma meno efficienza.



#### 2.4.5 Agenti con valutazione di utilità

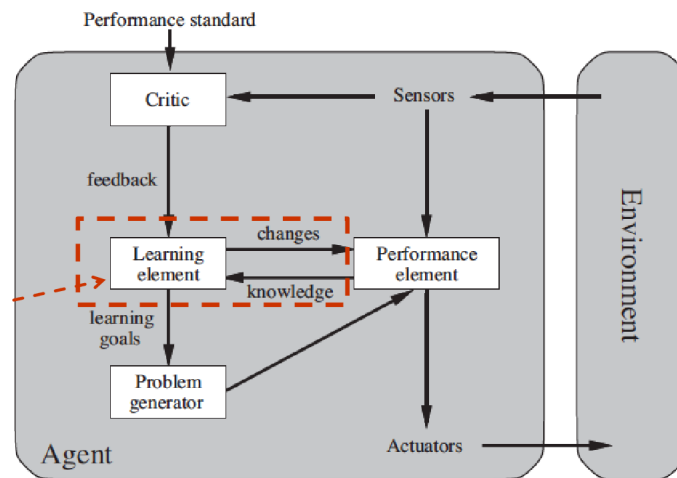
In questo caso ci sono **obiettivi alternativi** o più modi per raggiungerlo. L'agente deve quindi decidere verso dove muoversi e si rende necessaria una **funzione utilità** che associ ad un obiettivo un numero reale. La funzione terrà anche conto della probabilità di successo (**utilità attesa**).



#### 2.4.6 Agenti che apprendono

Questo tipo di agente include la capacità di **apprendimento** che produce cambiamenti al programma e ne migliora le prestazioni, adattando i comportamenti.

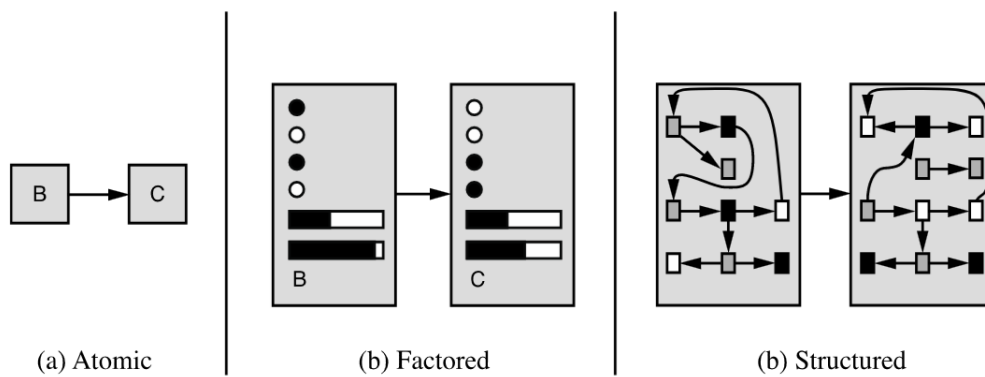
L'elemento **esecutivo** è il programma stesso, quello **critico** osserva e dà feedback ed infine c'è un generatore di problemi per suggerire nuove situazioni da esplorare.



### 2.4.7 Tipi di rappresentazione

Gli stati e le transizioni possono essere rappresentati in tre modi:

- **Atomica:** solo con gli stati
- **Fattorizzata:** con più variabili e attributi
- **Strutturata:** con l'aggiunta delle relazioni



### 3 Agenti risolutori di problemi

Gli agenti risolutori di problemi adottano il paradigma della risoluzione di problemi come **ricerca** in uno **spazio di stati**. Sono agenti con **modello** (storia percezioni e stati) che adottano una rappresentazione **atomica** degli stati.

Sono particolari gli agenti con **obiettivo** che pianificano l'intera sequenza di mosse prima di agire.

#### 3.1 Processo di risoluzione

I passi da seguire sono i seguenti:

1. **Determinazione di un obiettivo**, ovvero un insieme di stati in cui l'obiettivo è soddisfatto
2. **Formulazione** del problema tramite la rappresentazione degli stati e delle azioni
3. Determinazione della **soluzione** mediante la ricerca
4. **Esecuzione** del piano

**Esempio 3.1.1** (Viaggio con mappa). Supponiamo di voler fare un viaggio. Il processo di risoluzione sarebbe il seguente:

1. Raggiungere Bucarest
2.
  - Azioni: guidare da una città all'altra
  - Stato: città su mappa

#### 3.2 Assunzioni

Assumiamo che l'ambiente in questione sia **statico**, **osservabile**, **discreto** e **deterministico** (assumiamo un mondo ideale).

#### 3.3 Formulazione del problema

Un problema può essere definito formalmente mediante 5 componenti:

1. **Stato iniziale**
2. **Azioni** possibili
3. **Modello di transizione**:  $ris : stato \times azione \rightarrow stato$ , uno stato *successore*  $ris(s, a) = s'$
4. **Test obiettivo** per capire tramite un insieme di stati obiettivo se il goal è raggiunto  $test : stato \rightarrow \{true, false\}$
5. **Costo del cammino**: composto dalla somma dei costi delle azioni, dove un passo ha costo  $c(s, a, s')$ . Un passo non ha mai costo negativo.

I punti 1, 2 e 3 definiscono implicitamente lo **spazio degli stati**. Definirlo esplicitamente può essere molto costoso.

#### 3.4 Algoritmo di ricerca

Gli algoritmi di ricerca prendono in input un problema e restituiscono un **cammino soluzione**. Dobbiamo misurare le **prestazioni**: trova una soluzione? Quanto costa trovarla? Quanto è efficiente?

$$costo_{totale} = costo_{ricerca} + costo_{cammino_{sol}}$$

**Esempio 3.4.1** (Arrivare a Bucarest). Partiamo con la formulazione del problema:

1. **Stato iniziale**: la città di partenza, ovvero Arad
2. **Azioni**: spostarsi in una città collegata vicina

---

$Azioni(In(Arad)) = \{Go(Sibiu), Go(Zerind), \dots\}$

---

### 3. Modello di transizione:

---

$Risultato(In(Arad), Go(Sibiu)) = In(Sibiu)$

---

### 4. Test obiettivo:

---

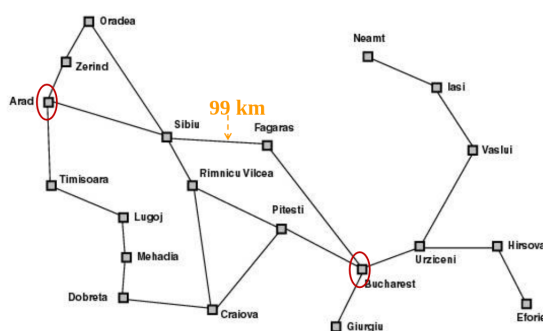
$\{In(Bucarest)\}$

---

### 5. Costo del cammino:

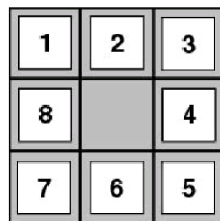
somma delle lunghezze delle strade

In questo esempio lo spazio degli stati coincide con la rete dei collegamenti tra le città.



**Esempio 3.4.2** (Puzzle dell'8). Partiamo con la formulazione del problema:

1. **Stati:** tutte le possibili configurazioni della scacchiera
2. **Stato iniziale:** una configurazione tra quelle possibili
3. **Obiettivo:** una configurazione del tipo



4. **Azioni:** le mosse della casella vuota
5. **Costo cammino:** ogni passo costa 1

In questo esempio lo spazio degli stati è un grafo con possibili cicli (ci possiamo ritrovare in configurazioni già viste). Il problema è NP-completo: per 8 tasselli ci sono  $\frac{9!}{2} = 181.000$  stati.

**Esempio 3.4.3** (8 regine). Supponiamo di dover collocare 8 regine su una scacchiera in modo tale che nessuna regina sia attaccata da altre.

1. **Stati:** tutte le possibili configurazioni della scacchiera con 0-8 regine
2. **Goal test:** avere 8 regine sulla scacchiera, di cui nessuna è attaccata
3. **Azioni:** aggiungi una regina

In questo esempio lo spazio degli stati sono le possibili scacchiere, ovvero  $64 \times 63 \times \dots \times 57 \simeq 1.8 \times 10^{14}$ . Proviamo ad utilizzare una formulazione diversa:

1. **Stati:** tutte le possibili configurazioni della scacchiera in cui *nessuna regina è minacciata*
2. **Goal test:** avere 8 regine sulla scacchiera, di cui nessuna è attaccata
3. **Azioni:** aggiungere una regina nella colonna vuota più a destra ancora libera in modo che non sia minacciata

Lo spazio degli stati passa a 2057, anche se comunque rimane esponenziale per  $k$  regine. Vediamo infine un'ultima formulazione:

1. **Stati:** scacchiere con 8 regine, una per colonna
2. **Goal test:** nessuna delle regine già presenti è attaccata
3. **Azioni:** sposta una regina nella colonna se minacciata
4. **Costo cammino:** zero

Qui lo spazio degli stati è di qualche decina di milione.

Capiamo quindi che formulazioni diverse del problema portano a spazi di stati di dimensioni diverse.

**Esempio 3.4.4** (Dimostrazione di teoremi). Dato un insieme di premesse:

$$\{s, t, q \Rightarrow p, r \Rightarrow p, v \Rightarrow q, t \Rightarrow r, s \Rightarrow v\} \quad (1)$$

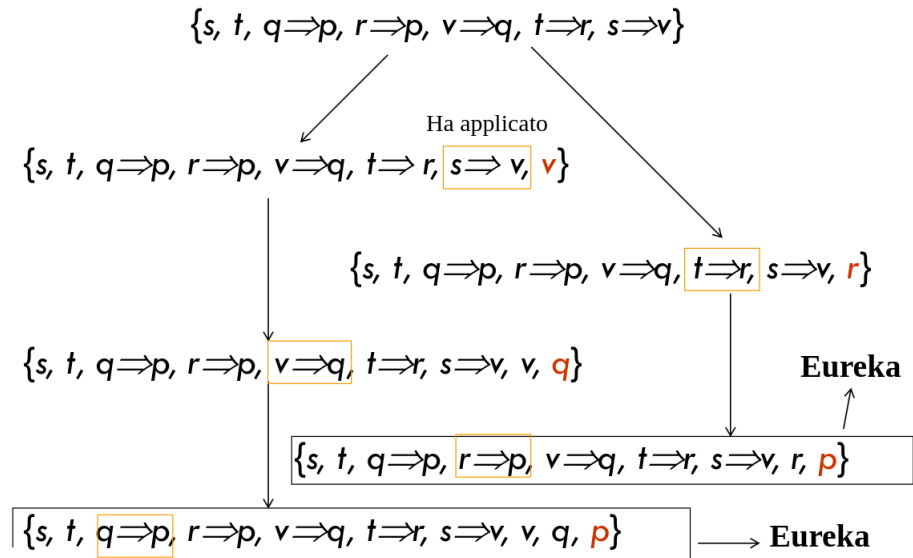
dimostrare una proposizione  $p$  utilizzando solamente la regola di inferenza *Modus Ponens*:

$$(p \wedge p \Rightarrow q) \Rightarrow q$$

Scriviamo la formulazione del problema:

- **Stati:** insieme di proposizioni
- **Stato iniziale:** le premesse
- **Stato obiettivo:** un insieme di proposizioni contenente il teorema da dimostrare
- **Operatori:** l'applicazione del Modus Ponens

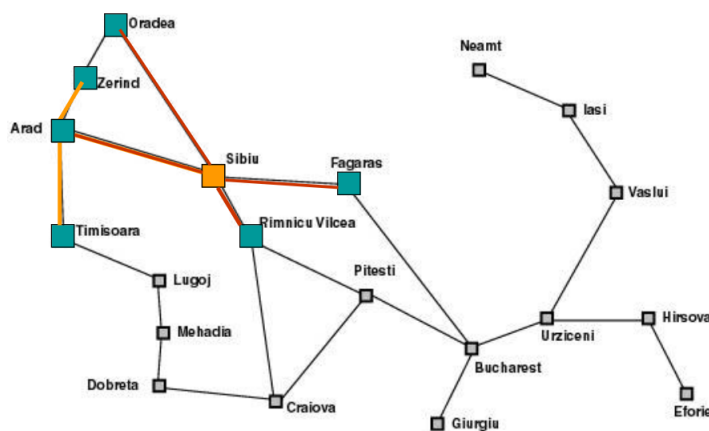
Lo spazio degli stati è quindi il seguente:



### 3.5 Ricerca della soluzione

La ricerca della soluzione consiste nella generazione di un **albero di ricerca** a partire dalle possibili sequenze di azioni che si sovrappongono allo spazio degli stati.

Ad esempio per il caso di Bucarest:



Espandiamo ogni nodo con i suoi possibili successori (frontiera).

**Osservazione 3.5.1.** Si noti che un nodo dell'albero è diverso da uno stato. Infatti possono esistere nodi dell'albero di ricerca con lo stesso stato (si può tornare indietro).