

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Вятский государственный университет»
(«ВятГУ»)
Факультет автоматики и вычислительной техники
Кафедра электронных вычислительных машин

Допущено к защите
Руководитель проекта
_____/Шихов М.М./
(подпись) (Ф.И.О)
«__» _____ 2017г.

**РАЗРАБОТКА ПРОГРАММЫ ЛОГИЧЕСКОГО ВЫВОДА
МЕТОДОМ ДЕЛЕНИЯ ДИЗЬЮНКТОВ**

Пояснительная записка
Курсовая работа по дисциплине
«Разработка модулей системного программного обеспечения»
ТПЖА 09.03.01.024 ПЗ

Разработал студент группы ИВТ-32 _____/Щесняк Д.С./
Руководитель доцент кафедры ЭВМ _____/Шихов М.М./

Проект защищен с оценкой «_____» _____
(оценка) (дата)

Члены комиссии _____/_____
(подпись) (Ф.И.О)

_____/_____/

Содержание

| | |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Введение..... | 4 |
| 1 Анализ предметной области | 5 |
| 1.1 Анализ состояний проблемы | 5 |
| 1.2 Анализ аналогов..... | 7 |
| 1.3 Выводы..... | 10 |
| 2 Техническое обоснование проекта. Задачи курсового проектирования... | 11 |
| 2.1 Обоснование необходимости разработки..... | 11 |
| 2.2 Постановка задачи на проектирование..... | 11 |
| 2.3 Функциональные характеристики..... | 12 |
| 2.4 Требования к программной совместимости..... | 12 |
| 2.5 Требования к надежности | 13 |
| 2.6 Условия эксплуатации..... | 13 |
| 2.7 Требования к исходным кодам и языкам программирования. | 13 |
| 2.8 Требования к программной документации | 14 |
| 2.9 Требования к интерфейсу | 14 |
| 2.10 Выводы..... | 15 |
| 3 Математический аппарат и алгоритмы логического вывода | 16 |
| 3.1 Исходный базис..... | 16 |
| 3.2 Унификация | 16 |
| 3.3 Частичное деление дизъюнктов..... | 17 |
| 3.4 Полное деление дизъюнктов..... | 18 |
| 3.5 Базовая процедура вывода | 19 |
| 3.6 Базовый метод вывода..... | 20 |
| 3.7 Разработка программных алгоритмов | 21 |

| | | | | | | | | | |
|-------------|-------------|-----------------|----------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------|----------------|
| | | | | | ТПЖА 09.03.01.024 ПЗ | | | | |
| | | | | | РАЗРАБОТКА ПРОГРАММЫ ЛОГИЧЕСКОГО ВЫВОДА МЕТОДОМ ДЕЛЕНИЯ ДИЗЬЮНКТОВ | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| Изм. | Лист | № докум. | Подпись | Дата | Лит. | | | Масса | Масштаб |
| Разраб. | | | | | | | | | |
| Провер. | | | | | | | | | |
| Т. Контр. | | | | | Лис | | | Листов | |
| Реценз. | | | | | | | | | ВятГУ |
| Н. Контр. | | | | | | | | | |
| Утверд. | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | 2 |

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.8 | Вывод | 27 |
| 4 | Разработка программы дедуктивного логического вывода методом деления дизъюнктов..... | 28 |
| 4.1 | Обобщенная структура программы | 28 |
| 4.2 | Обзор применяемых инструментов разработки | 29 |
| 4.3 | Реализация модуля логического вывода | 32 |
| 4.4 | Разработка модуля обработки входных данных | 34 |
| 4.5 | Разработка пользовательского интерфейса..... | 38 |
| 4.6 | Вывод | 41 |
| | Заключение | 42 |

Введение

Обработка знаний – одна из сфер применения искусственного интеллекта, которая предполагает использование компьютером знаний для решения проблем и принятия решений. Переход от архитектуры, которая ориентирована на обработку данных, к архитектуре обработки знаний, является одной из ключевых проблем развития ЭВМ. Важную роль в обработке знаний играет логический вывод. С реализацией логического вывода связано три проблемы: разработка методов логического вывода, создание ПО для описания и решения поставленной задачи логическим выводом, аппаратная поддержка логического вывода.

В настоящее время реализовано множество программ логического вывода. В своей основе данные программы для решения задач используют метод резолюции. Существует другой метод, который за меньшее количество шагов позволяет выполнить логический вывод. Данный метод использует операцию деления дизъюнктов.

Наибольший интерес представляет логический вывод в логике предикатов первого порядка. Данный аппарат математической логики имеет хорошо изученную теоретическую базу и представляет большие возможности по сравнению с логикой высказываний.

Таким образом, разработка программного обеспечения логического вывода путем применения метода деления дизъюнктов является перспективным направлением для развития данной области. Программная реализация позволит более детально изучить данный метод и рассмотреть возможные способы его развития.

1 Анализ предметной области

В данной главе производится анализ предметной области, производится обзор существующих программных решений поставленной задачи.

1.1 Анализ состояний проблемы

Исчисление высказываний ограничено структурой предложений в терминах простых высказываний, которых покрывают лишь малую часть высказываний. Исчисление предикатов вводит предикаты, которые позволяют строить высказывания вида: Джон любит вино.

Из высказываний составляется база знаний, которая используется в логическом выводе. Всего существует 3 основных вида логического вывода:

1. Дедукция. Дедукция предполагает выведение результата из общих правил и посылок.
2. Индукция. Предполагает выведение общего правила из заданных предпосылок и результата.
3. Абдукция – процесс выведения предпосылки из общего правила и результата.

Данные логические выводы можно наглядно проиллюстрировать на известном силлогизме:

1. Все люди смертны. $\forall x \text{ Человек}(x) \Rightarrow \text{Смертен}(x)$
2. Сократ является человеком. $\text{Человек}(\text{Сократ})$
3. Сократ смертен. $\text{Смертен}(\text{Сократ})$

В данном случае первое высказывание является правилом, второе – посылкой, а третье – выводом. Дедукция позволяет на основе высказываний, что все люди смертны и Сократ – человек, сделать вывод, что Сократ тоже смертен. Индукция же на основе того, что Сократ смертен и является человеком, позволяет сделать вывод, что все люди смертны. Абдукция выводит посылку о том, что Сократ человек на основе высказываний о смертности людей и Сократа.

В настоящее время существует множество методов логического вывода в логике предикатов. Большинство из них используют метод резолюций, который последовательно производит логический вывод, из-за чего процесс логического вывода может занять время.

Одним из наиболее перспективных методов, которые могут ускорить логический вывод является метод деления дизъюнктов, в основе которого лежит стратегия вывода вширь, благодаря которой возможно делать параллельный вывод.

1.2 Анализ аналогов

На данный момент имеется очень малое количество информации о программах логического вывода, использующих в своей основе метод деления дизъюнктов. Найденные программы были разработаны на кафедре ЭВМ ВятГУ и осуществляют логический вывод только в логике высказываний.

Логический вывод в исчислениях высказываний

Данная программа была разработана на кафедре ЭВМ и представляет собой инструмент для логического вывода в исчислениях высказываний.

Программа представляет собой приложение разработанное для операционной системы Windows, которая имеет следующие функциональные возможности:

- Дедуктивный и абдуктивный логический вывод методом деления дизъюнктов, а так же их модификации.
- Детальный отчет о логическом выводе с разбитием по шагам
- Преобразование исходных высказываний в вид дизъюнктов с последующим логическим выводом

Большой выбор методов логического вывода позволяет решать широкий круг задач. Однако функционал программы позволяет делать логический вывод только в логике предикатов, что существенно ограничивает множество доступных высказываний. Также существует ряд следующих недостатков:

- Отсутствие возможности ввода нескольких выводимых высказываний
- Отсутствие интерфейса, позволяющего редактировать набор высказываний загруженных из файла
- Игнорирование ошибок ввода исходных высказываний, что влечет за собой некорректную работу программы.

Пример графического интерфейса приложения представлен на рисунке 1.1. Пример выполнения абдуктивного логического вывода представлен на рисунке 1.2.

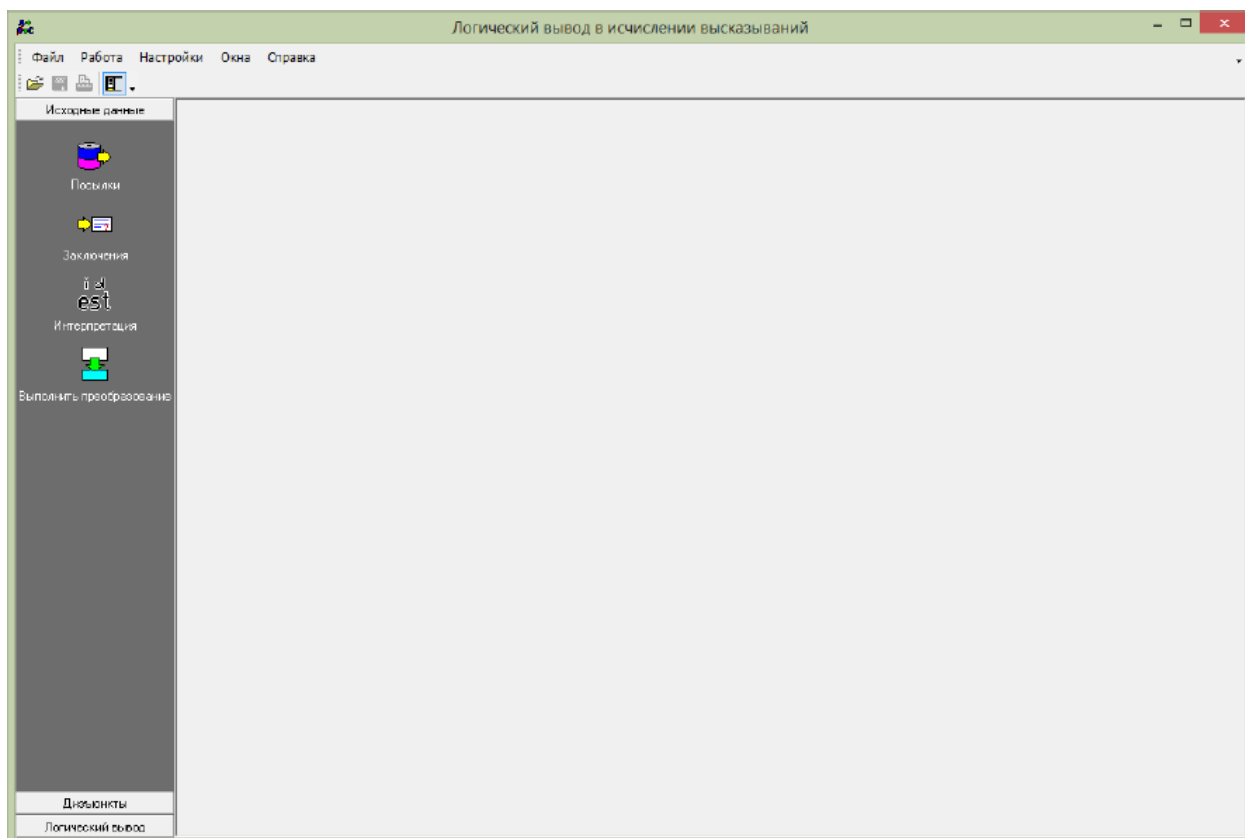


Рисунок 1.1 – Графический интерфейс программы логического вывода

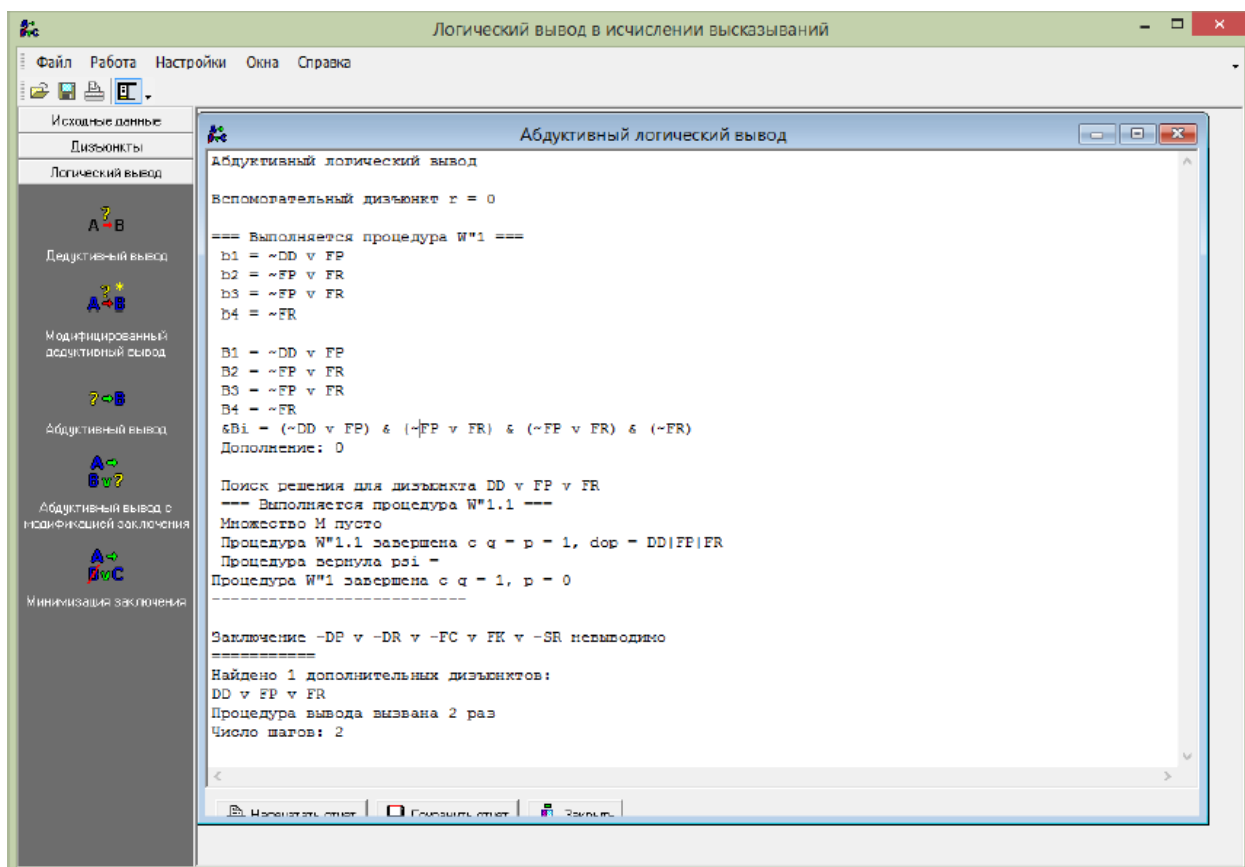


Рисунок 1.2 – Пример выполнения абдуктивного логического вывода

Lince

Данная программа была разработана в ходе дипломного проектирования студентами кафедры ЭВМ.

Программа представляет собой приложение разработанное на языке программирование Java для операционных систем семейства Windows, которая имеет следующие возможности:

- Логический вывод в логике высказываний методом деления дизъюнктов.
- Построение графической схемы вывода высказываний.
- Поддержка вывода нескольких высказываний.
- Дедуктивный и абдуктивный логический вывод.
- Вывод информации о выполняемых процедурах в журнал выполнения

Основным недостатком данной программы является логический вывод только в логике высказываний, что существенно ограничивает множество возможных высказываний.

Пример графического интерфейса представлен на рисунке 1.3.

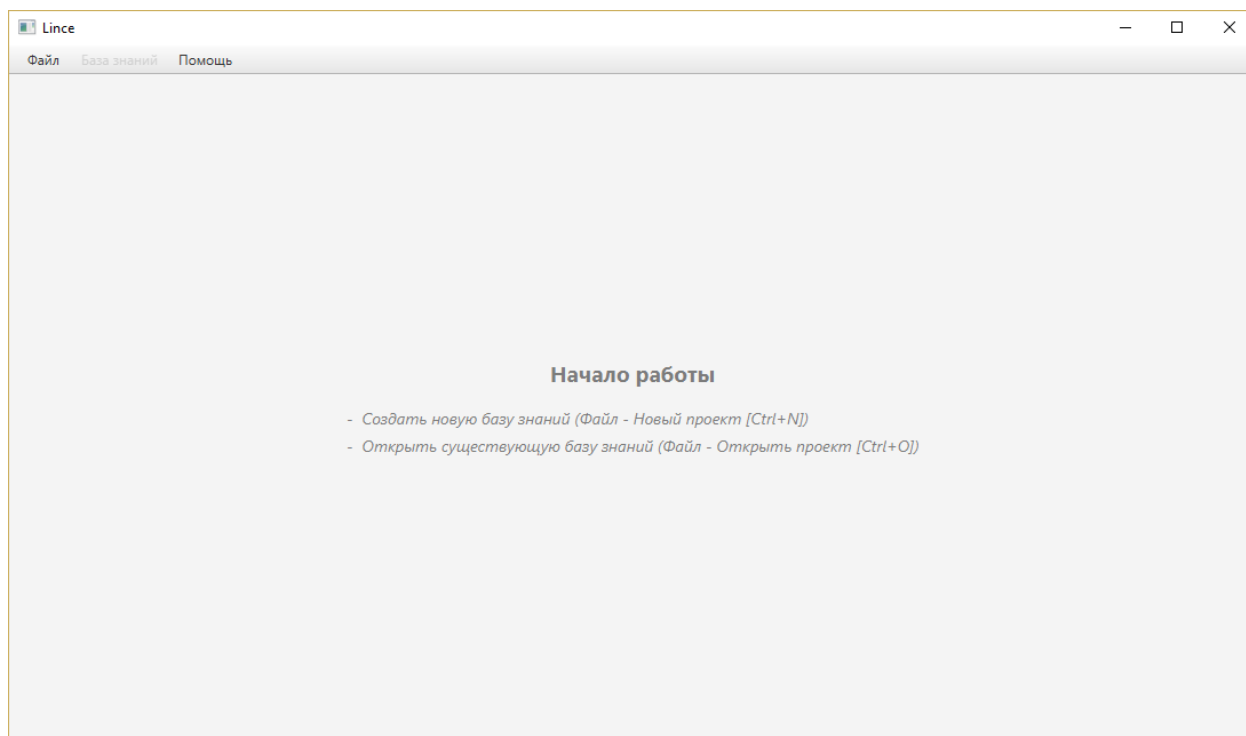


Рисунок 1.3 – Графический интерфейс приложения Lince

1.3 Выводы

Проведя анализ предметной области и рассмотрев программные решения по заданной проблеме можно выделить следующие тенденции:

- Большинство существующих методов логического вывода опираются на метод резолюций, который из-за последовательного выполнения не может быть оптимально распараллелен на современных ЭВМ.
- Существует небольшое количество программных решений реализующий метод деления дизъюнктов и отсутствие программ реализующих логический вывод в логике предикатов первого порядка.
- Проблема представления знаний имеет обширную теоретическую и практическую базу.

2 Техническое обоснование проекта. Задачи курсового проектирования

В данном разделе, на основе анализа аналогичных программных решений выдвигаются требования к функциональным характеристикам, к надежности, к графическому интерфейсу, которым должно удовлетворять приложение. Также приводится обоснование необходимости разработки и назначение программы.

2.1 Обоснование необходимости разработки

В настоящее время переход от обработки данных к обработке знаний является одним из приоритетных и перспективных направлений разработки искусственного интеллекта. Одним из главных направлений данного течения является логический вывод, который имеет хорошую базу методов.

Программы, рассмотренные в пункте 1.2, имеют существенный недостаток в виде возможности логического вывода только в логике высказываний. Модификация данных программ затруднена изменением их архитектуры. В связи с этим принято решение разработать собственную программу логического вывода в логике предикатов первого порядка методом деления дизъюнктов с использованием современных средств разработки программного обеспечения.

2.2 Постановка задачи на проектирование

Разрабатываемая программа предназначена для научного исследования логического вывода методом деления дизъюнктов в логике предикатов первого порядка. Основная цель данной программы разработка практического инструмента реализующий теоретическую базу метода деления дизъюнктов. Данная программа на целена на демонстрацию возможностей данного метода, а так же для практического применения как студентами так и преподавателями.

| | | | | | | |
|------|------|----------|---------|------|----------------------|------|
| | | | | | ТПЖА 09.03.01.024 ПЗ | Лист |
| Изм. | Лист | № докум. | Подпись | Дата | | 11 |

2.3 Функциональные характеристики

Разрабатываемая программа должна обладать следующими характеристиками:

- Реализация дедуктивного метода логического вывода в логике предикатов первого порядка.
- Обработка исходных данных, которыми являются набор фактов, высказываний, выводимых высказываний, которые представлены в виде последовательности дизъюнкций – предикатов, разделенных дизъюнкцией.
- Возможность просмотра логов процесса вывода
- Сохранение в виде файла и загрузка базы знаний и всех сопутствующих пользовательских настроек
- Реализация меню настроек, внутри которых возможно менять вид вводимых констант, изменение логики редактора высказываний.

2.4 Требования к программной совместимости

Разрабатываемое программное обеспечение должно работать на всех современных операционных системах для рабочего стола: Windows 7/8/10, Mac OS X, Ubuntu 16.

Также разрабатываемая программа должна одинаково выглядеть на всех современных операционных системах.

2.5 Требования к надежности

Надежное функционирование приложения должно быть обеспечено выполнением конечным пользователем ряда требований по эксплуатации:

- Организация стабильной работы вычислительного устройства, в данном случае – персонального компьютера.
- Обеспечение достаточных вычислительных мощностей описанных в пункте 2.6.

Со стороны разработчика приложение гарантирует корректную обработку всех входных данных, и если они не соответствуют желаемым, то оповещение об этом пользователя.

2.6 Условия эксплуатации

Минимальные системные требования, которые необходимы для корректной работы программного обеспечения:

- 32-х разрядный процессор с тактовой частотой 1 ГГц или выше
- 1 Гб ОЗУ
- 30 Мб свободного места на жестком диске

2.7 Требования к исходным кодам и языкам программирования

Программное обеспечение должно быть разработано на C++ для достижения наибольшей производительности.

2.8 Требования к программной документации

Разрабатываемое приложение будет поставляться со следующей программной документацией:

- Руководство пользователя, которое включает в себя описание всех возможностей приложения и исчерпывающую информацию по назначению каждого элемента.
- Исходный код с документацией.

2.9 Требования к интерфейсу

Интерфейс программы должен быть интуитивно понятным и наиболее простым для конечного пользователя. В процессе использования программы, пользователь должен получать необходимые сообщения об ошибках, предупреждений для того, чтобы правильно реагировать на состояние программы.

В общем случае интерфейс должен состоять из следующих элементов:

- Главное меню программы состоящее из создания нового проекта, открытия существующего, сохранения проекта, меню редактирования, внутри которого возможна смена шрифта, отмена последнего действия в редакторе высказываний и тд. Меню настроек, имеющее возможность подстроить программу под нужды пользователя. Меню помощи, которое будет содержать пользовательскую документацию.
- Окно настроек, в котором будут находиться пункты меню установленные заказчиком: начало констант с прописных и строчных символов, автоподстановка истинной импликации.
- Окно редактирования высказываний, содержащее редактор высказываний, окно логов.

2.10 Выводы

В результате исследования аналогичных приложений было разработано расширенное техническое задание, которое в подробностях описывает требования, которые предъявляются к конечному продукту. Были определены технические требования к приложению, исходным кодам, документации, технико-экономическим показателям.

| | | | | | | |
|------|------|----------|---------|------|----------------------|------|
| | | | | | ТПЖА 09.03.01.024 ПЗ | Лист |
| | | | | | | 15 |
| Изм. | Лист | № докум. | Подпись | Дата | | |

3 Математический аппарат и алгоритмы логического вывода

В данном разделе представлено формальное описание дедуктивного вывода методом деления дизъюнктов в логике предикатов первого порядка.

3.1 Исходный базис

Логика предикатов основана на логике высказываний и имеет следующий алфавит:

1. Предметные переменные $x_1 \dots x_i$.
2. Конечное множество предметных констант $a_1 \dots a_j$.
3. Конечное множество функциональных констант $f_1^N \dots f_T^N$. ($N=1,2,\dots$)
4. Конечное множество M -местных предикатных констант $A_1^M, A_2^M, \dots, A_K^M, \dots, P_K^M, \dots$.
5. Символы исчислений высказываний: 1 (истина), 0 (ложь), \vee (дизъюнкция), $\&$ (конъюнкция), $-$ (отрицание), \rightarrow (логическое следование), \leftrightarrow (эквивалентность), \Rightarrow (символ логического вывода).
6. Символы кванторов: \forall (всеобщности), \exists (существования).

3.2 Унификация

Самой базовой процедурой метода деления дизъюнктов является унификация. Унификация необходима для приведения двух предикатов к общему виду путем подстановок.

Процедура унификации позволяет не только обнаружить одинаковые литералы, но и привести литералы к одинаковому виду. Преобразование литералов основано на подстановке термов вместо переменных.

Результатом применения процедуры унификации является подстановка вида $\lambda = \{t_1/z_1, t_2/z_2 \dots t_n/z_n\}$, где t – терм, а z – переменная, которая не содержится в терме t .

| | | | | | | |
|------|------|----------|---------|------|----------------------|------|
| | | | | | ТПЖА 09.03.01.024 ПЗ | Лист |
| Изм. | Лист | № докум. | Подпись | Дата | | 16 |

Алгоритм унификации двух литералов состоит из 7 шагов:

1. Если литералы имеют разные имена или имеют не равное количество аргументов, то унификация невозможна, иначе перейти к пункту 2.
2. Инициализировать пустое множество подстановок.
3. Если литералы не равны, то перейти к пункту 4, иначе п. 7
4. Найти первые подвыражения литералов, которые не являются одинаковыми и записать в z и t .
5. Если во множестве $\{z, t\}$ z – переменная, а t – терм, который не содержит z , то добавить данную подстановку в λ , иначе унификация не возможно.
6. Выполнить подстановку λ в исходные литералы и перейти к пункту 3.
7. Унификация успешно завершена, искомая подстановка находится в λ .

3.3 Частичное деление дизъюнктов

Частичное деление дизъюнктов реализуются путем применения процедуры образования остатков $\omega < b, d, q, n >$, где b – остаток делимое, d – остаток делитель, q – частный признак решения, который может находится в 3-х состояниях: «0» - был получен нулевой остаток, «1» - все остатки равны единице, «g» - были получены остатки, среди которых нет нулевого остатка и среди остатков есть остаток не равный 1, n – множество пар остатков делимых и делителей, где делитель получается путем применение к делителю d подстановки λ .

Основной операцией ω процедуры является нахождение матрицы «производных», которая определяется следующим образом:

$$\mu[b, d] = \frac{\partial b[L_i]}{\partial L'_k} = \Delta_{kj}$$

Результатом применения ω процедуры является множество пар остатков и делителей полученных в ходе применения процедуры.

В алгоритме ω процедуры выполняются следующие действия:

1. Составляется матрица «производных»
2. Если хотя бы одна производная имеет остаток 0, то $q = \langle 0 \rangle$, $n = \{ \}$ и переход к пункту 5, иначе к пункту 3
3. Если все производные равны 1, то $q = \langle 1 \rangle$, $n = \{ \}$, переход к пункту 5, иначе к пункту 4
4. $q = \langle g \rangle$, $n = \{ \langle b_t, d_t \rangle, t = 1..T \}$
5. Фиксируются результаты ω процедуры.

3.4 Полное деление дизъюнктов

Полное деление дизъюнктов направлено на получение конечных остатков, путем последовательного применения ω процедур к исходным дизъюнктам. Конечными остатками называются остатки, которые в результате применения ω процедуры создают только остатки равные единице.

Полное деление дизъюнктов реализуется путем применения Ω процедуры. Результатом Ω процедуры является:

1. Признак решения Q , имеющий 3 значения: $\langle 1 \rangle$ - в результате деления посылки D на дизъюнкт d не было получено остатков, $\langle 0 \rangle$ - в результате деления D на дизъюнкт d был получен нулевой остаток и $\langle G \rangle$ - обозначающий наличие не нулевых и не единичных остатков.
2. Дизъюнкт посылки D .
3. Дизъюнкт заключения d .
4. Множество остатков N .

Процесс выполнения Ω процедуры состоит из 3-х шагов:

1. Подготовительный. На данном этапе производится выполнение процедуры частичного деления дизъюнктов и анализируется полученный признак q . Если $q = \langle 0 \rangle$, то решение найдено, если $q = \langle 1 \rangle$, то происходит переход к заключительному шагу. Если $q = \langle G \rangle$, то происходит переход к основному шагу.

2. Основной. При первом выполнении основного шага к дизъюнктам делителям, полученным в ходе подготовительного шага, добавляются инверсии литералов фактов. Для каждой пары остатка и делителя выполняется ω процедура и анализируются частные признаки решения q . Если среди данного множества есть $q = 0$, то происходит переход к заключительному шагу. Для всех результатов ω процедуры, значение которых равно $\langle g \rangle$ производится повторное выполнение ω процедуры.

3. Заключительный. На данном этапе производится процесс поглощения остатков. Дизъюнкт b поглощается дизъюнктом e , тогда когда возможно найти такую подстановку λ , при которой $b \subseteq \lambda e$. Если поглощены все остатки, то $N = \{1\}$, $G = 1$.

Существует операция полного деления дизъюнктов, результат которой есть конъюнкция остатков $b_1, b_2 \dots b_k$, полученных во множестве N .

3.5 Базовая процедура вывода

Базовая процедура вывода позволяет делать шаг логического вывода, в результате которого преобразуется дизъюнкт выводимой секвенции во множество новых дизъюнктов, которые используются в следующем шаге вывода.

Условное обозначение базовой процедуры вывода $w = \langle M, d, o, p, m \rangle$, где $M = \{D_1, D_2, \dots, D_i\}$ – множество исходных дизъюнктов, $D = L_1^i \vee L_2^i \vee \dots \vee L_k^i$ – дизъюнктов состоящий из дизъюнкции литералов L , $d = L_1 \vee L_2 \vee \dots \vee L_k$ – выводимый дизъюнкт, $o \langle c, C \rangle$ – пара множеств остатков до выполнения процедуры полного деления (c) и после выполнения процедуры полного деления, p – признак окончания логического вывода, где $\langle 0 \rangle$ – вывод успешно завершен, $\langle 1 \rangle$ – вывод невозможен, $\langle g \rangle$ – необходимо продолжать вывод, m – множество новых выводимых секвенций.

Основной операцией базовой процедуры вывода является процедура полного деления.

W процедура состоит из следующего набора действий:

1. Исходные дизъюнкты при помощи Ω процедуры делятся на выводимый дизъюнкт $D_i \Omega d$, в результате чего получаются конъюнкции остатков деления. Если хотя бы один из полученных остатков равен 0, то p принимается равным «0» и происходит переход к шагу 4.

Если результат выполнения всех Ω процедур равен 1 ($Q = 1$), то принимается p равное «1», вывод невозможен, происходит переход к пункту 4.

Формируется множество E из не схожих между собой остатков b_i . Если среди множества E окажутся остатки из множества c , то они исключаются. Таким образом формируется новое множество остатков e , которое содержит остатки не встречаемые ранее. Если множество e является пустым, то $p = \text{«1»}$, происходит переход к пункту 4.

2. Формируется новое множество текущих остатков $C = c \cup e$. Из элементов множества C формируется конъюнкция вида $\bigwedge_{i=1}^n b_i \rightarrow 0$, если левая часть выражения после упрощения равна 0, то $p = 0$, происходит переход к шагу 4.

3. Из множества e создается конъюнкция остатков $\bigwedge_{i=1}^n b_i \rightarrow 0$, которая посредством переноса остатков в правую часть образует новый выводимый дизъюнкт. Происходит переход к шагу 4.

4. Окончание w процедуры, формирование результатов.

3.6 Базовый метод вывода

Базовый метод вывода осуществляет логический вывод за конечное количество шагов последовательно применяя w процедуру на каждом шаге вывода.

Основная идея базового метода заключается в инверсии выводимого дизъюнкта, создание противоречия. Если в ходе выполнения логического вывода при помощи w процедуры был получен 0, то соответственно было

получено противоречие.

Перед началом логического вывода происходит проверка на наличие выводимых дизъюнктов среди исходных дизъюнктов-фактов. Данная проверка осуществляется при помощи операции частичного деления дизъюнктов, описанной в пункте 3.3. Если в результате деления дизъюнкта факта D на дизъюнкт вывода d получается остаток 0, то дизъюнкт d исключается из списка выводимых.

На этапе подготовки выполнения процедуры формируется множество выводимых дизъюнктов m . Далее для каждого дизъюнкта из множества m выполняется w процедура результаты которой собираются во множество P . Если $P = 0$, то вывод успешно завершен, если $P = 1$, то вывод неудачен, иначе производится повторное выполнение шага логического вывода при помощи w процедуры.

3.7 Разработка программных алгоритмов

Проанализировав описание математического аппарата для задачи логического вывода методом деления дизъюнктов были выделены следующие алгоритмы: алгоритм унификации, алгоритм частичного деления дизъюнктов, алгоритм полного деления дизъюнктов, алгоритм базовой процедура вывода.

Алгоритм унификации двух литералов состоит из попарного сравнения элементов двух литералов и произведения подстановки. Граф-схема алгоритма унификации представлена на рисунке 3.1.

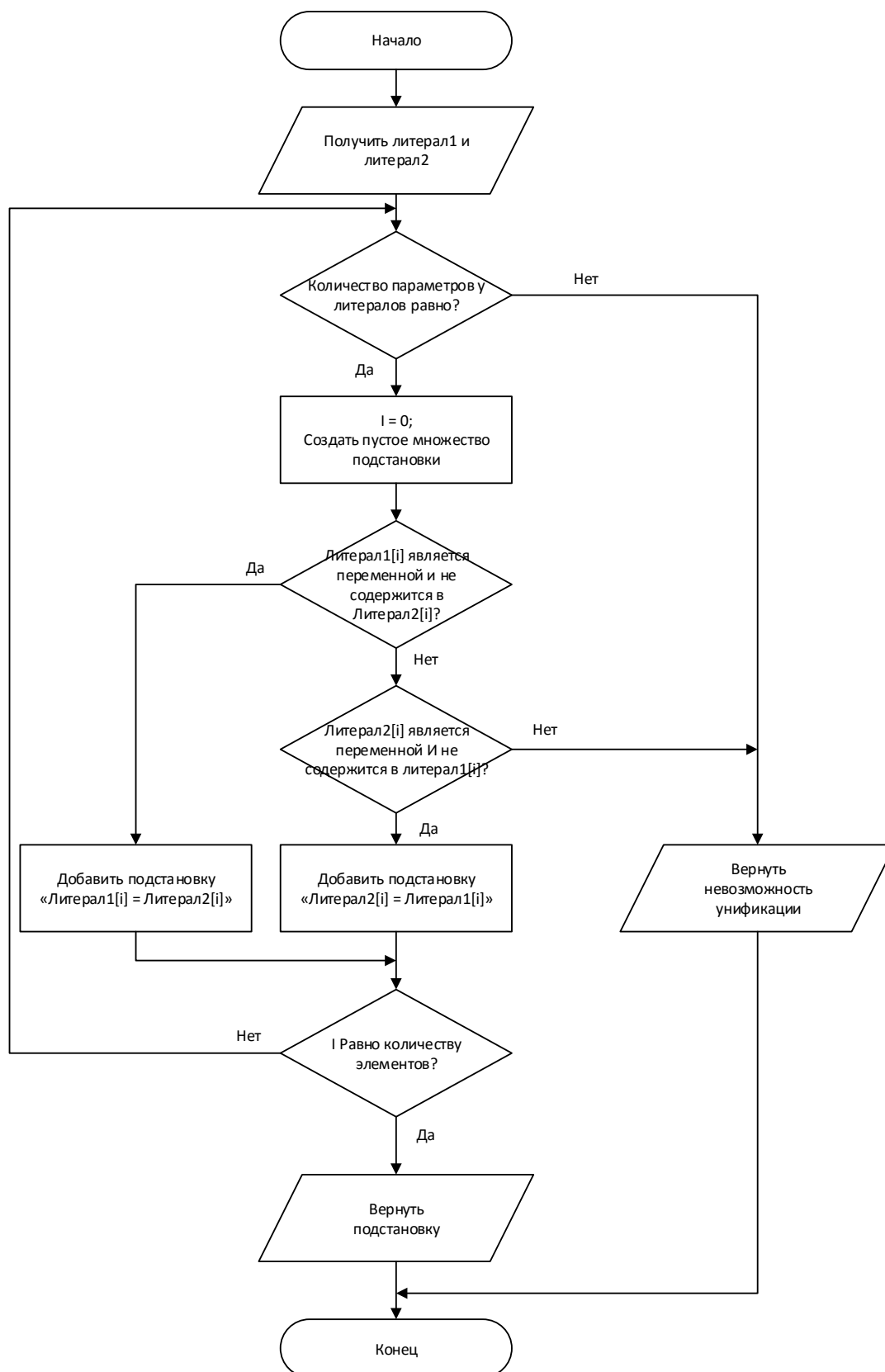


Рисунок 3.1 – граф-схема алгоритма унификации двух литералов

Процедура частичного деления заключается в последовательной унификации пары литералов делимого и делителя и нахождения остатка от деления. В общем случае процедура частичного деления выполняет следующие шаги:

- 1) Создание пустой матрицы остатков и массива структуры, состоящей из остатка и делителя.
- 2) Последовательный проход по всем литералам делимого делителя.
- 3) Произведение унификации между литералом делимого и делителя
- 4) Применение подстановки, полученной в ходе унификации литералов ко всему дизъюнкту и добавление полученного остатка в матрицу производных.
- 5) Вычеркивание из дизъюнкта делителя литерала, который унифицировался, и применение подстановки к оставшемуся дизъюнкту. Полученный дизъюнкт добавляется в результирующее множество

Граф-схема алгоритма частичного деления дизъюнктов представлена на рисунке 3.2.

Алгоритм полного деления дизъюнктов выполняет последовательное выполнение частичного деления дизъюнктов до тех пор пока признак q не будет равен 1 или 0. При первом выполнении основного шага к дизъюнктам делителям добавляются инверсии литералов фактов.

Граф-схема алгоритма полного деления дизъюнктов представлена на рисунке 3.3

Алгоритм базовой процедуры вывода основывается на последовательном применении Ω процедуры к исходным дизъюнктам:

1. $C = d$. Пока не закончился список исходных дизъюнктов применять процедуры полного деления дизъюнктов.
2. Проверить полученные остатки. Если один из остатков равен 0, то принять $p = 0$ и перейти к шагу 8.
3. Если все остатки равны 1, то принять $p = 1$ и перейти к шагу 8.
4. Исключить все остатки равные 1.

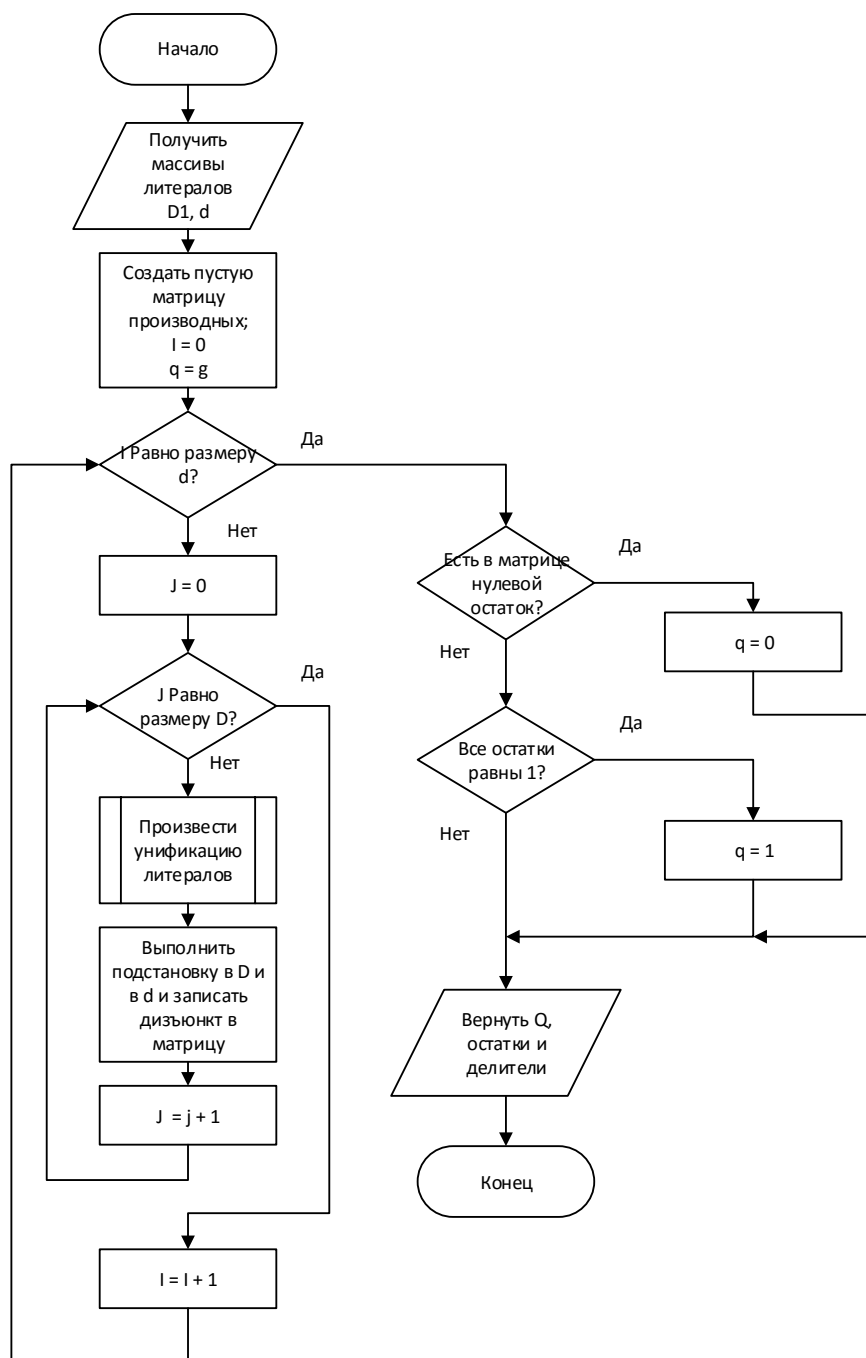


Рисунок 3.2 – Граф-схема частичного деления дизъюнктов

5. Исключить из множества остатков, остатки, которые есть во множестве c .

6. Составить из оставшихся остатков конъюнкцию, если конъюнкция равна 0, то $p = 0$ и переход к шагу 8.

7. Сделать инверсию остатков и перейти к шагу 1.

8. Вернуть p .

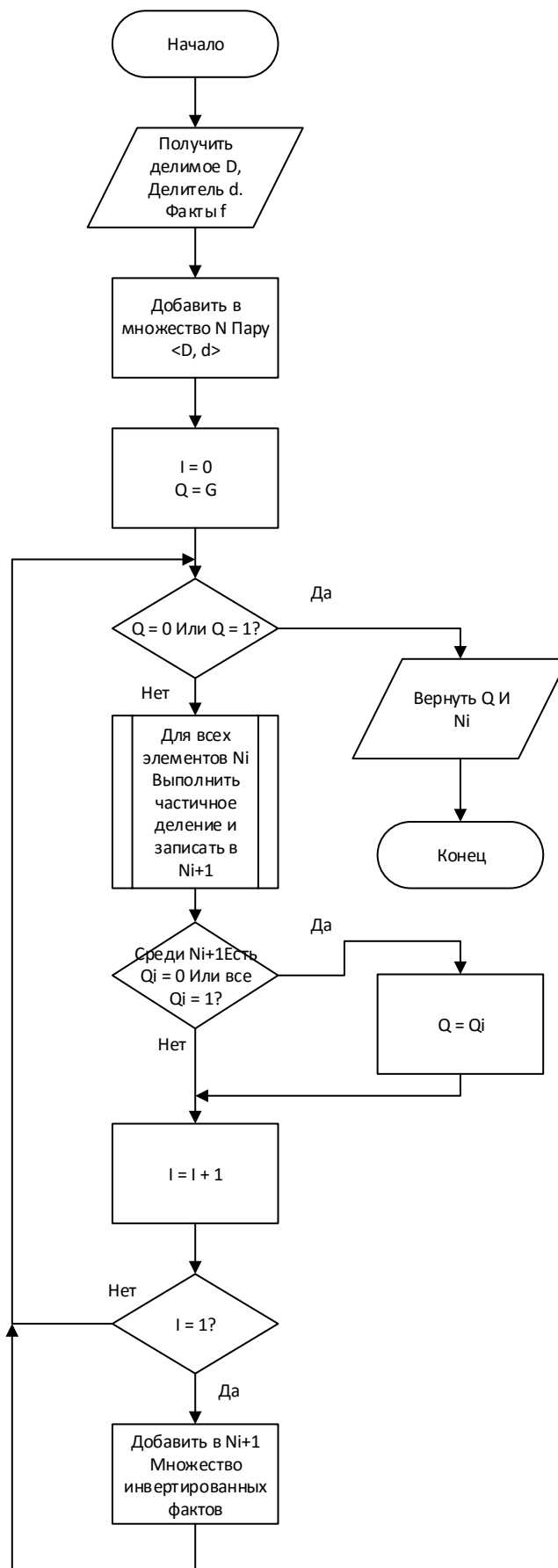


Рисунок 3.3 – граф-схема полного деления дизъюнктов

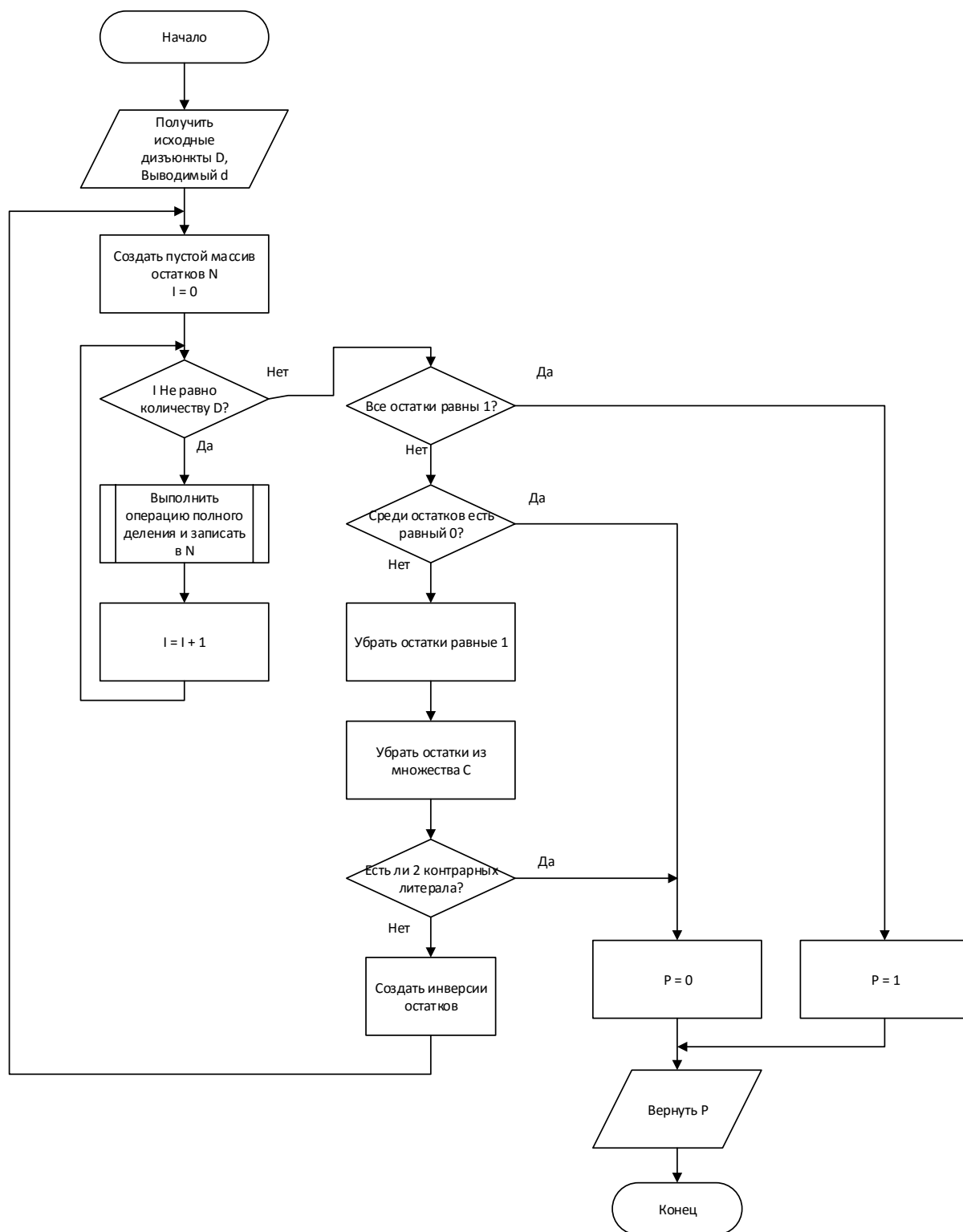


Рисунок 3.3 – граф-схема базовой процедуры вывода

3.8 Вывод

В результате курсового проектирования был рассмотрен метод логического вывода методом деления дизъюнктов. Данный метод был разбит на отдельные части: унификацию, частичное деление, полное деление и базовый дедуктивный метод. Каждая часть данного метода была рассмотрена и разбита на последовательность шагов.

Были разработаны программные реализации данных алгоритмов, которые будут составлять ключевую часть в разрабатываемой программе. Разработанные блок-схемы алгоритмов могут без труда быть реализованы в виде программного кода на любом удобном языке программирования.

4 Разработка программы дедуктивного логического вывода методом деления дизъюнктов

В данном разделе описывается процесс разработки программы, выбор инструментальных средств разработки, описание структуры программы, основных классов.

4.1 Обобщенная структура программы

Разрабатываемая программа в рамках курсового проектирования имеет следующую структуру, представленную на рисунке 4.1.

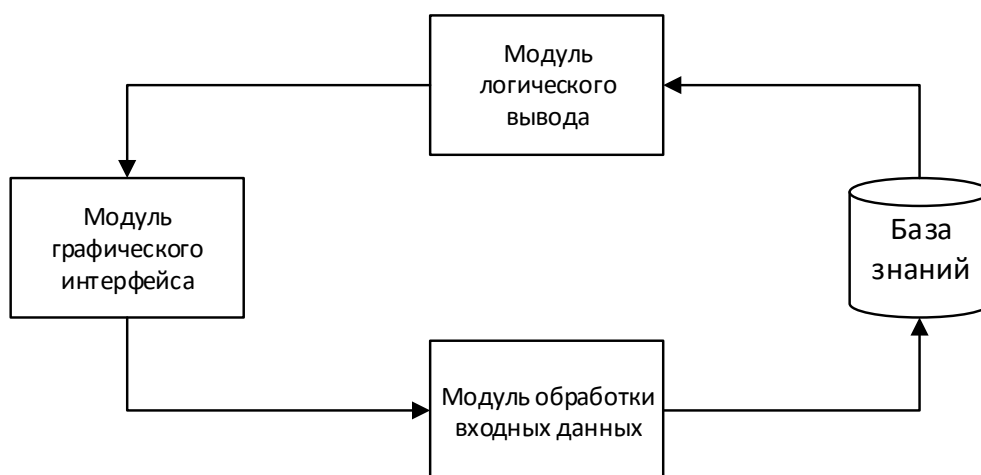


Рисунок 4.1 – Обобщенная структура программы

В модуле графического интерфейса описываются все элементы графического интерфейса: кнопки, поля ввода, меню. Так же в данном модуле находятся все обработчики событий, которые возникают при взаимодействии с пользовательским интерфейсом

Модуль логического вывода содержит все процедуры и функции описанные в предыдущем разделе: функция унификации, частичного деления, полного деления, базовый метод вывода. Так же в данном модуле находятся описания классов, используемых в логическом выводе: предикаты, функциональных константы, переменные и константы.

В модуль лексического и синтаксического анализа описаны классы отвечающие за лексический и синтаксический анализ входных данных для дальнейшего их преобразования в исходные дизъюнкты, которые составляют текущую базу знаний.

База знаний хранит исходные дизъюнкты, необходимые в процессе вывода.

4.2 Обзор применяемых инструментов разработки

В качестве языка для разработки программного обеспечения был выбран C++. C++ является компилируемым, строго типизированным языком программирования, который поддерживает такие парадигмы программирования как объектно-ориентированные, процедурные.

Одним из основных преимуществ языка программирования C++ является его высокая скорость работы, которая достигается путем компилирования программы под определенную аппаратную платформу. Язык C++ смешивает в себе свойства высокоуровневых (ООП) и низкоуровневых языков (работа с указателями и памятью напрямую).

Язык имеет богатую стандартную библиотеку, которая включает различные структуры данных: векторы, списки, так и различные функции, например, сортировки.

На текущий момент существует множество библиотек для языка C++, позволяющие реализовать графический интерфейс.

Juce – открытый кроссплатформенная легковесный фреймворк для реализации пользовательских интерфейсов, реализованный в виде классов на языке программирования C++. Juce поддерживает все актуальные платформы: Windows, Mac OS, Linux, Android, iOS. Данный фреймворк распространяется под свободной лицензией GPLv2. Основным недостатком Juce является малое количество графических компонентов и нестандартный внешний вид, что может ввести в заблуждение неопытного пользователя. В настоящее время данный фреймворк практически не используется.

GTK+ - кроссплатформенная библиотека элементов интерфейса, изначально разрабатываемая для графического редактора GIMP. GTK+ состоит из двух основных компонентов: GTK, который содержит набор элементов пользовательского интерфейса и GDK, отвечающий за вывод интерфейса на экран. Внешний вид отображаемых элементов может настраиваться программистом и пользователем путем замены «движка» отрисовки. За счет этого достигается разнообразие внешнего вида разрабатываемого приложения. На основе фреймворка GTK+ были разработаны такие графические окружения как GNOME, xfce. Основным недостатком данной библиотеки является сложность написания кода.

Qt – кроссплатформенный фреймворк написанный на языке C++. Данный фреймворк позволяет разрабатывать приложение, которое может быть запущено на различных аппаратных и программных платформах без изменений или с минимальными изменениями. Qt разрабатывается одноименной компанией под свободной программной лицензией. Qt в своей основе использует стандартный C++ с расширениями в виде сигналов и слотов, которые позволяют просто обрабатывать события. Фреймворк поддерживает множество компиляторов таких как GCC и Visual Studio. Пример интерфейса написанного при помощи Qt представлен на рисунке 4.2.

QtQuick – свободно-распространяемый фреймворк разработанный в рамках Qt. Позволяет разрабатывать интерфейсы различной сложности, которые в основном разрабатываются для мобильных приложений. QtQuick включает в себя декларативный скриптовый язык QML. QtQuick позволяет писать интерфейсы не зависящие от определенного языка, таким образом возможно разрабатывать отдельно интерфейс программы и ее логику.

Интерфейс приложения, использующее QtQuick описывается декларативно при помощи QML. Синтаксис QML очень схож с JSON. Пример описания простейшего интерфейса на языке QML представлен на рисунке 4.3. Результат отображения – на рисунке 4.4.

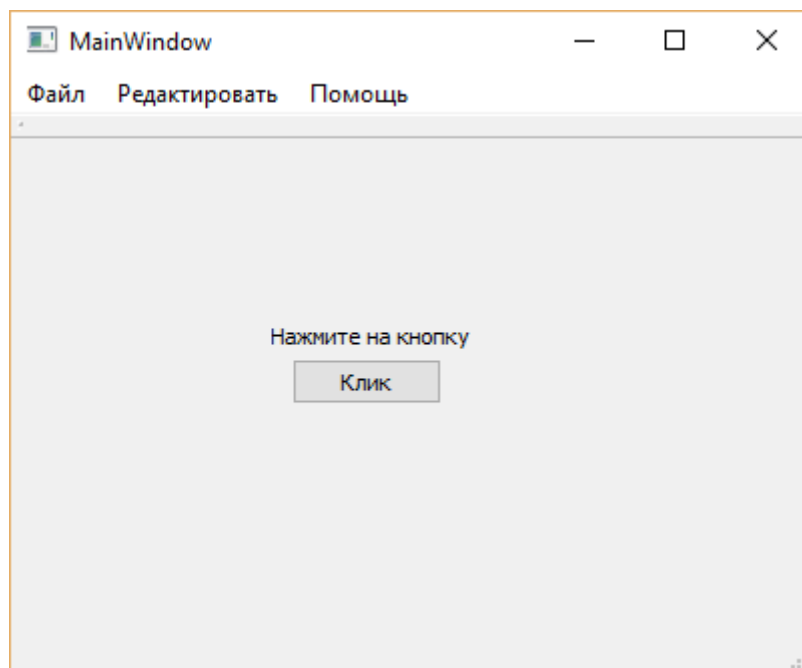


Рисунок 4.2 – интерфейс программы разработанной при помощи Qt

```

ApplicationWindow {
    visible: true
    width: 640
    height: 480

    ColumnLayout {
        anchors.centerIn: parent

        Label {
            text: "Нажмите на кнопку"
        }

        Button {
            text: "Клик"
            anchors.centerIn: parent
            layout.margins: 10
        }
    }
}

```

Рисунок 4.3 – Исходный код простой программы

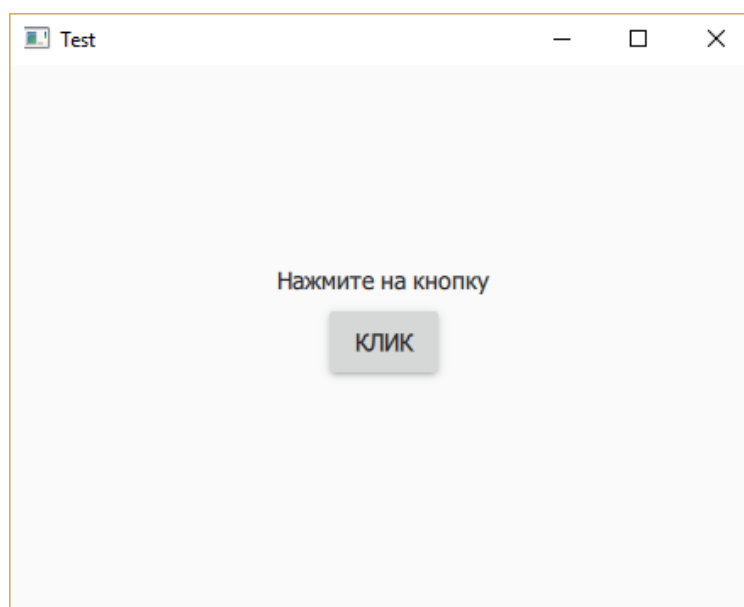


Рисунок 4.4 – Экранная форма программы на QtQuick

4.3 Реализация модуля логического вывода

В ходе анализа предметной области были выявлены основные элементы логики предикатов: переменная, константа, функциональная константа и предикат. Функциональная константа, как и предикат, является неким контейнером переменных, констант и функторов. Все эти элементы имеют общую структуру, в результате чего было решено реализовать абстрактный класс «символ», от которого наследуются все остальные элементы. Диаграмма классов Symbol, Constant, FuncConstant и Variable представлена на рисунке 4.5

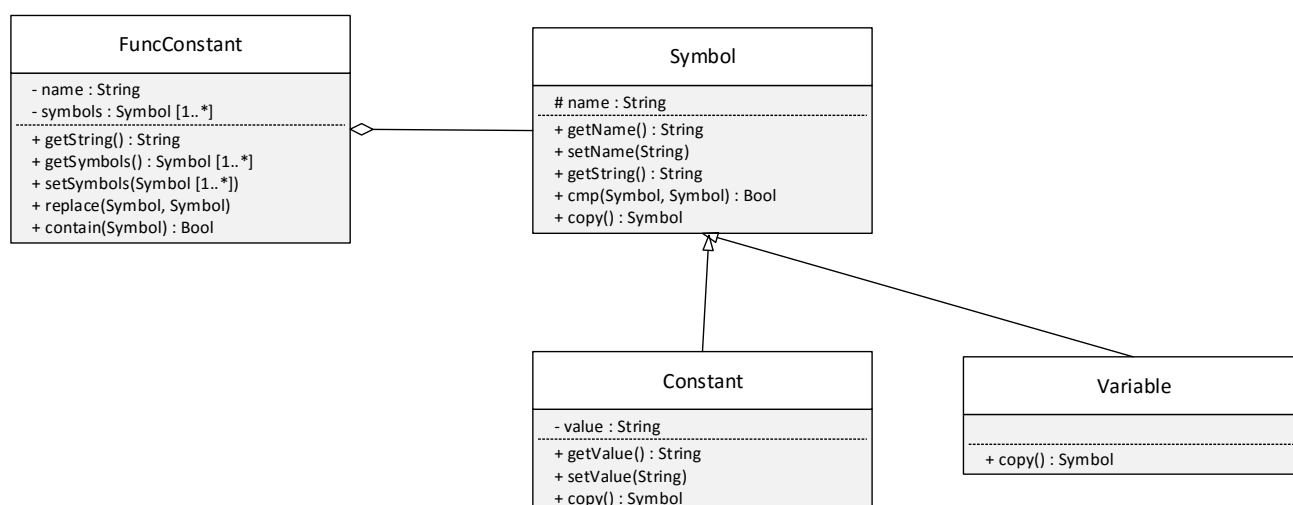


Рисунок 4.5 – Диаграмма классов Symbol, Constant, FuncConstant

Класс Symbol имеет метод str, который производит сравнение двух символов на эквивалентность. Если они равны, то возвращается значение истина, иначе ложь.

В классе FuncConst реализованы методы проверки наличия символа в данной функциональной константе (contain) и метод replace, который выполняет подстановку символа.

Базовым элементом дизъюнкта является предикат, который может принимать значение истина или ложь. Предикат может содержать в себе не нулевое количество символов. Из цепочки предикатов строится дизъюнкт. Дизъюнкт в программном коде может быть представлен как массив предикатов.

На рисунке 4.6 представлена диаграмма классов Statement и Predicate, в которых соответственно описывается структура дизъюнкта и предиката.

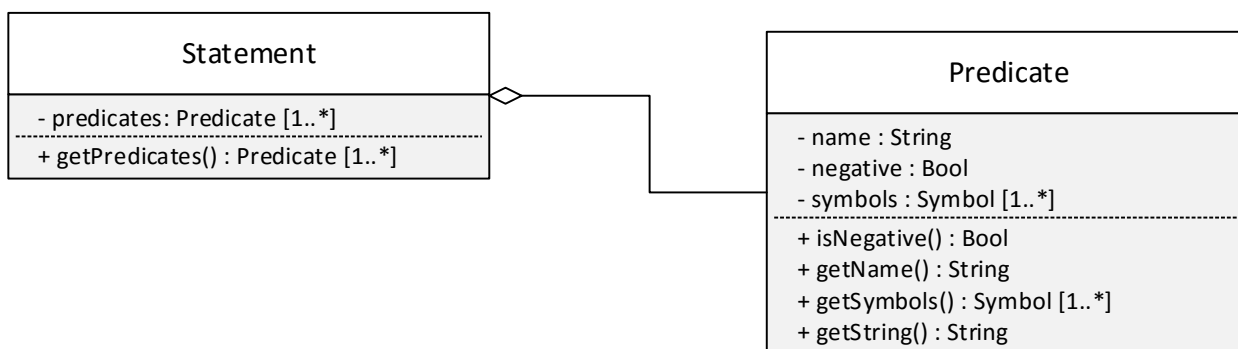


Рисунок 4.6 – Диаграмма классов Statement и Predicate.

Результатом выполнения процедуры унификации является подстановка, которая представляет из себя массив элементов замен. Диаграмма класса Lambda, который хранит элементы структуры подстановки, представлена на рисунке 4.7.

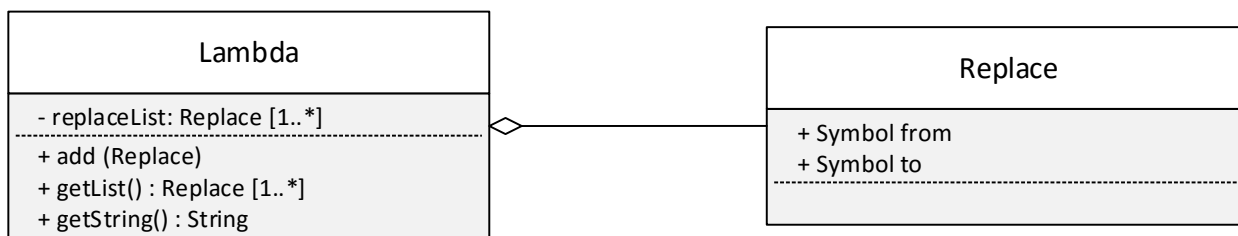


Рисунок 4.7 – Диаграмма классов Lambda и Replace

4.4 Разработка модуля обработки входных данных

В ходе разработки программы логического вывода требовалось разбирать исходные данные, которые вводит пользователь, а именно исходные и выводимые дизъюнкты. По заданному техническому заданию, на вход программы должны подаваться дизъюнкты приведенные к сколемовскому виду, например: $1 \rightarrow P(a, b) \vee \bar{P}(f(b, c), a)$.

Заданная грамматика является контекстно-свободной по иерархии Хомского. Данная грамматика описывается при помощи формы Бэкуса-Наура и должна содержать следующие элементы:

- Множество терминальных символов, являющиеся основой заданной грамматики.
- Множество нетерминальных символов, состоящих из терминалов.
- Множество правил, описывающих заданную грамматику
- Нетерминальный символ, являющийся началом для грамматики

Форма Бэкуса-Наура разрабатываемой грамматики представлена на рисунке 4.8

```
<program> ::= <statement> | <statement> <statement>.
<statement> ::= <predicate> <or> <statement> | <predicate> ".".
<predicate> ::= <predicate-id> <paren-expr> | <not> <predicate-id> <paren-expr>.
<paren-expr> ::= "(" <expr> ")".
<expr> ::= <term> | <term> "," <expr>.
<term> ::= <var> | <const> | <func> <paren-expr>.
<not> ::= "not" | "!" | "-" | "~".
<or> ::= "v" | "or" | "|".
<var> ::= "a" | "b" | ... | "z" | "aA" | "aa" | ... | "zzzzzzzzzzzzzzzz".
<const> ::= "A" | "B" | ... | "Z" | "AA" | "Aa" | ... | "Zzzzzzzzzzzzzzzzz".
<func> ::= "A" | "a" | "B" | "b" | ... | "z" | ... | "aA" | "aa" | "AA" | "Aa" | ... |
"Zzzzzzz".
<predicate-id> ::= "A" | "a" | "B" | "b" | ... | "z" | ... | "aA" | "aa" | "AA" | "Aa" | ... |
"Zzzzzzz".
```

Рисунок 4.8 БНФ для заданной грамматики языка

Начальным символов в данной грамматике является «Program», который в свою очередь содержит одно или несколько высказываний (statement).

Высказывание состоит в свою очередь из одного или нескольких предикатов, если предикатов несколько, то они должны разделяться нетерминальным символом логического или. Обязательным признаком окончания высказывания является символ точки.

Для наибольшего удобства нетерминальные символы логических операций таких как отрицание или дизъюнкция представлены в различных вариантах, которые наиболее часто используются как в языках программирования так и в литературе.

Для обработки исходных данных было решено разработать лексический анализатор по заданной грамматике, в задачи которого входило распознавать во входной последовательности так называемые «токены» - лексическая единица заданной грамматики.

Лексический анализатор представляет из себя конечный автомат, который распознает последовательность символов. Существует множество программных средств реализующих автоматическую генерацию программного кода лексического анализатора по заданным токенам. Одной из таких программ является Coso/R, позволяющую по заданным входным символам, токенам сгенерировать программный код лексического анализатора для таких языков программирования как C++, C#, Java и других. Описанные в файле с расширением .atg символы и токены подаются на вход в программу, которая на выходе выдает готовый программный код. Диаграмма класса Lexer, который описывает лексический анализатор, показана на рисунке 4.9.

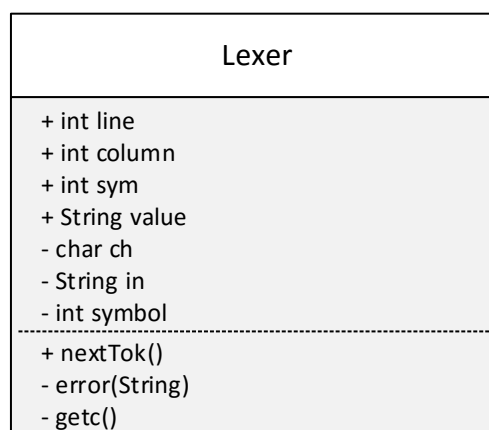


Рисунок 4.9 – Диаграмма класса Lexer

Данный класс имеет два вида конструктора, позволяющие менять источник входных данных для лексического анализатора. Конструктор по умолчанию использует в качестве источника входных данных поток ввода std::in, существует так же конструктор, который получает на вход строку,

которую необходимо разбить на токены. Данный класс имеет всего один публичный метод `nextTok()`, который выполняет чтение строки до следующего токена, тип которого записывается в поле `sym`, а значение в поле `value`.

Для определения соответствия входных данных заданной грамматики и создание элементов базы знаний необходимо разработать синтаксический анализатор, который по заданной БНФ будет строить дерево грамматического разбора.

Существует несколько вариантов построения дерева: нисходящий, предполагающий построение дерева от нетерминального начального символа грамматики к терминалам и восходящий, который строит из терминальных символов нетерминальные по направлению к вершине дерева.

Так как заданная грамматика языка является однозначной было выбрано построение дерева сверху-внизу при помощи рекурсивного метода. Программная реализация нисходящего дерева состоит из реализации процедур реализующие одно из конструкций лексем.

Для достижения наибольшей эффективности синтаксический и лексический анализаторы работают параллельно. Синтаксический анализатор в процессе своей работы не тратит ресурсы на построение дерева разбора, а сразу создает структуру массива высказываний.

Диаграмма класса `Parser` представлена на рисунке 4.10

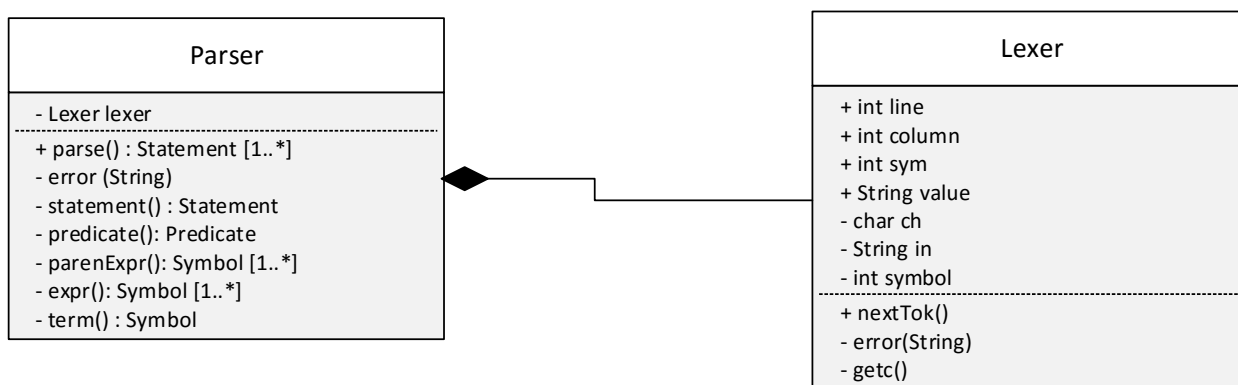


Рисунок 4.10 – Диаграмма класса `Parser`

Данный класс имеет один публичный метод `Parse`, который возвращает распознанную цепочку дизъюнктов представленной в виде структуры вектора.

Общий принцип работы синтаксического анализатора заключается в следующем. Создается экземпляр анализатора, в зависимости от выбранного конструктора парсер будет проводить анализ либо потока ввода `std::in`, либо

переданную строку. При вызове метода `parse()`, лексический анализ перейдет к первому токе и будет вызвана процедура `statement()`, которая выполняет распознавание нетерминального символа «statement». В свою очередь внутри метода `statement` будет производиться вызов метода `predicate` до тех пор, пока не будет достигнут терминальный символ окончания высказывания. Таким образом при помощи рекурсивного вызова будет обработана вся входная последовательность символов, результатом которой будет векторной представления дизъюнктов.

Пример построения дерева разбора по заданной грамматике представлен на рисунке 4.11.

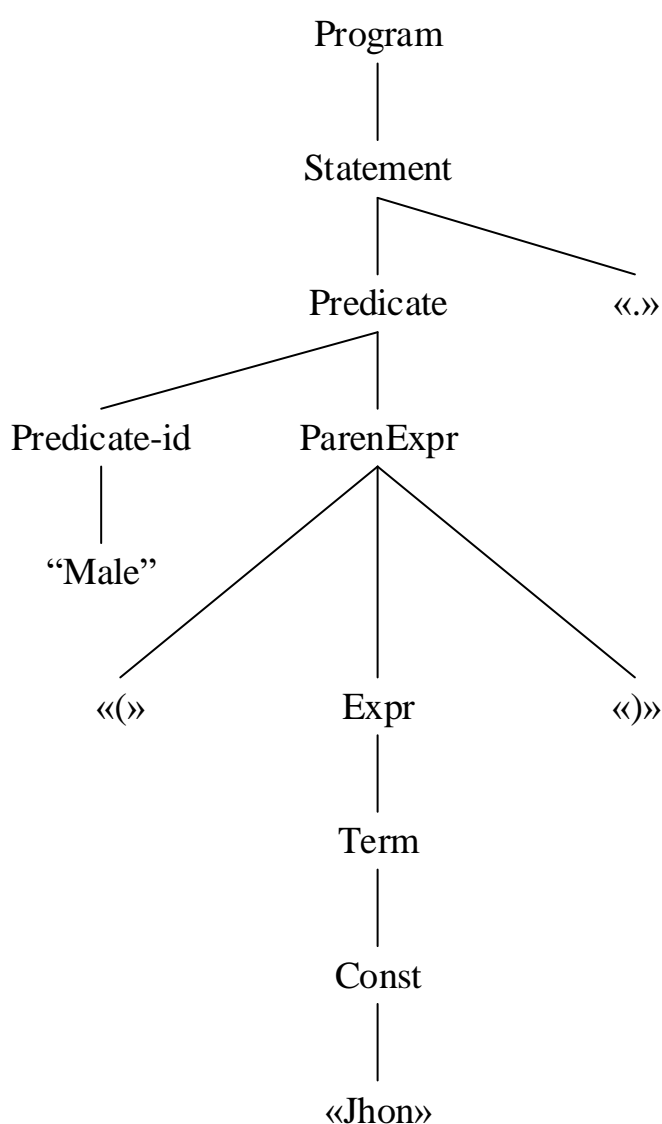


Рисунок 4.11 – Пример построения дерева синтаксического разбора

4.5 Разработка пользовательского интерфейса

Наиболее удобным инструментом для разработки пользовательского интерфейса оказался декларативный язык QML, позволяющий реализовать интерфейсы любой сложности. В последних версиях фреймворка Qt появилось возможность использования готовых тем компонентов, таких как Material, разработанной в стенах Google и Universal, разработанная Microsoft. В качестве основной темы для разработки была выбрана светлая тема Material.

Описание интерфейса программы производится в рамках операционной системы семейства Windows, но благодаря Qt на других платформах интерфейс будет выглядеть точно так же.

При запуске программы открывается базовое окно, предлагающее либо открыть существующий проект базы знаний, либо создать новый. Данное окно продемонстрировано на рисунке 4.12.

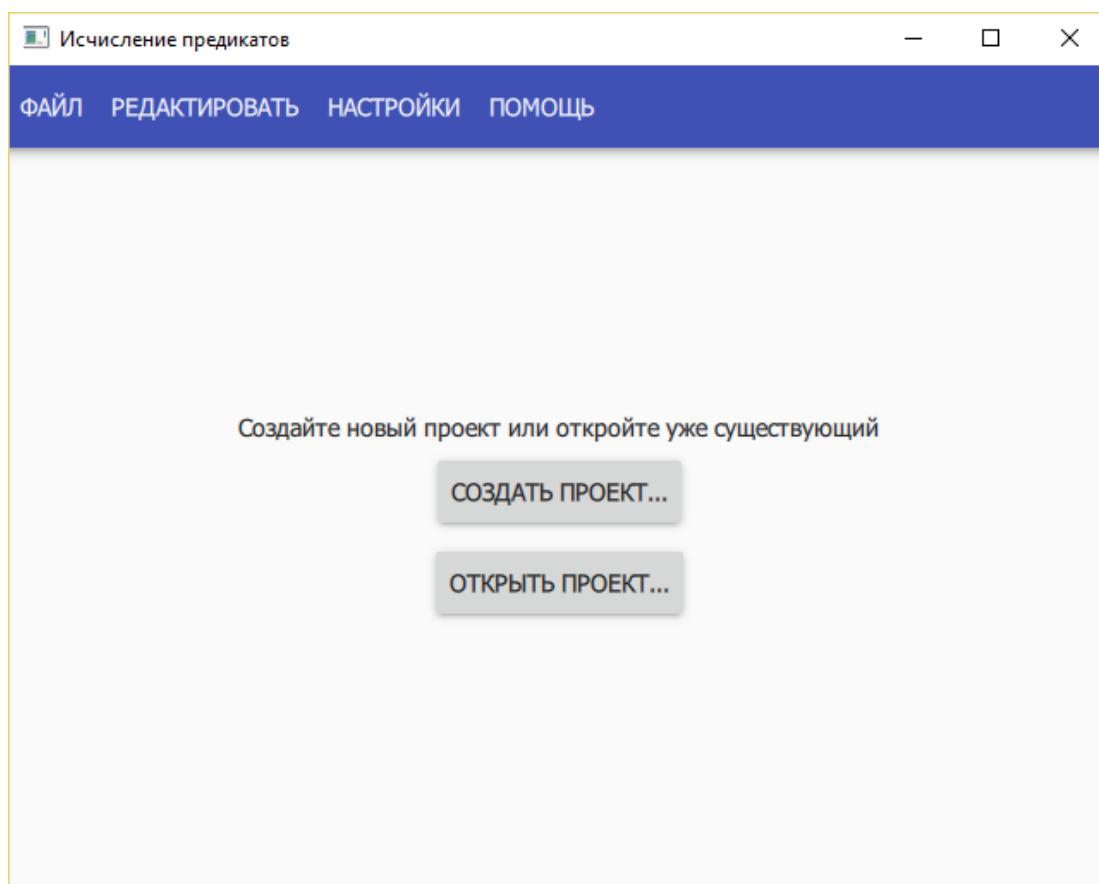


Рисунок 4.12 – Приветственное окно программы

В верхней части окна находится блок меню, который состоит из четырех разделов:

1. Раздел «Файл» содержит в себе все операции связанные с созданием, открытием и сохранением.

2. Раздел «Редактировать» позволяет менять шрифт вводимого текста, а так же выполнять операции копирования, вставки и отмены действия, если при вводе произошла ошибка

3. Элемент настройки открывает окно настроек. В данном окне появляется возможность определить формат входных данных, настроить текстовый редактор под себя. Окно настроек представлено на рисунке 4.12

4. Раздел помощи содержит информации о разработчике программы и описание основных элементов программы

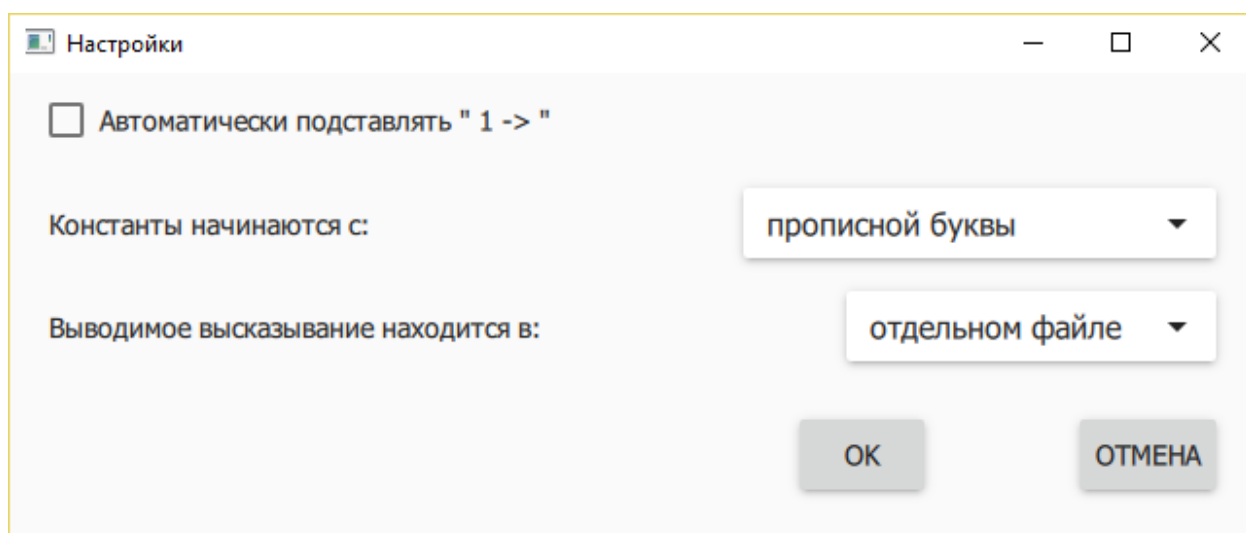


Рисунок 4.12 – Окно пользовательских настроек

После нажатия в главном окне кнопки создать или открыть проект, откроется основное окно программы, в котором возможно редактирование исходных дизъюнктов и произведение логического вывода. Главное окно программы показано на рисунке 4.13.

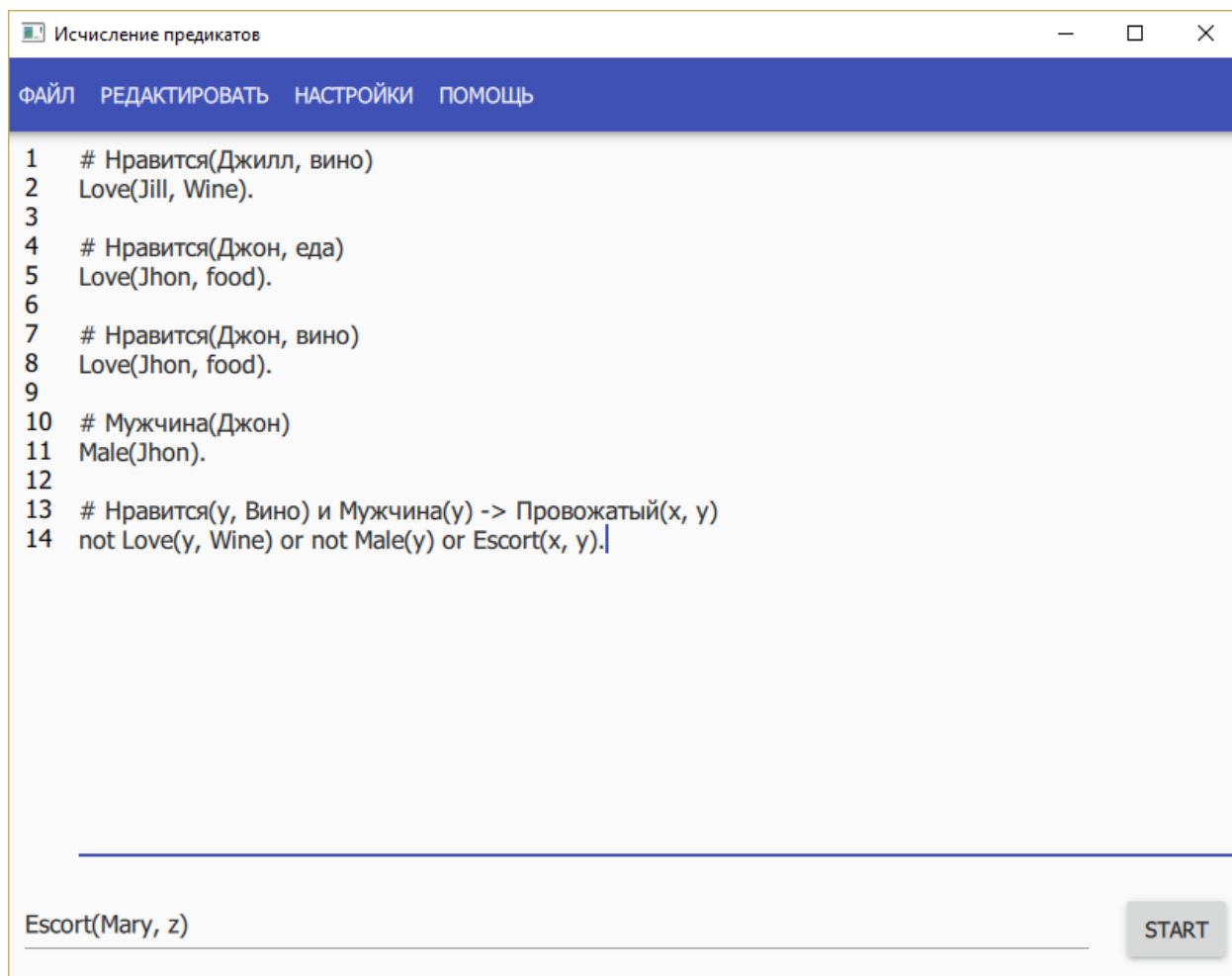


Рисунок 4.13 – Главное окно программы

Главное окно программы состоит из поля для ввода исходных дизъюнктов, поля для ввода выводимого дизъюнкта и кнопки запуска логического вывода.

При наличии ошибок во время построения дерева, выводится соответствующее сообщение на экран, представленное на рисунке 4.14. В данном случае, пропущена точка в 11 строке.

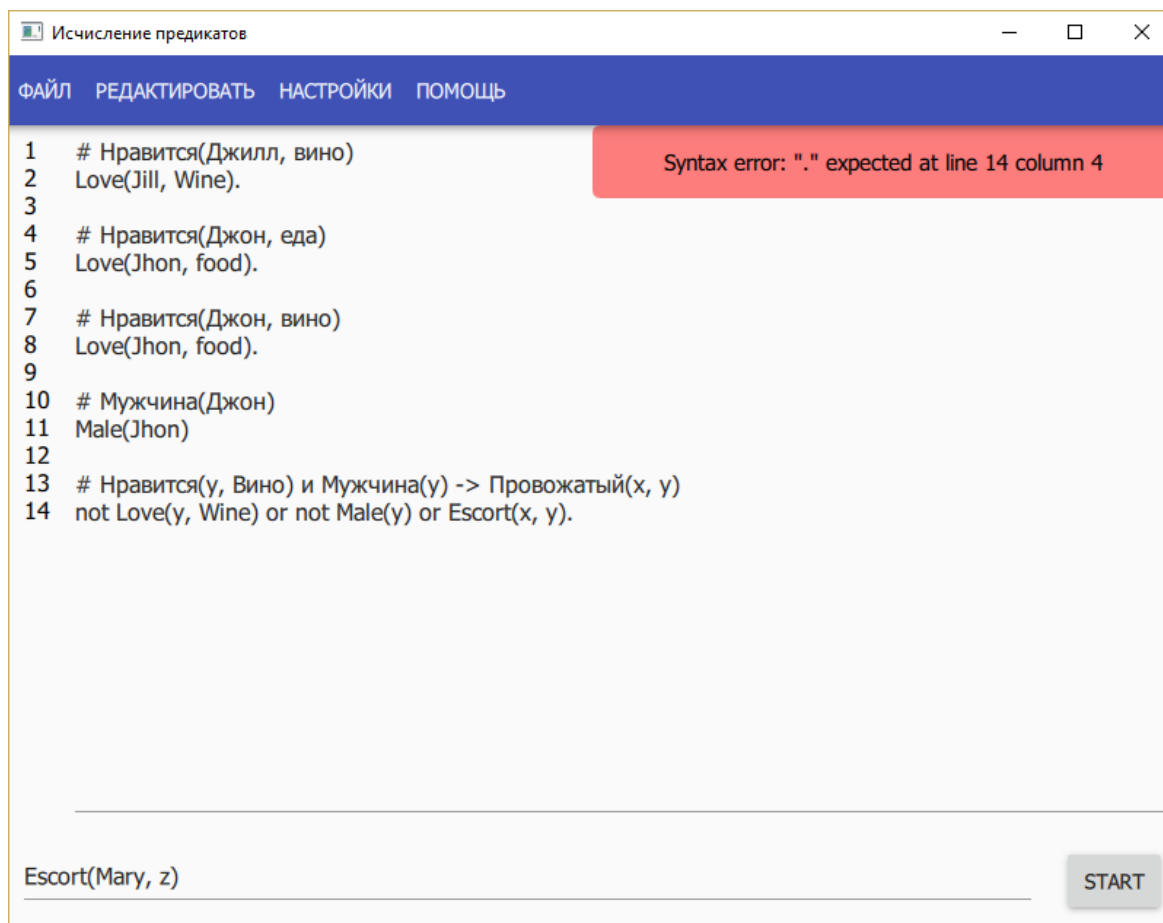


Рисунок 4.14 – Синтаксическая ошибка

4.6 Вывод

В результате разработки программы был реализован модуль логического вывода, включающий в себя классы базовых элементов логики предикатов, а так же функции необходимые для логического вывода. Данный модуль имеет слабую связь с остальными, поэтому он с легкостью может быть перенесет на другой проект.

Для обработки входных данных были разработаны лексический и синтаксические анализаторы, которые работают параллельно и без построения дерева разбора создают структуру в виде массива дизъюнктов, которые составляют базу знаний.

Для приема входных данных и отображения результатов был разработан графический интерфейс при помощи фреймворка Qt, благодаря чему удалось создать интерфейс, который будет выглядеть одинаково на всех основных платформах.

Заключение

В результате разработки программного обеспечения для осуществления логического вывода в логике предикатов первого порядка методом деления дизъюнктов было получено приложение, удовлетворяющее следующим требованиям:

- Осуществление дедуктивного логического вывода в логике предикатов первого порядка методом деления дизъюнктов
- Обработка исходных данных, которыми являются набор фактов, высказываний, выводимых высказываний, которые представлены в виде последовательности дизъюнкций – предикатов, разделенных дизъюнкцией.
- Возможность просмотра логов процесса вывода
- Сохранение в виде файла и загрузка базы знаний и всех сопутствующих пользовательских настроек
- Реализация меню настроек, внутри которых возможно менять вид вводимых констант, изменение логики редактора высказываний.

Дальнейшее развитие данного приложения будет включать в себя возможность вводить исходные дизъюнкты в произвольного вида, а не только приведенной к сколемовскому виду. Построение схемы логического вывода, которая наглядно отображает процесс вывода.

Библиографический список

1. Ростовцев В.С. Оформление курсовых и дипломных проектов для студентов специальности 230101 [Текст] / В.С. Ростовцев, С.Д. Блинова. – Киров: Изд-во ВятГТУ, 2006. – 39 с.
2. Браудэ Э. Технология разработки программного обеспечения . – СПб.: Питер, 2004.- 655 с.: ил.
3. Страбыкин Д. А. Логический вывод в системах обработки знаний . – СПбГЭТУ. СПб., 1998.- 164 с.: ил.