



UNIVERSITÀ DI PISA

Dipartimento di Informatica
Corso di Laurea Triennale in Informatica

Corso obbligatorio - 6 CFU

Introduzione intelligenza artificiale

Professore:

Prof. Alessio Micheli
Prof. Claudio Gallicchio

Autore:

Matteo Giuntori

Anno Accademico 2023/2024

Contents

1	Introduzione	4
1.1	Obiettivi dell'IA	4
1.1.1	Modellare	4
1.1.2	Risultati	4
1.2	Storia dell'IA	4
1.3	Reti neurali	5
1.3.1	Deep Learning	5
2	Agenti intelligenti	6
2.1	Caratteristiche	6
2.1.1	Percezioni e azioni	6
2.2	Agente razionale	6
2.3	Ambienti	7
2.4	Programma agente	8
2.4.1	Tabella	8
2.4.2	Agenti reattivi	8
2.4.3	Agenti basati su modello	9
2.4.4	Agenti con obiettivo	10
2.4.5	Agenti con valutazione di utilità	10
2.4.6	Agenti che apprendono	10
2.4.7	Tipi di rappresentazione	11
3	Agenti risolutori di problemi	12
3.1	Processo di risoluzione	12
3.2	Formulazione del problema	12
3.3	Algoritmo di ricerca	12
3.4	Ricerca della soluzione	15
4	Strategia ricerca non informativa	16
4.1	Ricerca in ampiezza (BF)	17
4.1.1	Analisi complessità spazio-temporale (BF)	18
4.2	Ricerca in profondità (DF)	19
4.2.1	DF ricorsiva	19
4.2.2	Ricerca in profondità limitata	20
4.3	Approfondimento iterativo (ID)	20
4.4	Direzione della ricerca	20
4.4.1	Ricerca bidirezionale	21
4.5	Ridondanze	21
4.6	Ricerca di costo uniforme (UC)	23
4.6.1	Analisi	24
4.7	Confronto strategie	24
5	Ricerca euristica	25
5.1	Algoritmo di ricerca Best-first	25
5.2	Algoritmo A	26
5.3	Algoritmo A^*	27
5.3.1	Ottimalità su A^*	28
5.4	Sotto-casi speciali: US e Greedy Best First	29
5.4.1	UC vs A^*	29
5.5	Costruire le euristiche di A^*	29
6	Agenti basati su coscienza	31
6.1	Introduzione	31
6.2	Agenti basati sulla conoscenza	32
6.3	Logica	33

7	Calcolo proposizionale	34
7.1	Logica Proposizionale	34

Introduzione all'Intelligenza Artificiale

Realizzato da: Matteo Giuntori, 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 Turing¹
- **Pensare umanamente:** modelli cognitivi per descrivere il funzionamento della mente umana

1.1.2 Risultati

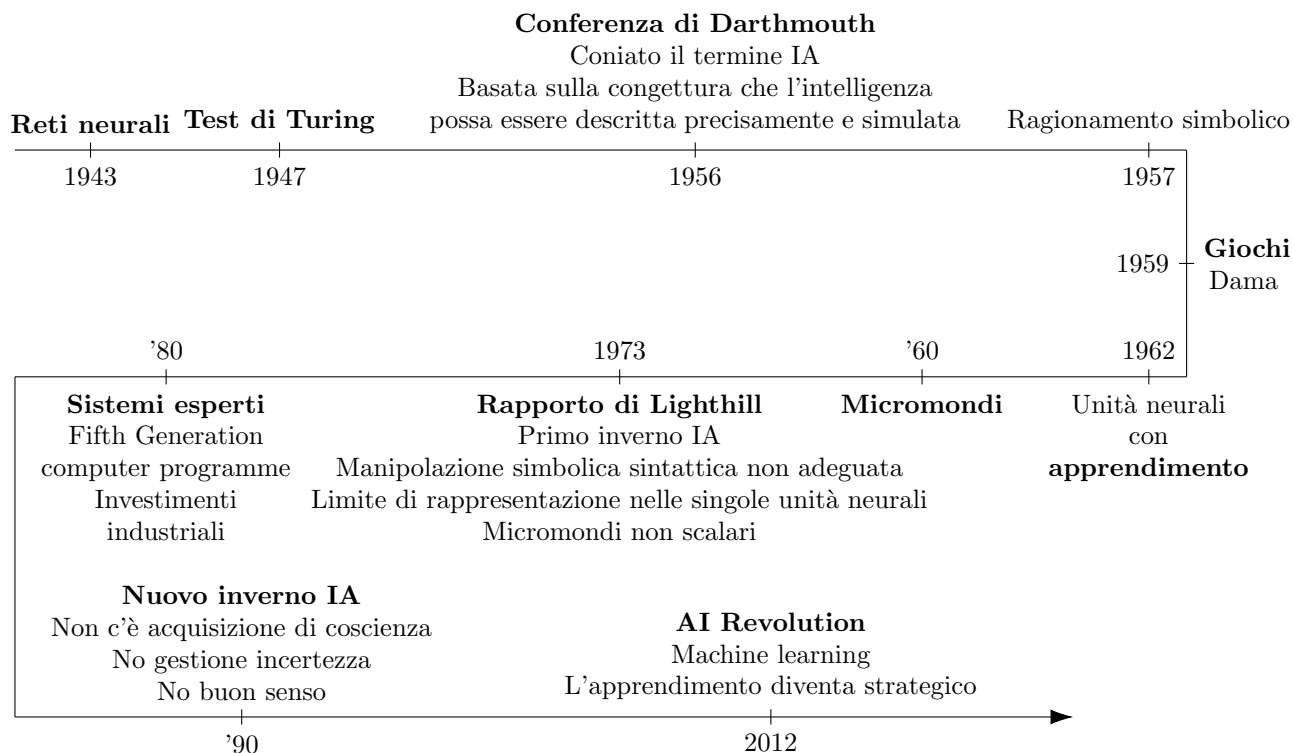
Raggiungere i risultati ottimali:

- 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.



¹Ci 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.

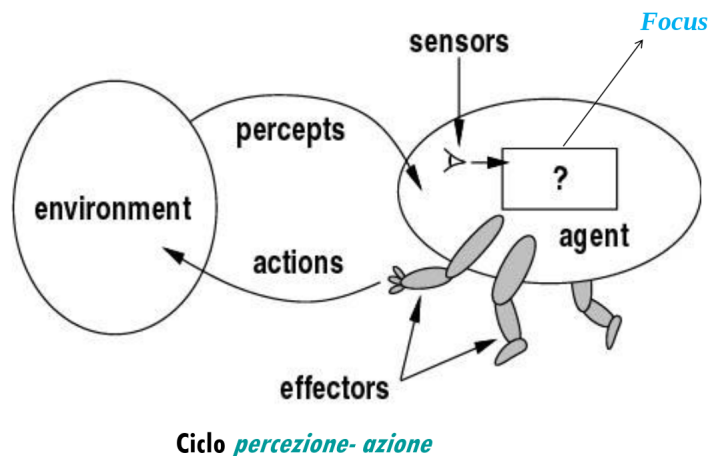
Dal 2010 le reti neurali profonde hanno iniziato a diffondersi molto nelle grandi industrie, riscuotendo successo ad esempio:

- **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

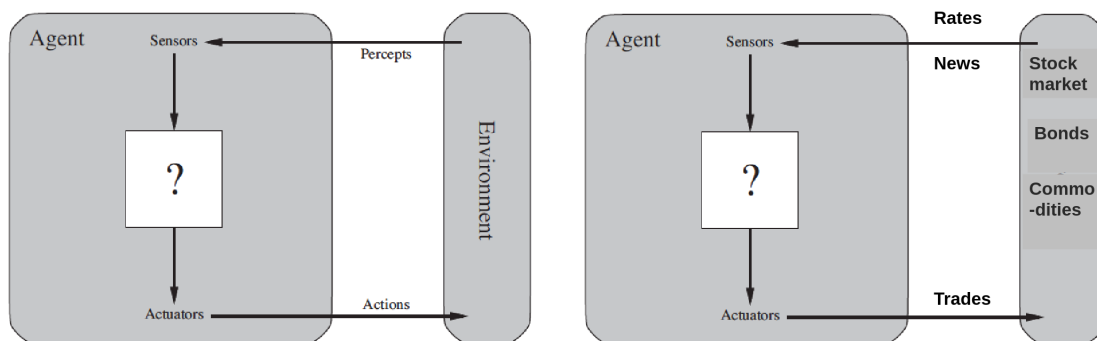
Un agente ha alcune caratteristiche:

- **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

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 (come vogliamo che il mondo evolva?)
- Scelta dal progettista a seconda del problema considerando l'effetto desiderato sull'ambiente.
- (possibile) Valutazione su ambienti diversi.

Definizione 2.2.1 (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 2.2.2 (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**:

- Performance
- Environment
- Actuators
- Sensors

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
```

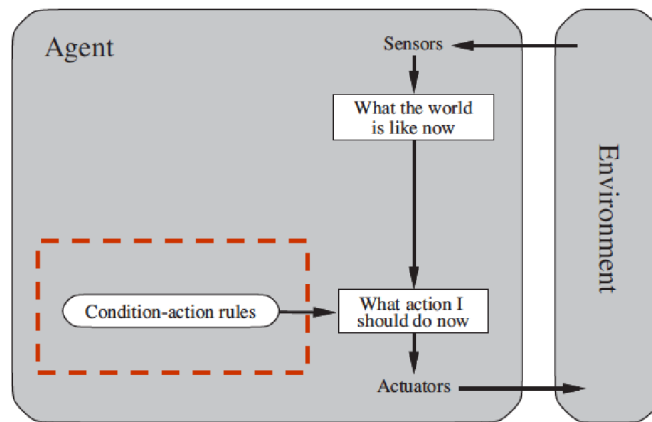
2.4.1 Tabella

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.



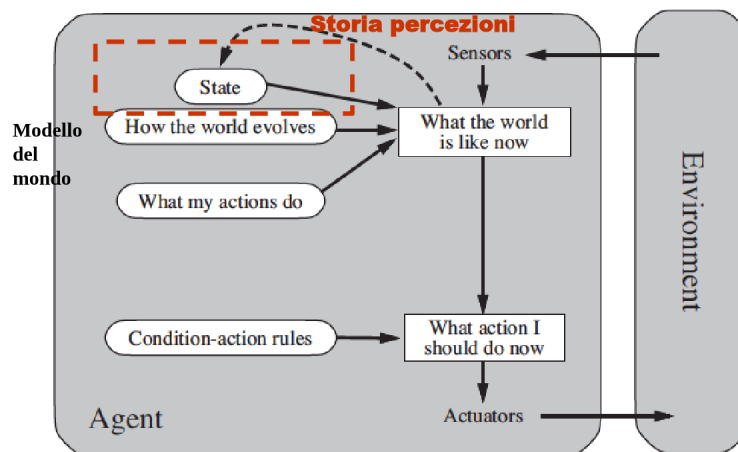
```

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.



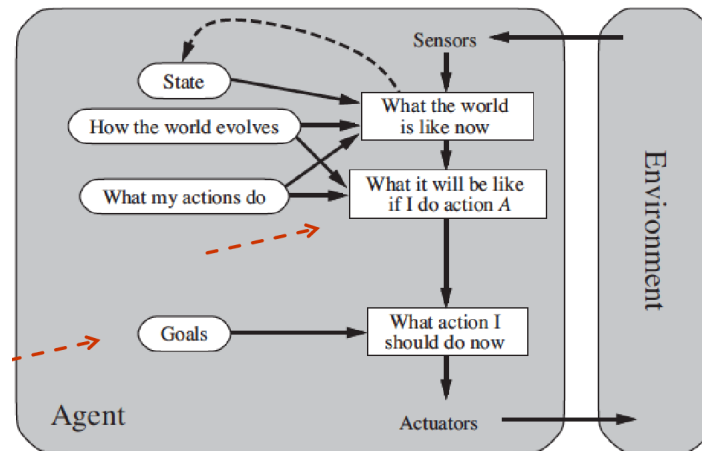
```

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

```

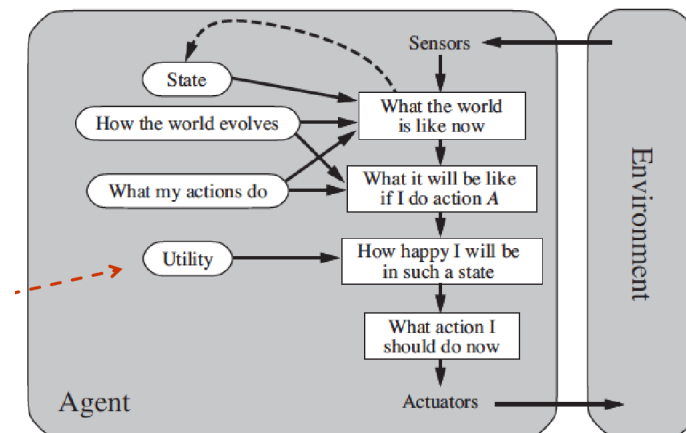
2.4.4 Agenti con obiettivo

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

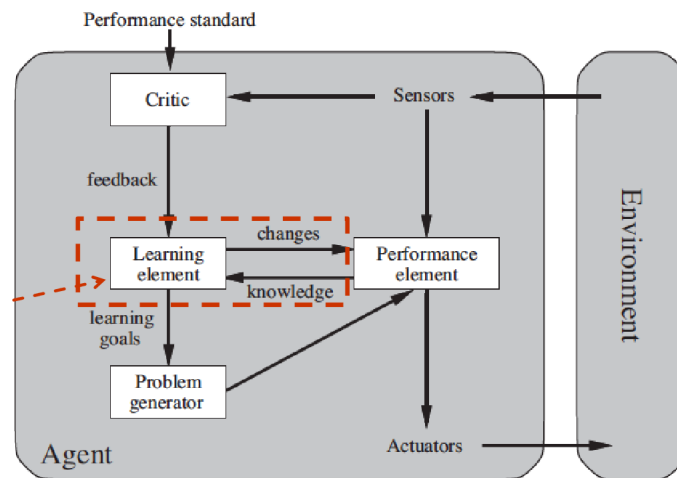
In questo caso ci sono **obiettivi alternativi** o più modi per raggiungerlo. L'agente deve quindi decidere verso dove muoversi e si rende necessaria una **funzione utilità** che associ ad un obiettivo un numero reale. La funzione terrà anche conto della probabilità di successo (**utilità attesa**).



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.

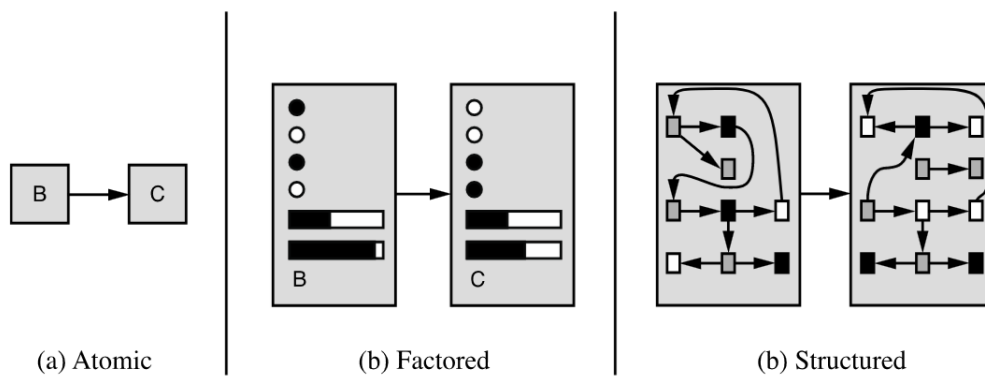
L'elemento **esecutivo** è il programma stesso, quello **critico** osserva e dà feedback ed infine c'è un generatore di problemi per suggerire nuove situazioni da esplorare.



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

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

3.2 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.

3.3 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 3.3.1 (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:**

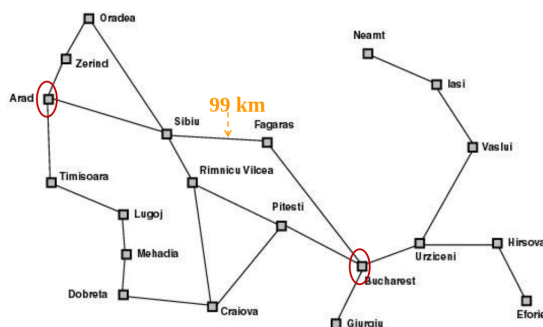
$\text{Risultato}(\text{In}(\text{Arad}), \text{Go}(\text{Sibiu})) = \text{In}(\text{Sibiu})$

4. **Test obiettivo:**

$\{\text{In}(\text{Bucarest})\}$

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 3.3.2 (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

1	2	3
8		4
7	6	5

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 3.3.3 (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 3.3.4 (Dimostrazione di teoremi). Dato un insieme di premesse:

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

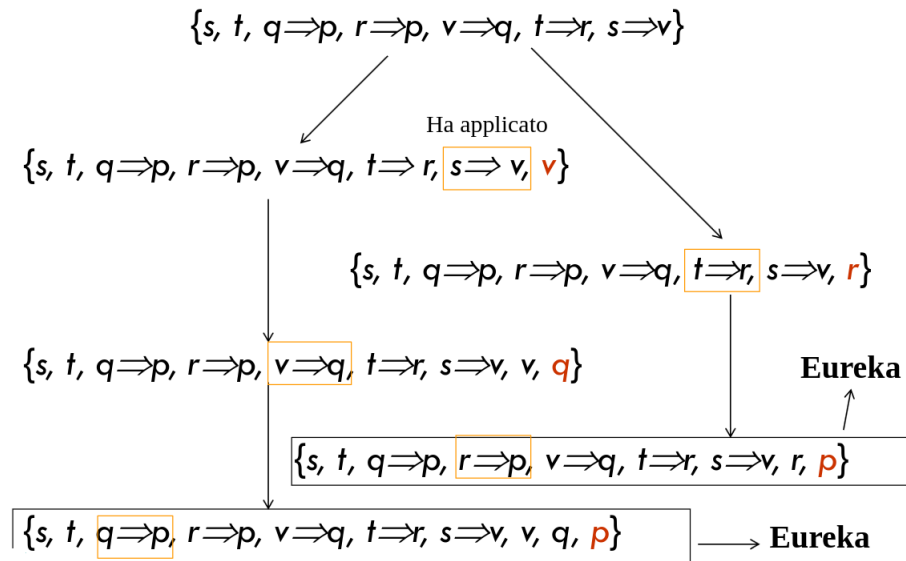
dimostrare una proposizione p utilizzando solamente la regola di inferenza *Modus Ponens*:

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

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

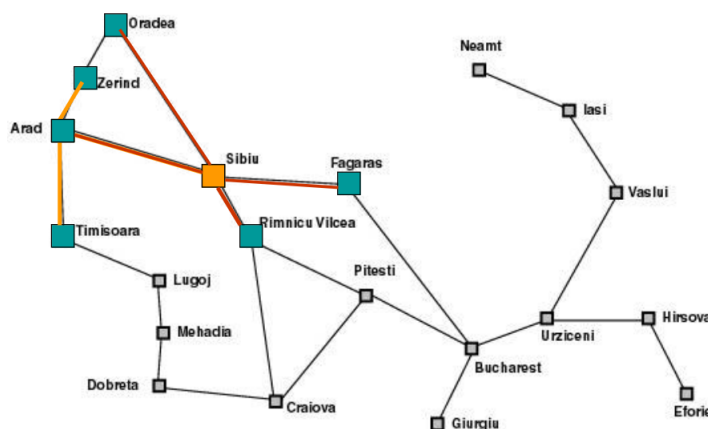
Lo spazio degli stati è quindi il seguente:



3.4 Ricerca della soluzione

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

Ad esempio per il caso di Bucarest:



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

Osservazione 3.4.1. 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).

La generazione di un albero di ricerca sovrapposto allo spazio degli stati:

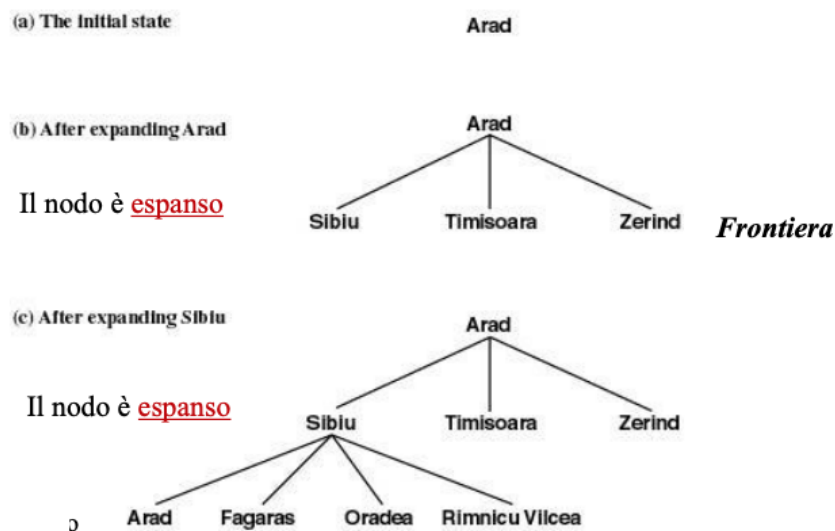


Figure 1: generazione di un albero di ricerca

```

function Ricerca-Albero (problema)
  returns soluzione oppure fallimento
  Inizializza la frontiera con stato iniziale del problema
  loop do
    if la frontiera e vuota then return fallimento
    Scegli* un nodo foglia da espandere e rimuovilo dalla frontiera
    if il nodo contiene uno stato obiettivo
      then return la soluzione corrispondente
    Espandi il nodo e aggiungi i successori alla frontiera
  
```

Un nodo n in un albero di ricerca è una struttura dati con quattro componenti:

1. Uno stato: $n.state$
2. Il nodo padre: $n.padre$
3. L'azione effettuata per generarlo: $n.azione$
4. Il costo del cammino dal nodo iniziale al nodo: $n.costo-cammino$ indicato come $g(n)$.
(= $padre.costo-cammino + costo-passo\ ultimo$)

Abbiamo poi la struttura dati per la **frontiera** che è una lista dei nodi in attesa di essere espansi (le foglie dell'albero di ricerca). La frontiera è implementata come una coda con operazioni:

- Vuoto?(coda) = controlla se la coda è vuota
- POP(coda) = estrae il primo elemento.
- Inserisci(elemento, coda) = inserisce un elemento nella coda.
- Diversi tipi di coda hanno diverse funzioni di inserimento e implementano strategie diverse.
 - **FIFO** - First in First out \implies usato nella **BF (Breadth-first)**.
Viene estratto l'elemento più vecchio (in attesa da più tempo); in nuovi nodi sono aggiunti alla fine.
 - **LIFO** - Last in First Out \implies usato nella **DF (depth-first)**.
Viene estratto il più recentemente inserito; i nuovi nodi sono inseriti all'inizio (pila).
 - **Coda con priorità** \implies usato nella **UC**, ed altri successivi.
Viene estratto quello con priorità più alta in base a una funzione di ordinamento; dopo l'inserimento dei nuovi nodi si riordina.

4 Strategia ricerca non informativa

Ora andremo a vedere diverse **strategie non informative**: Ricerca in ampiezza (BF), Ricerca in profondità (DF) Ricerca in profondità limitata (DL), Ricerca con approfondimento iterativo (ID), Ricerca di costo uniforme (UC). Successivamente le metteremo a confronto con strategie di **ricerca euristica (o informativa)** che fanno uso di informazioni riguardo alla distanza stimata della soluzione.

La valutazione di una strategia verrà fatta andando a seguire i seguenti parametri:

- **Completezza**: se la soluzione esiste viene trovata.
- **Ottimalità (ammissibilità)**: trovare la soluzione migliore con costo minore (per il costo del cammino soluzione).
- **Complessità in tempo**: tempo richiesto per trovare la soluzione (per il costo della ricerca)
- **Complessità in spazio**: memoria richiesta (per il costo della ricerca).

4.1 Ricerca in ampiezza (BF)

O come esplorare il grafo dello spazio degli stati a livelli progressivi di stessa profondità. Viene inoltre implementata con una coda che inserisce alla fine (FIFO).

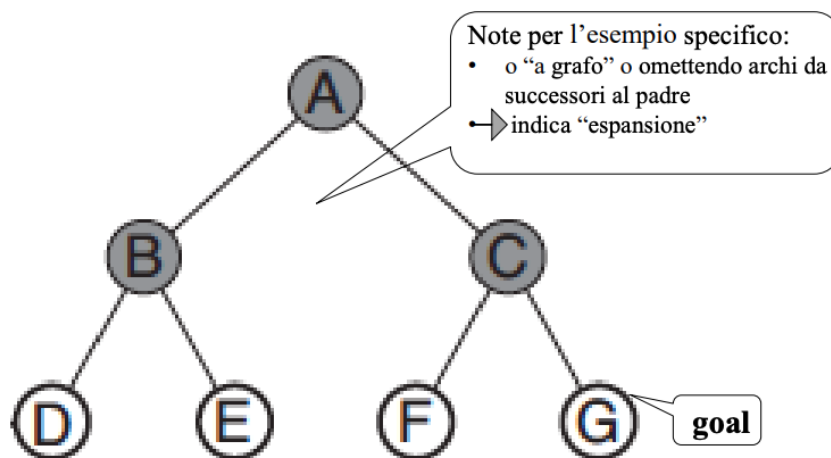


Figure 2: Ricerca in ampiezza

```

function Ricerca-Ampiezza (problema)
  return soluzione oppure fallimento
  nodo = un nodo con stato il problema.stati-iniziale e costo-di-cammino=0
  if problema.Test-Obiettivo(nodo.Stato) then return Soluzione(nodo)
  frontiera = una coda FIFO con nodo come unico elemento
  loop do
    if(Vuota?(frontiera)) then return fallimento
    nodo = POP(frontiera)
    for each azione in problema.Azioni(nodo.Stato) do
      figlio = Nodo-Figlio(problema, nodo, azione) [costruttore: vedi AIMA]
      if Problema.TestObiettivo(figlio.Stato) then return Soluzione(figlio)
      frontiera = Inserisci(figlio, frontiera) /* frontiera gestita come coda FIFO
  
```

Note 4.1.1. Nota che in questa versione i nodo.stato sono goal-tested al momento in cui sono generati, anticipato → più efficiente, si ferma appena trova goal prima di espandere.

Una versione aggiornata dove evitiamo di espandere (nodi con) stati già esplorati:

```

function Ricerca-Ampiezza (problema)
  return soluzione oppure fallimento
  nodo = un nodo con stato il problema.stati-iniziale e costo-di-cammino=0
  if problema.Test-Obiettivo(nodo.Stato) then return Soluzione(nodo)
  frontiera = una coda FIFO con nodo come unico elemento
  esplorati = insieme vuoto //aggiunto per gestire gli stati ripetuti
  loop do
    if(Vuota?(frontiera)) then return fallimento
    nodo = POP(frontiera) // aggiungi nodo.Stato a esplorati
    for each azione in problema.Azioni(nodo.Stato) do
      figlio = Nodo-Figlio(problema, nodo, azione) [costruttore: vedi AIMA]
      if figlio.Stato non è in esplorati e non è in frontiera then // aggiunto check per
        vedere se è in frontiera
      frontiera = Inserisci(figlio, frontiera) /* frontiera gestita come coda FIFO
  
```

Abbiamo aggiunto **esplorati = insieme vuoto** e **if figlio.Stato non è in esplorati e non è in frontiera then** per gestire gli stati ripetuti.

Ora sempre lo stesso codice in uno script python:

```
def breadth_first_search(problem): # """Ricerca-grafo in ampiezza"""
    explored = [] # insieme degli stati già visitati (implementato come una lista)
    node = Node(problem.initial_state) # il costo del cammino è inizializzato nel
    # costruttore del nodo
    if problem.goal_test(node.state):
        return node.solution(explored_set = explored)
    frontier = FIFOQueue() # la frontiera è una coda FIFO
    frontier.insert(node)
    while not frontier.isempty(): # seleziona il nodo per l'espansione
        node = frontier.pop()
        explored.append(node.state) # inserisce il nodo nell'insieme dei nodi esplorati
        for action in problem.actions(node.state):
            child_node = node.child_node(problem, action)
            if (child_node.state not in explored) and (not frontier.contains_state(child_node.state)):
                if problem.goal_test(child_node.state):
                    return child_node.solution(explored_set = explored)
                # se lo stato non è uno stato obiettivo allora inserisci il nodo nella frontiera
                frontier.insert(child_node)
    return None # in questo caso ritorna con fallimento
```

4.1.1 Analisi complessità spazio-temporale (BF)

Inanzitutto assumiamo che:

- **b** = fatto di ramificazione (**b**ranching)
- **d** = profondità del nodo obiettivo più superficiale (**d**epth)
- **m** = lunghezza massima dei cammini nello spazio degli stati (**m**ax)

La **strategia ottimale** è se gli operatori hanno tutti lo stesso costo k cioè $g(n) = k \cdot \text{depth}(n)$ dove $g(n)$ è il costo del cammino per arrivare a n .

La **complessità nel tempo** (nodi generati):

$$T(b, d) = 1 + b + b^2 + \dots + b^d \rightarrow O(b^{d+1}) \text{ b figli per ogni nodo}$$

Note 4.1.2. Riflettere che il numero nodi cresce exp., non assumiamo di conoscere già il grafo né una notazione di linearità nel numero nodi. Questo è tipico dei problemi in AI (pensate a quelli generati per le configurazioni dei giochi, con rappresentazione implicita dello spazio stati, non esplicitamente/statisticamente in spazi enormi).

La **complessità nello spazio** (nodi in memoria): $O(b^d)$

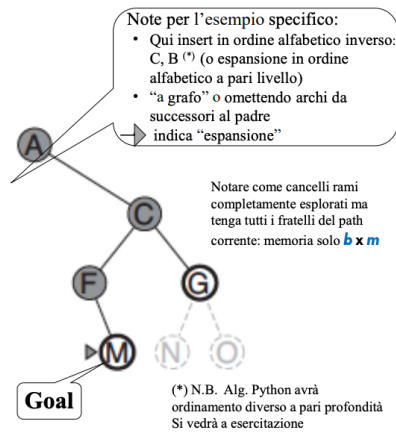
Esempio 4.1.1. $b=10$, 1 milione nodi al sec generati; 1 nodo occupa 1000 byte

Piu incisivo!

Profondità	Nodi	Tempo	Memoria
2	110	0,11 ms	107 kilobyte
4	11.100	11 ms	10,6 megabyte
6	10^6	1.1 sec	1 gigabyte
8	10^8	2 min	103 gigabyte
10	10^{10}	3 ore	10 terabyte
12	10^{12}	13 giorni	1 petabyte
14	10^{14}	3,5 anni	1 esabyte

Scala male: solo istanze piccole!

4.2 Ricerca in profondità (DF)



Viene implementata da una coda che mette i succerosi in testa alla lista (LIFO, pila o stack). L'algoritmo è generale e può essere usato sia con alberi che con grafi. Notare come cancelli rami completamente esplorati ma tenga tutti i fratelli del path corrente: memoria solo $b \times m$

Analisi - Versione su albero.

Se $m \rightarrow$ lunghezza massima dei cammini nello spazio degli stati e $b \rightarrow$ fattore di diramazione.

Abbiamo che tempo: $O(b^m)$ [che può essere $> O(b^d)$].

Occupazione memoria: bm [frontiera sul cammino].

Analisi - Versione su grafo

In caso di DF con visita grafo si perderebbe i **vantaggi di memoria**: la memoria torna da bm a tutti i possibili stati (potenzialmente, caso pessimo, esponenziale come BF*) (per mantenere la lista dei visitati/esplorati), ma così DF diviene **completa** in spazi degli stati finiti (tutti i nodi verranno espansi nel caso pessimo).

In ogni caso resta non completa in spazi infiniti. È possibile controllare anche solo i nuovi nodi rispetto al cammino radice-nodo corrente senza aggravio di memoria (evitando però così i cicli in spazi finiti ma non i cammini ridondanti).

4.2.1 DF ricorsiva

Ancora più efficiente in occupazione di memoria perché mantiene solo il cammino corrente (solo m nodi nel caso pessimo). Realizzata da un algoritmo ricorsivo "con backtracking" che non necessita di tenere in memoria b nodi per ogni livello, ma salva lo stato su uno stack a cui torna in caso di fallimento per fare altri tentativi (generando i nodi fratelli al momento del backtracking).

```
function Ricerca-DF-A (problema)
  returns soluzione oppure fallimento
  return Ricerca-DF-ricorsiva(CreaNodo(problema.Stato-iniziale), problema)

function Ricerca-DF-ricorsiva(nodo, problema)
  returns soluzione oppure fallimento
  if problema.TestObiettivo(nodo.Stato) then return Soluzione(nodo)
  else
  for each azione in problema.Azioni(nodo.Stato) do
    figlio = Nodo-Figlio(problema, nodo, azione)
    risultato = Ricerca-DF-ricorsiva(figlio, problema)
    if risultato != fallimento then return risultato
  return fallimento
```

```
def recursive_depth_first_search(problem, node):
    """Ricerca in profondità' ricorsiva """
    # controlla se lo stato del nodo e' uno stato obiettivo
    if problem.goal_test(node.state):
        return node.solution()
    # in caso contrario continua
    for action in problem.actions(node.state):
        child_node = node.child_node(problem, action)
        result = recursive_depth_first_search(problem, child_node)
        if result is not None:
            return result
    return None #con fallimento
```

4.2.2 Ricerca in profondità limitata

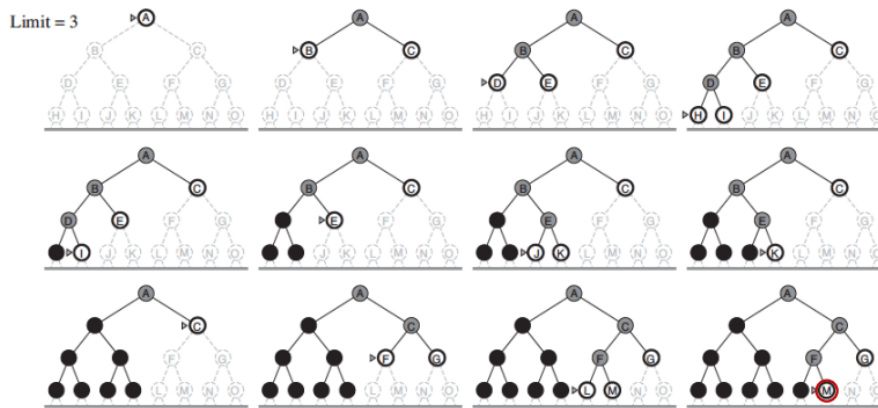
Si va in profondità fino ad un certo livello predefinito l . È una soluzione definibile **completa** per problemi in cui si conosce un limite superiore per la profondità della soluzione (e.s Route-finding limitata dal numero di città - 1). È però completa se $d < l$ (d profondità nodo obiettivo superficiale). Questa soluzione non è ottimale.

Complessità tempo: $O(b^l)$

Complessità spazio: $O(bl)$

4.3 Approfondimento iterativo (ID)

Si prova DF (DL) con limite di profondità 0, poi 1, poi 2, poi 3 ... fino a trovare la soluzione.



Miglior compromesso tra BF e DF.

$$BF : b + b^2 + \dots + b^{d-1} + b^d \quad \text{comb} = 10ed = 5$$

$$10 + 100 + 1000 + 10.000 + 100.000 = 111.110$$

ID: i nodi dell'ultimo livello generati una volta, quelli del penultimo 2, quelli del terzultimo 3 ... quelli del primo d volte.

$$ID : (d)b + (d-1)b^2 + \dots + 3b^{d-2} + 2b^{d-1} + 1b^d$$

$$= 50 + 400 + 3000 + 20.000 + 100.000 = 123.450$$

Complessità tempo: $O(b^d)$ (se esiste soluzione)

Spazio: $O(bd)$ (se esiste soluzione) versus $O(b^d)$ della BF.

Ergo: Vantaggi della BF (completo, ottimale se costo fisso oper. K), con tempi analoghi ma costo memoria analogo a quello di DF.

4.4 Direzione della ricerca

Un problema ortogonale alla strategia è la direzione della ricerca:

- Ricerca **in avanti** o **guidata dai dati**: si esplora lo spazio di ricerca dallo stato iniziale allo stato obiettivo.
- Ricerca **all'indietro** o **guidata dall'obiettivo**: si esplora lo spazio di ricerca a partire da uno stato goal e riconducendosi a sotto-goal fino a trovare uno stato iniziale.

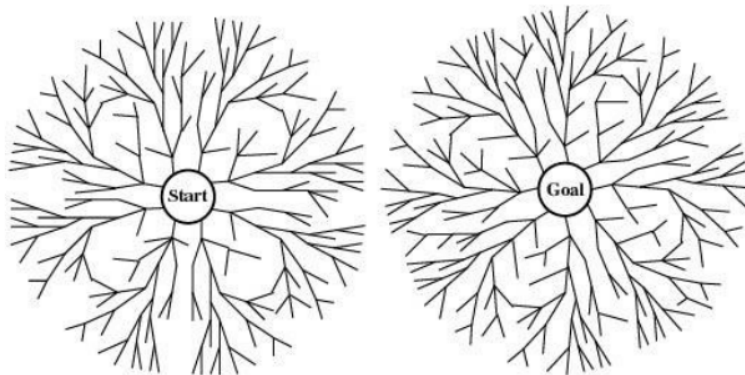
A questo punto bisogna capire quale direzione scegliere?

Conviene procedere nella direzione in cui il fattore di diramazione è minore.

- Si preferisce ricerca all'indietro quando, e.g l'obiettivo è chiaramente definito (e.g theorem proving) o si possono formulare una serie limitata di ipotesi.
- Si preferisce ricerca in avanti quando e.g gli obiettivi possibili sono molti (design).

4.4.1 Ricerca bidirezionale

Si procede nelle due direzioni fino ad incontrarsi.



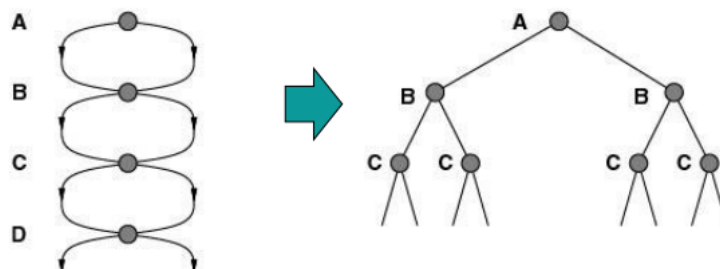
Complessità tempo: $O(b^{d/2})$ (assumendo test intersezione in tempo costante, es. hash table).

Complessità spazio: $O(b^{d/2})$ (almeno tutti i nodi una direzione in memoria, es. usando BF).

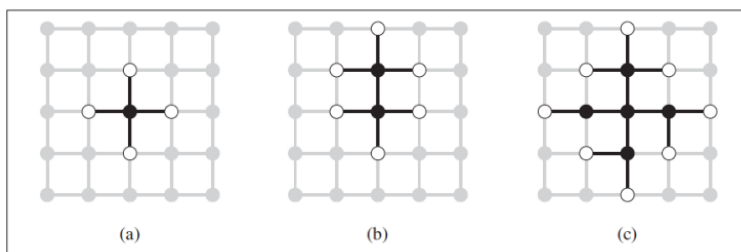
Note 4.4.1. Non sempre applicabile, es. predecessori non definiti, troppi stati obiettivo, ...

4.5 Ridondanze

Su spazi di stati a grafo si possono generare più volte gli stessi nodi (o meglio nodi con stesso stato) nella ricerca, **anche in assenza di cicli** (cammini ridondanti).



Se vediamo per esempio il caso di ridondanze nelle griglie spesso si vanno a visitare stati già visitati questa operazione fa compiere lavoro inutile. Come evitarlo?



Ricordare gli stati già visitati occupa spazio (es. lista **esplorati** in visita a grafo) ma ci consente di evitare di visitarli di nuovo. Gli algoritmi che dimenticano la propria storia sono destinati a ripeterlo! Abbiamo tre soluzioni, in ordine crescente di costo e di efficacia:

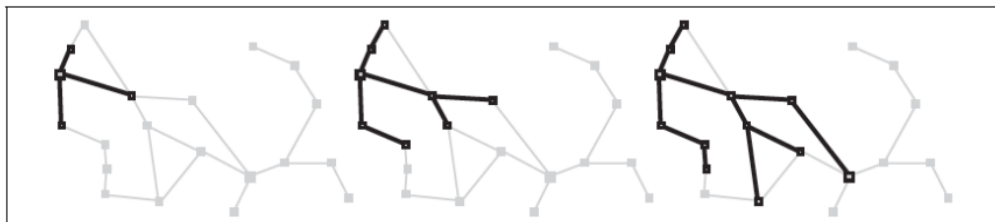
- Non tornare nello stato da cui si proviene: si elimina il genitore dai nodi successivi (non evita i cammini ridondanti).
- Non creare cammini con cicli: si controlla che i successori non siano antenati del nodo corrente (detto per la DF).

- Non generare nodi con stati già visitati/esplorati: ogni nodo visitato deve essere tenuto in memoria per una complessità $O(s)$ dove s è il numero di stati possibili (e.g. hash table per accesso efficiente).

Ricordare che il costo può essere alto: in caso di DF (profon.) la memoria torna da bm a tutti gli stati, ma diviene una ricerca completa (per spazi finiti). Ma in molti casi gli stati crescono exp. (gioco otto, scacchi, ...)

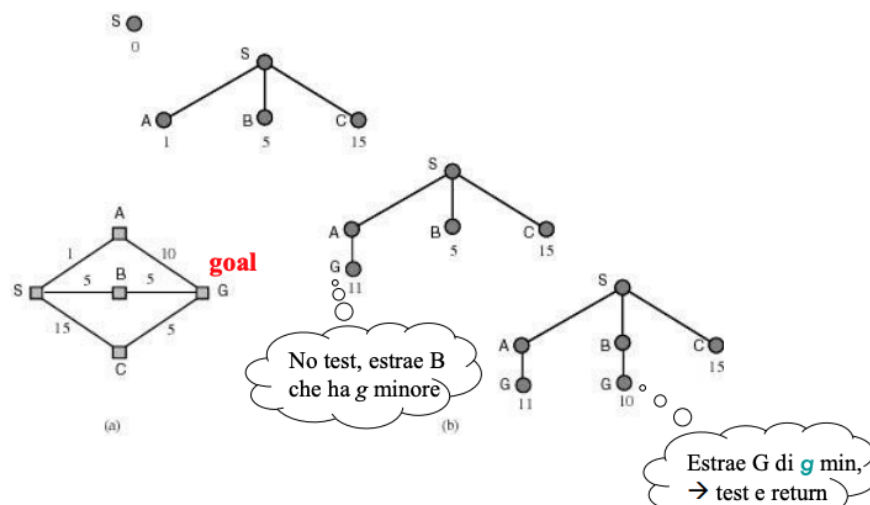
Note 4.5.1. Ricorda che in una ricerca su un grafo:

- Si mantiene una lista dei nodi (stati) visitati/esplorati (anche detta **lista chiusa**)²
- Prima di espandere un nodo si controlla se lo stato era stato già incontrato prima o è già nella frontiera.
- Se questo succede, il nodo appena trovato non viene espanso.
- Ottimale solo se abbiamo la garanzia che il costo del nuovo cammino sia maggiore o uguale (cioè che il nuovo cammino non conviene)



La ricerca su grafo esplora uno stato al più una volta. Una proprietà è che: la **frontiera** separa i nodi esplorati da quelli non-esplorati (ogni cammino dallo stato iniziale a inesplorati deve attraversare uno stato della frontiera).

Generalizzazione della ricerca in ampiezza (costi diversi tra passi): si sceglie il nodo di costo minore sulla frontiera (si intende il costo $g(n)$ del cammino), si espande sui contorni di **uguale (o meglio uniforme) costo (e.g. in km)** invece che sui contorni di uguale profondità (BF).



²Ed. IV AIMA: introduce il termine di insieme di stati “raggiunti” che include sia (gli stati della) frontiera che la lista degli esplorati

4.6 Ricerca di costo uniforme (UC)

Generalizzazione della ricerca in ampiezza (costi diversi tra passi): si sceglie il nodo di costo minore sulla frontiera (si intende il costo $g(n)$ del cammino), si espande sui contorni di **uguale (o meglio uniforme) costo (e.g. in km)** invece che sui contorni di uguale profondità (BF). Implementata da una coda ordinata per costo cammino crescente (in cima i nodi di costo minore). Codice di ricerca UC su albero:

```
function Ricerca-UC-A (problema)
  returns soluzione oppure fallimento
  nodo = un nodo con stato il problema.stato-iniziale e costo-di-cammino=0
  frontiera = una coda con priorit  con nodo come unico elemento
  loop do
    if Vuota?(frontiera) then return fallimento
    nodo = POP(frontiera)
    // Posticipato* per vedere il costo minore su g (diverso da BF, ma tipico per coda
    // priorit )
    if problema.TestObiettivo(nodo.Stato) then return Soluzione(nodo)
    for each azione in problema.Azioni(nodo.Stato) do
      figlio = Nodo-Figlio(problema, nodo, azione)
      frontiera = Inserisci(figlio, frontiera) /* in coda con priorit  */
  end
```

Codice di ricerca UC su grafo:

```
function Ricerca-UC-G (problema)
  returns soluzione oppure fallimento
  nodo = un nodo con stato il problema.stato-iniziale e costo-di-cammino=0
  frontiera = una coda con priorit  con nodo come unico elemento
  esplorati = insieme vuoto
  loop do
    if Vuota?(frontiera) then return fallimento
    nodo = POP(frontiera);
    // posticipato per vedere il costo minore
    if problema.TestObiettivo(nodo.Stato) then return Soluzione(nodo)
    aggiungi nodo.Stato a esplorati
    for each azione in problema.Azioni(nodo.Stato) do
      figlio = Nodo-Figlio(problema, nodo, azione)
      if figlio.Stato non   in esplorati e non   in frontiera then
        frontiera = Inserisci(figlio, frontiera) /* in coda con priorit  */
      else if figlio.Stato   in frontiera con Costo-cammino piu alto then // costo
        cammino piu alto g
        sostituisci quel nodo frontiera con figlio
```

Codice in python della ricerca:

```
def uniform_cost_search(problem): """Ricerca-grafo UC"""
    explored = [] # insieme (implementato come una lista) degli stati gia' visitati
    node = Node(problem.initial_state) # il costo del cammino e' inizializzato nel costruttore del nodo
    frontier = PriorityQueue(f=lambda x:x.path_cost) # la frontiera e' una coda con priorit 
    #lambda serve a definire una funzione anonima a runtime
    frontier.insert(node)
    while not frontier.isempty():
        # seleziona il nodo node = frontier.pop() # estrae il nodo con costo minore, per l'espansione
        if problem.goal_test(node.state):
            return node.solution(explored_set =explored)
        else: # se non lo   inserisci lo stato nell'insieme degli esplorati
            explored.append(node.state)
            for action in problem.actions(node.state):
                child_node =node.child_node(problem, action)
                if (child_node.state not in explored) and (not frontier.contains_state(child_node.state)):
                    frontier.insert(child_node)
                elif frontier.contains_state(child_node.state) and
                    (frontier.get_node(frontier.index_state(child_node.state)).path_cost >child_node.path_cost):
```



```

frontier.remove(frontier.index_state(child_node.state))
frontier.insert(child_node)
return None # in questo caso ritorna con fallimento

```

4.6.1 Analisi

Ottimalità e completezza garantite purchè il costo degli archi sia maggiore di $\epsilon > 0$. Appunto C^* come il costo della soluzione ottima, $\lfloor C^*/\epsilon \rfloor$ è il numero di mosse nel caso peggiore, arrotondato per difetto (e.g. attratto ad andare verso tante bassa)

Complessità: $O(b^{1+\lfloor C^*/\epsilon \rfloor})$

Note 4.6.1. Quando ogni azione ha lo stesso costo UC somiglia a BF ma complessità $O(b^{1+d})$

Causa esame ed arresto posticipato, solo dopo aver espando frontiera, oltre la profondità del goal.

4.7 Confronto strategie

Criterio	BF	UC	DF	DL	ID	Bidir
Completa?	si	si(\wedge)	no	si (+)	si	si (£)
Tempo	$O(b^d)$	$O(b^{1+\lfloor C^*/\epsilon \rfloor})$	$O(b^m)$	$O(b^d)$	$O(b^d)$	$O(b^{d/2})$
Spazio	$O(b^d)$	$O(b^{1+\lfloor C^*/\epsilon \rfloor})$	$O(bm)$	$O(b^d)$	$O(b^d)$	$O(b^{d/2})$
Ottimale?	si(*)	si(\wedge)	no	no	si(*)	si (£)

(*) se gli operatori/archi hanno tutti lo stesso costo.

(\wedge) per costi degli archi $\geq \epsilon > 0$.

(+) per problemi per cui si conosce un limite alla profondità della soluzione (se $l > d$).

(£) usando UC (o BF).

5 Ricerca euristica

La ricerca esaustiva non è praticabile in problemi di complessità esponenziale (e.g. 10^{120} configurazioni in scacchi). Noi usiamo conoscenza del problema ed esperienza per riconoscere i cammini più promettenti, usiamo una stima del costo futuro, evitando di generare gli altri. La conoscenza euristica (dal greco "eureka") aiuta fare scelte "oculate", questa ovviamente però non evita la ricerca ma la riduce, consente in genere di trovare una buona soluzione in tempi accettabili sotto certe condizioni garantisce completezza e ottimalità.

La conoscenza del problema data tramite una funzione di valutazione f , che include h detta **funzione di valutazione euristica**.

$$h : n \rightarrow R$$

La funzione si applica al nodo ma dipende solo dallo stato (n .Stato).

Note 5.0.1. Manteniamo la notazione in n per uniformità con g ; g dipende anche dal cammino fino al nodo.

$$f(n) = g(n) + h(n) \text{ dove } g(n) \text{ è il costo cammino visto con UC}$$

Per procedere preferibilmente verso il percorso migliore, seguendo problem-specific information, di stima del costo futuro:

- La città più vicina (o la città più vicina alla metà in linea d'aria - tabella esterna) nel problema dell'itinerario.
- Il numero della caselle fuori posto nel gioco dell'otto.
- Il vataggio in pezzi della dama o negli scacchi

Esempio 5.0.1. Mappa Romania dist. in linea d'aria.

Arad	366	Mehadia	241
Bucharest	0	Neamt	234
Craiova	160	Oradea	380
Drobeta	242	Pitesti	100
Eforie	161	Rimnicu Vilcea	193
Fagaras	176	Sibiu	253
Giurgiu	77	Timisoara	329
Hirsova	151	Urziceni	80
Iasi	226	Vaslui	199
Lugoj	244	Zerind	374

5.1 Algoritmo di ricerca Best-first

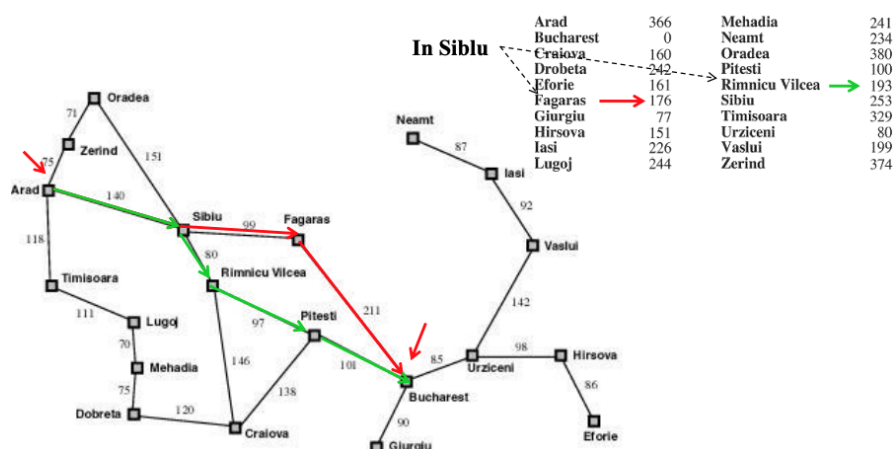
Il **best first - heuristic** usa lo stesso algoritmo di UC³ ma con uso di f (stima di costo) per la coda con priorità. Una volta scelta f determina la strategia di ricerca. A ogni passo si sceglie il nodo sulla frontiera per cui il valore della f è migliore (il nodo più promettente).

Note 5.1.1. Migliore significa "minore" in caso di un'euristica che stima la distanza della soluzione

Un caso speciale: **greedy best-first**, su usa solo h ($f = h$).

Esempio 5.1.1. Esempio di greedy best-first con $f = h$ Da Arad a Bucarest con **Greedy best-first**: Arad, sibiu, fagaras, bucharest (450) ma non è l'ottimale che sarebbe: Arad, Sibiu, Rimnicu, Pitesti, Bucarest (418).

³Warning: AIMA ed. IV ha usato uno schema di UC diverso e alcune proprietà cambiano



5.2 Algoritmo A

Si può dire qualcosa di f per avere garanzie di completezza e ottimalità?

Definizione 5.2.1. Un **Algoritmo A** è un algoritmo di best first con una funzione di valutazione dello stato del tipo:

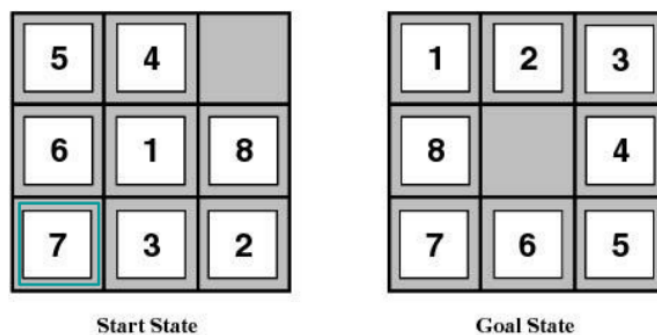
$$f(n) = g(n) + h(n) \text{ con } h(n) \geq 0 \text{ e } h(goal) = 0$$

In questa definizione abbiamo che $g(n)$ è il costo del cammino percorso per raggiungere n , mentre $h(n)$ una stima del costo per raggiungere da n un nodo goal (distanza).

Vedremo alcuni casi particolari dell'algoritmo A:

- Se $h(n) = 0 [f(n) = g(n)]$ si ha **Ricerca Uniforme (UC)**.
- Se $g(n) = 0 [f(n) = h(n)]$ si ha **Greedy Best First**.

Esempio 5.2.1. Esempio nel gioco dell'otto.



$$f(n) = \# \text{ mosse fatte } + \# \text{ caselle-fuori-posto } \quad f(start) = 0 + 7 \quad f(goal - state) = ? + 0$$

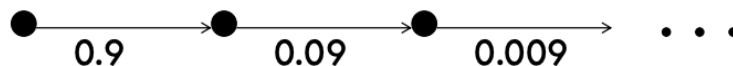
Dopo $\leftarrow, \downarrow, \uparrow, \rightarrow$ abbiamo che $f = 4 + 7$, stesso stato, g è cambiato.

Teorema 5.2.1. L'algoritmo A con la condizione:

$$g(n) \geq d(n) \cdot \epsilon \quad (\epsilon > 0 \text{ costo minimo arco})$$

è completo.

Note 5.2.1. La condizione ci garantisce che non si verifichino situazioni strane del tipo: e quindi che il costo lungo un cammino non cresca "abbastanza" (se cresce abbastanza possiamo fermare quel path per costo alto di g).



Dimostrazione 5.2.1. Sia $[n_0, n_1, n_2, \dots, n', \dots, n_k = \text{goal}]$ un cammino soluzione. Sia n' un nodo della frontiera su un cammino soluzione: n' prima o poi sarà espanso. Infatti esistono solo un numero finito di nodi x che possono essere aggiunti alla frontiera con $f(x) \leq f(n')$ (è la condizione sulla crescita di g , scritta precedentemente, tale che non esista una catena infinita di archi e nodi che possa aggiungere con costo sempre $\leq f(n')$).

Quindi, se non si trova una soluzione prima, n' verrà espanso e i suoi successori aggiunti alla frontiera. Tra questi anche il suo successore sul cammino soluzione.

Il ragionamento si può ripetere fino a dimostrare che anche il nodo goal sarà selezionato per l'espansione.

5.3 Algoritmo A^*

La funzione di valutazione ideale (oracolo):

$$f^*(n) = g^*(n) + h^*(n)$$

Con $g^*(n)$ il costo del cammino minimo da radice a n , $h^*(n)$ costo del cammino minimo da n a goal, $f^*(n)$ costo del cammino minimo da radice a goal, attraverso n . Normalmente:

$$g(n) \geq g^*(n) \quad e \quad h(n) \text{ è una stima di } h^*(n)$$

($g(n) \geq g^*(n)$ rappresenta costo cammino \geq costo migliore). Si può andare in sottostima (e.g. linea d'aria) o sovrastima della distanza dalla soluzione.

Definizione 5.3.1 (Euristica ammissibile).

$$\forall n. c.h(n) \leq h^*(n) \quad h \text{ è una sottostima}$$

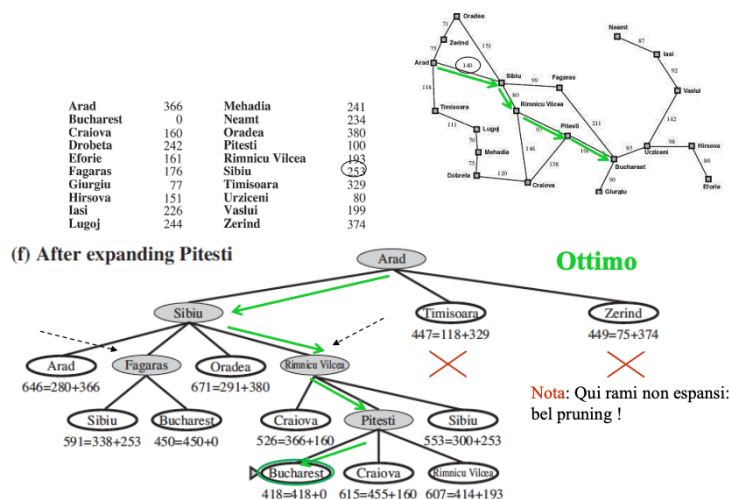
Esempio 5.3.1. L'euristica della distanza in linea d'aria.

Definizione 5.3.2 (Algoritmo A^*). Un algoritmo A in cui h è una funzione euristica ammissibile.

Teorema 5.3.1. Gli algoritmi A^* sono **ottimali**.

Corollario 5.3.1.1. $BF^{(+)}$ e UC sono ottimali ($h(n) = 0$).

Esempio 5.3.2. Itinerario con A^* (ad albero).



Osservazione 5.3.1. Alcune osservazioni su A^*

1. Rispetto a greedy best-first, la componente g fa sì che si abbandonino cammini che vanno troppo in profondità.
2. Ha sotto o sovra stima?
 - (a) Una sottostima (h) può farci compiere del lavoro inutile (tenendo anche candidati non buoni), però non ci fa perdere il cammino migliore (quando prendo nodo goal è il cammino migliore).
 - (b) Una funzione che qualche volta sovrastima può farci perdere la soluzione ottimale (taglio per causa di sovrastima, invece era buona)

5.3.1 Ottimalità su A^*

Nel caso di ricerca a/su albero l'uso di un'euristica ammissibile è sufficiente a garantire l'ottimalità su A^* . Nel caso di ricerca su grafo (con UC come visto) serve una proprietà più forte: la **consistenza** (detta anche **monotonicità**).

Per evitare rischio di scartare candidati ottimi (stato già incontrato) ai vuol evitare, causa uso della lista esplorati, di far sparire, o meglio non considerare al momento dell'espansione, candidati ottimali. Cerchiamo quindi condizioni per garantire che il ptimo espanso sia il migliore.

Definizione 5.3.3. Un euristica **consistente** [$h(goal) = 0$] (*consistenza locale*).

$$\forall n \text{ t.c. } h(n) \leq c(n, a, n') + h(n') \text{ dove } n' \text{ è un successore di } n$$

Ne segue che $f(n) \leq f(n')$

Note 5.3.1. Se h è consistente la f non decresce mai lungo i cammini, da cui il termine **monotona**.

Teorema 5.3.2. Un'euristica monotona è ammissibile.

Esistono euristiche ammissibili che non sono monotone, ma sono rare. Le euristiche monotone garantiscono che la soluzione meno costosa venga trovata per rima e quindi sono ottimali anche nel caso di ricerca su grafo.

Non si devono recuperare tra gli antenati nodi con costo minore. Lista degli esplorati, stato già esplorato è sul cammino ottimo allora posso evitare di inserire il corrente ripetuto senza perdere l'ottimalità.

```
if figlio.Stato non e in esplorati e non e in frontiera then
    frontiera = Inserisci(figlio, frontiera)
```

Per la frontiera, volendo evitare stati ripetuti, resta 'if' finale di UC:

```
if figlio.Stato e in frontiera con Costo-cammino piu alto then
    sostituisci quel nodo frontiera con figlio
```

Andiamo ora a verificare l'ottimalità di A^* supponendo di avere il teorema, con h consistente.

1. Se $h(n)$ è consistente i valori di $f(n)$ lungo un cammino sono non decrescenti:

$$\text{se } h(n) \leq c(n, a, n') + h(n') \Rightarrow (\text{def. consistenza sommando } g(n)) \quad g(n) + h(n) \leq g(n) + c(n, a, n') + h(n')$$

ma siccome abbiamo $g(n) + c(n, a, n') = g(n')$ allora

$$g(n) + h(n) \leq g(n') + h(n') \Rightarrow f(n) \leq f(n') \Rightarrow f \text{ monotona}$$

2. Ogni volta che A^* seleziona un nodo (n) per l'espansione, il cammino ottimo a tale nodo è stato trovato: se così non fosse, ci sarebbe un altro nodo m ella frontiera sul cammino ottimo (a n , ancora da trovare con un cammino ottimo), con $f(m)$ minore (per la monotonia e n successore di m); ma ciò non è possibile perché tale nodo sarebbe già stato espanso (si espande prima un nodo con f minore).

3. Quando seleziona nodo goal è cammino ottimo [$h = 0, f = C^*$].

Quindi, detto questo, perché A^* è vantaggioso?

- A^* espande tutti i nodi con $f(n) < C^*$ (C^* = costo ottimo)
- A^* espande alcuni nodi con $f(n) = C^*$.
- A^* **non espande alcun nodo con $f(n) > C^*$**

Quindi alcuni nodi (e suoi sottoalberi) non verranno considerati per l'espansione (ma restiamo ottimali): pruning (h opportuna, più alta possibile tra le ammissibili, fa tagliare molto).

Più f è aderente a stima ottimale, più taglio! Ovali più stretti. Cercheremo quindi una h il più alta possibile tra le ammissibili. Se molto bassa molti (sino a tutti i) nodi restano minore di $C^* \rightarrow$ espando tutti (a cerchi). Il pruning sotto-alberi è il punto focale: non li abbiamo già in memoria e evitiamo di generarli (decisivo per i problemi di AI a spazio stati esponenziali).

In riassunto L'algoritmo è quello degli schemi usati per UC, Usando $f = g+h$ per la coda con priorità, ove h e g soddisfano quanto allo slide 9 [A], ove h è una funzione euristica ammissibile [A^*], e considerando le condizioni dette per ottenere l'ottimalità su grafi.

- A^* è **completo**: discende dalla completezza di A (A^* è un algoritmo A particolare).
- A^* con euristica monotona è **ottimale**.
- A^* è **ottimamente efficiente**: a parità di euristica nessun altro algoritmo espande meno nodi (senza rinunciare a ottimalità)

I problemi principali sono la scelta dell'euristica e ancora l'occupazione di memoria che nel caso pessimo resta esponenziale come visto per gli altri algoritmi di ricerca con stesso schema, causa frontiera.

5.4 Sotto-casi speciali: US e Greedy Best First

Ci sono due casi particolari dell'algoritmo A^* :

1. Se $h(n) = 0$ [$f(n) = g(n)$] si ha Uniform Cost (UC), ossia g non basta (si può migliorare).
2. Se $g(n) = 0$ [$f(n) = h(n)$] si ha Greedy Best First, ossia h non basta (già visto all'inizio).

5.4.1 UC vs A^*

5.5 Costruire le euristiche di A^*

Partiamo dalla valutazione di funzioni euristiche. A parità di ammissibilità, una euristica può essere più efficiente di un'altra nel trovare il cammino soluzione migliore (visitare meno nodi). Questo dipende da quanto informata è l'euristica (dal **grado di informazione posseduto**)

- $h(n) = 0$ minimo di informazione (BF o UC)
- $h^*(n)$ massimo di informazione (oracolo)

In generale, per le euristiche ammissibili:

$$0 \leq h(n) \leq h^*(n)$$

Teorema 5.5.1. Se $h_1 \leq h_2$, i nodi espansi⁴ da A^* con h_2 sono un sottoinsieme di quelli espansi da A^* con h_1 .

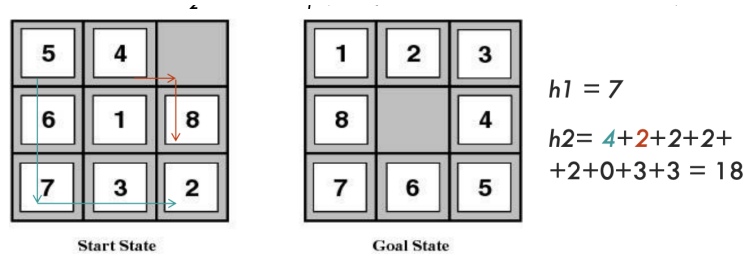
Se $h_1 \leq h_2$, A^* con h_2 è almeno efficiente quanto A^* con h_1 . Un'euristica più informata (accurata) riduce lo spazio di ricerca (è più efficiente), ma è tipicamente più costosa da calcolare (e.g. un caso estremo ?)

⁴Ricorda che A^* espande tutti i nodi con $f(n) = g(n) + h(n) < C^*$, e sono meno per h maggiore (h maggiore fa andare più nodi oltre C^*).

Esempio 5.5.1. Due euristiche ammissibili per il gioco dell'8 potrebbero essere le seguenti:

- h_1 : conta il numero di caselle fuori posto
- h_2 : somma delle distanze **Manhattan** (orizzontale/verticale) delle caselle fuori posto dalla posizione finale.

h_2 è più informata di h_1 , infatti $\forall n . h_1(n) \leq h_2(n)$, quindi si dice che h_2 **domina** h_1 (utile per confronti tra ammissibili)



Definizione 5.5.1. La somma delle distanze Manhattan si definisce come:

$$h((x, y)) = MD((x, y), (x_g, y_g)) = |x - x_g| + |y - y_g|$$

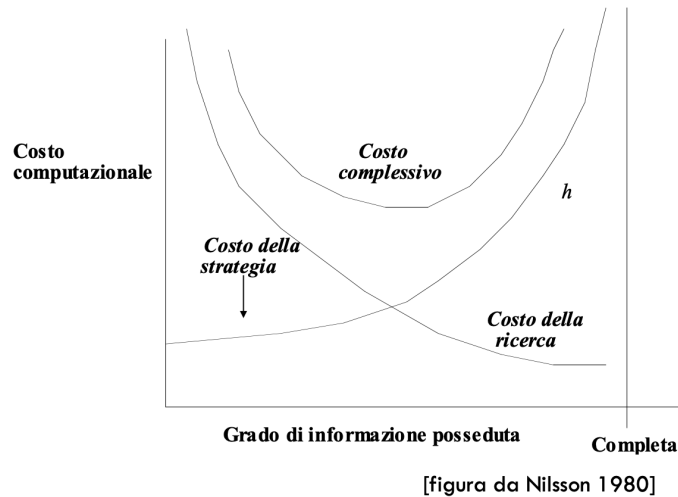


Figure 3: Costo ricerca vs costo euristico

Ora capiamo come valutare gli algoritmi di ricerca euristica. Introdurremo il **fattore di diramazione effettivo** b^* , N: numero di nodi generati, d: profondità della soluzione. b^* è il fattore di diramazione di un albero uniforme con $N + 1$ nodi, soluzione dell'equazione:

$$N + 1 = b^* + (b^*)^2 + \dots + (b^*)^d$$

Sperimentalmente una buona euristica ha un b^* abbastanza vicino a 1 (1.5)

Esempio 5.5.2. Ricodando l'esempio dal gioco dell'otto: Sono riportati: Nodi generati e fattore di diramazione effettivo (b^* , verde) I dati sono mediati, per ogni d, su 100 istanze del problema [AIMA].

d	ID (appr. it. non inf)	A*(h1)	A*(h2)
2	10 (2,43)	6 (1,79)	6 (1,79)
4	112 (2,87)	13 (1,48)	12 (1,45)
6	680 (2,73)	20 (1,34)	18 (1,30)
8	6384 (2,80)	39 (1,33)	25 (1,24)
10	47127 (2,79)	93 (1,38)	39 (1,22)
12	3644035 (2,78)	227 (1,42)	73 (1,24)
14	Nodi generati b^*	539 (1,44)	113 (1,23)
...	-

6 Agenti basati su coscenza

Abbiamo già visto agenti con stato e con obiettivo in mondi osservabili con stati atomici e azioni descrivibili in maniera semplice, mettendo enfasi sul processo di ricerca.

Ora andremo ad parlare di come migliorare le **capacità di ragionamento** degli agenti, dotandoli di rappresentazioni di mondi complessi e astratti, non descrivibili semplicemente. Agenti **basati su conoscenza**, dotati di una KB (**K**nowledge **B**ase) con conoscenza espressa in maniera esplicita e dichiarativa.

6.1 Introduzione

La maggior parte dei problemi di I.A. sono “knowledge intensive”. Il mondo è tipicamente complesso: ci serve una rappresentazione parziale e incompleta (un’astrazione) del mondo funzionale agli scopi dell’agente. Per ambienti parzialmente osservabili e complessi ci servono linguaggi di rappresentazione della conoscenza più espressivi e capacità inferenziali. La conoscenza può essere codificata a mano ma anche estratta dai testi o appresa dall’esperienza o estratta/elicitata dagli esperti.

La KB racchiude tutta la conoscenza necessaria a decidere l’azione da compiere in forma **dichiarativa**. Un agente basato su conoscenza può essere costruito dicendogli (TELL) ciò che deve sapere. SI inizia con una base di conoscenza vuota si aggiungono progressivamente formule alla base di conoscenza, una alla volta.

L’alternativa (approccio procedurale) è scrivere un programma che implementa il processo decisionale, una volta per tutte. Un agente KB è più flessibile: più semplice acquisire conoscenza incrementalmente e modificare il comportamento con l’esperienza.

Esempio 6.1.1. Il mondo del Wumpus. Il mondo del Wumpus è una caverna fatta di stanze connesse tra di loro da passaggi. Il wumpus è una bestia puzzolente che mangia chiunque entri nella stanza in cui si trova. Il wumpus può essere ucciso dall’agente, che ha solo una freccia a disposizione.

- Ci sono stanze con dei pozzi: se l’agente entra in una di queste stanze cade nel pozzo e muore. Il Wumpus non muore nel pozzo.
- In una delle stanze si trova l’oro e l’obiettivo dell’agente è di trovare l’oro e tornare a casa con l’oro, sano e salvo.
- L’agente non conosce l’ambiente, né la sua locazione. Solo all’inizio sa dove si trova (in [1,1]).

Abbiamo poi delle misure di prestazioni:

- +1000 se trova l’oro, trona in [1,1] ed esce.
- -1000 se muore.

- -1 per ogni azione.
- -10 se usa la freccia.

L'**ambiente** è strutturato in una griglia 4 x 4 di stanze, circondata da pareti di delimitazione. L'agente comincia sempre dalla posizione [1,1], rivolto verso est (dx) ([1,1] è safe). Le posizioni dell'oro e del Wumpus sono scelte casualmente tra tutti i riquadri tranne quello iniziale. Tutti i riquadri (tranne quello iniziale) hanno una probabilità 0.2 di contenere un pozzo.

Le **azioni** disponibili sono: avanti, a destra di 90°, a sinistra di 90°, afferra un oggetto, scaglia la freccia (solo una), esce. Le cose che vengono **percepite** (sensori) sono:

- fetore nelle caselle adiacenti al Wumpus.
- brezza nelle caselle adiacenti ai pozzi.
- Luccichio nelle caselle con l'oro.
- Bump se sbatte in un muro
- Urlo se il wumpus viene ucciso.
- L'agente NON percepisce la sua localizzazione.

6.2 Agenti basati sulla conoscenza

Un agente basato su conoscenza mantiene una **base di conoscenza** (KB): un insieme di **enunciati** (formule) espressi in un linguaggio di rappresentazione. Interagisce con la KB mediante una interfaccia funzionale Tell-Ask:

- Tell: per aggiungere nuovi enunciati a KB.
- Ask: per interrogare la KB.
- Retract: per eliminare enunciati.

Gli enunciati nella KB rappresentano le **opinioni/credenze dell'agente**. Le risposte α devono essere tali che α **discende necessariamente** dalla KB.

Il problema: data una base di conoscenza KB, contenente una rappresentazione dei fatti che si **ritengono veri**, come dedurre che un certo fatto α è vero di conseguenza?

$$KB \models \alpha \quad \text{conseguenza logica}$$

```
//Prende in input una percezione e restituisce un'azione
function Agente-KB (percezione) returns un'azione
    //Mantiene in memoria una base di conoscenza KB che può contenere una conoscenza
    iniziale.
    persistent: KB, una base di conoscenza
    t, un contatore, inizialmente a 0, che indica il tempo

    // Comunica la percezione alla KB
    TELL(KB, Costruisci-Formula-Percezione(percezione, t))

    // Chiede alla KB quale azione deve compiere
    azione <- ASK(KB, Costruisci-Query-Azione(t))

    // Comunica alla KB che l'azione è stata compiuta al tempo t
    TELL(KB, Costruisci-Formula-Azione(azione, t))
    t <- t + 1
    return azione
```

Base di conoscenza vs base di dati:

- **base di dati:** solo fatti specifici, solo recupero (retrieval).
- **Base di conoscenza:** una rappresentazione esplicita, parziale e compatta, in un linguaggio simbolico, che contiene: fatti di tempo specifico (casella [1,1] ok, c'è un posso in [3,1]), fatti di tipo generale, o regole (c'è brezza nella caselle adiacenti ai pozzi).

Quello che caratterizza una KB è la capacità inferenziale, derivare nuovi fatti da quelli memorizzati esplicitamente (es. c'è un pozzo in [3,1] il wumpus è in [1,3]).

Sfortunatamente più il linguaggio è **espressivo**, meno **efficiente** è il meccanismo inferenziale. § Il problema 'fondamentale' in R.C. è trovare il giusto compromesso tra: **espressività** del linguaggio di rappresentazione, **complessità** del meccanismo inferenziale.

Questi due obiettivi sono in contrasto e si tratta di mediare tra queste due esigenze.

6.3 Logica

Le basi di conoscenza sono costituite da enunciati (formule). Le formule sono espresse secondo le regole della sintassi, che specifica quali di esse sono "ben formate". La semantica di una formula esprime il "significato" della formula. Un modello è una configurazione dei valori di verità che si possono assegnare alle variabili coinvolte in una formula.

Un formalismo per la rappresentazione della conoscenza ha tre componenti:

1. Una **sintassi**: un linguaggio composto da un vocabolario e regole per la formazione delle frasi (enunciati, formule).
2. Una **semantica**: stabilisce una corrispondenza tra gli enunciati e i fatti del mondo; se un agente ha un enunciato α nella KB, crede che il fatto corrispondente sia vero nel mondo.
3. Un **meccanismo inferenziale** (codificato o meno tramite regole di inferenza come nella logica) che ci consente di inferire nuovi fatti.

7 Calcolo proposizionale

7.1 Logica Proposizionale

Definizione 7.1.1 (Sintassi). *La sintassi definisce quali sono le frasi legittime (ben formate) del linguaggio.*

$$\begin{aligned}
 formula &\longrightarrow formulaAtomica \mid formulaComplessa \\
 formulaAtomica &\longrightarrow True \mid False \mid simbolo \\
 simbolo &\longrightarrow P \mid Q \mid R \mid \dots \\
 formulaComplessa &\longrightarrow \neg formula \text{ not (negazione)} \\
 &\mid (formula \wedge formula) \text{ and (congiunzione)} \\
 &\mid (formula \vee formula) \text{ or (disgiunzione)} \\
 &\mid (formula \Rightarrow formula) \text{ implicazione} \\
 &\mid (formula \Leftrightarrow formula) \text{ se e solo se}
 \end{aligned}$$

Esempio 7.1.1. $((A \wedge B) \Rightarrow C)$. Possiamo omettere le parentesi assumendo questa precedenza tra gli operatori:

$$\neg > \wedge > \vee > \Rightarrow, \Leftrightarrow$$

$\neg P \wedge Q \vee R \Rightarrow S$ è la stessa cosa di $((\neg P) \vee (Q \wedge R)) \Rightarrow S$. Per esempio dal mondo del Wumpus $P_{1,1}$ c'è il pozzo in $[1, 1]$, $W_{2,3}$ il wumpus è in $[2, 3]$.

Definizione 7.1.2 (Semantica). *La semantica specifica le regole usate per determinare il valore di verità di una formula nei confronti di un particolare modello.*

Nella logica proposizionale, un modello specifica il valore di verità (True o False) di ogni simbolo proposizionale.