

4471028: 프로그래밍언어

Lecture 2 — 귀납 정의 (2)  
Inductive Definition (2)

임현승  
2020 봄학기

# 개요

- 판단, 추론 규칙, 문법
- 귀납 정의 예
  - ▶ 문자열
  - ▶ 불리언(Boolean)
  - ▶ 리스트
  - ▶ 이진 나무
  - ▶ 정수식
  - ▶ 명제 논리

# 자연수 집합을 정의해보자

자연수 집합:

$$\mathbb{N} = \{0, 1, 2, 3, \dots\}$$

추론 규칙을 이용하여 귀납적으로 정의하면

$$\frac{}{0 \in \mathbb{N}} \text{ZERO} \qquad \frac{n \in \mathbb{N}}{s\ n \in \mathbb{N}} \text{SUCC}$$

다음과 같이 해석

$$\begin{aligned} 0 &\equiv 0 \\ s\ 0 &\equiv 1 \equiv 0 + 1 \\ s\ s\ 0 &\equiv 2 \equiv 0 + 1 + 1 \\ s\ s\ s\ 0 &\equiv 3 \equiv 0 + 1 + 1 + 1 \\ &\vdots \\ s\ n &\equiv n + 1 \equiv 0 + \underbrace{1 + 1 + \dots + 1}_{n+1\text{ 개}} \end{aligned}$$

# 판단(Judgment)

- 판단 또는 판단문  $n \in \mathbb{N}$ 은 다음과 같이 해석

$$n \in \mathbb{N} \quad \Longleftrightarrow \quad \begin{array}{l} n \text{ is a natural number} \\ n \text{ belongs to the set } \mathbb{N} \\ n \text{ is in the set } \mathbb{N} \end{array}$$

- 판단은 증명할 수 있거나 증명 불가능한 지식의 대상 또는 객체 (an object of knowledge that may or may not be provable)
- 판단 예:
  - ▶ “ $1 - 1$  is equal to 0.”
  - ▶ “ $1 + 1$  is equal to 0.”
  - ▶ “It is raining.”
  - ▶ “ $0 + 1 + 1$  belongs to a set  $\mathbb{N}$ .”

# 판단(Judgment)

- 계산(산술) 규칙이 없다면 “1 – 1 is equal to 0”는 어떤 의미일까?
- 판단은 옳고 그름을 결정할 수 있는 **추론 규칙(inference rules)**이 있을 때에만 타당함
- 판단  $s \ s \ o \in \mathbb{N}$  을 증명하려면 추론 규칙을 이용하여 **증명 나무(proof tree)**를 완성해야 함

$$\frac{\frac{\frac{\overline{0 \in \mathbb{N}}}{s \ 0 \in \mathbb{N}} \text{ZERO}}{s \ s \ 0 \in \mathbb{N}} \text{SUCC}}{s \ s \ 0 \in \mathbb{N}} \text{SUCC}$$

- 증명 나무는 **유도 나무(derivation tree)** 또는 **추론 나무(deduction tree)**라고도 불림

# 문법(Grammar)

추론 규칙은 문법을 이용해서도 표현 가능:

$$\begin{aligned}\text{nat } n &::= 0 \\ n &::= S n\end{aligned}$$

- **nat** 문법을 이용하여 정의하고자 하는 구문의 범주(syntactic category) 또는 집합(set)의 이름,  $\mathbb{N}$ 의 다른 이름
- ***n*** 비단말 기호(nonterminal symbol), 메타 변수(metavariable)
- **0, S** 단말 기호(terminal symbol), 프로그래밍 언어 토큰
- 생성 규칙(productions rules)
  - (1)  $n ::= 0$  (base case)
  - (2)  $n ::= S n$  (inductive case)
    - read  $::=$  as “is (defined as)” or “can be”
    - $::=$  기호 대신에  $\rightarrow$  기호를 이용하기도 함

## 문법(Grammar)

추론 규칙은 문법을 이용해서도 표현 가능:

$$\begin{array}{l} \text{nat } n ::= 0 \\ \quad \quad n ::= S n \end{array}$$

해석:

- 0 is a natural number.
- If  $n$  is a natural number then so is  $S n$ .

또는:

- A natural number  $n$  is either 0 or  $S n'$  for some another natural number  $n'$ .

여러 생성 규칙을 한 번에 작성하려면 | 를 이용

$$n ::= 0 \mid S n$$

read | as “or”.

## 문법으로부터 유도(Syntactic Derivation)

- 어떤 값  $\alpha$ 가 집합  $T$ 의 원소임을 보이기 위해 증명 나무를 작성하는 대신에 집합  $T$ 의 원소를 정의하는 문법으로부터  $\alpha$ 를 유도(derivation)해도 된다.
- 유도는 주어진 문장(sentence, a string of nonterminal and terminal symbols)에서 사용되는 nonterminal symbol을 생성 규칙의 오른쪽에 있는 정의(definition)로 바꾸는 과정
- $\alpha \Rightarrow \beta$  는 “문장  $\alpha$ 는 문장  $\beta$ 를 유도한다”라고 읽음
- 생성 규칙  $n ::= S n$  을 이용하여 다음과 같은 유도가 가능

$$S S n \Rightarrow S S S n$$



## 문법으로부터 유도(Syntactic Derivation)

**S S S O** 가 자연수임을 보이는 증명:

$$\begin{aligned}n &\Rightarrow \mathbf{S\,n}\\&\Rightarrow \mathbf{S\,S\,n}\\&\Rightarrow \mathbf{S\,S\,S\,n}\\&\Rightarrow \mathbf{S\,S\,S\,O} \equiv 3\end{aligned}$$

생성 규칙을 0번 이상 적용한 결과를 표기하려면  $\Rightarrow^*$ (reflexive and transitive closure of  $\Rightarrow$ )를 이용

$$n \Rightarrow^* \mathbf{S\,S\,S\,O}$$

## 귀납 정의 예 - 문자열

알파벳(alphabet)  $\{\mathbf{a}, \mathbf{b}, \mathbf{c}\}$ 에 대한 문자열(string)들의 집합  $T$ 를 정의하라.

예:  $\epsilon, \mathbf{a}, \mathbf{b}, \mathbf{c}, \mathbf{aa}, \mathbf{ab}, \mathbf{ac}, \mathbf{ba}, \dots, \mathbf{cc}, \mathbf{aaa}, \dots, \mathbf{ccc}, \dots$

판단문:

$$\alpha \text{ str} \iff \alpha \text{ is a string in } T$$

추론 규칙:

$$\frac{}{\epsilon \text{ str}} \quad \frac{\alpha \text{ str}}{\mathbf{a}\alpha \text{ str}} \quad \frac{\alpha \text{ str}}{\mathbf{b}\alpha \text{ str}} \quad \frac{\alpha \text{ str}}{\mathbf{c}\alpha \text{ str}}$$

또는

$$\frac{}{\epsilon \text{ str}} \quad \frac{\alpha \text{ str}}{x\alpha \text{ str}} \quad (x \in \{\mathbf{a}, \mathbf{b}, \mathbf{c}\})$$

문법:

$$\begin{array}{lcl} \text{str} & \alpha & ::= \epsilon \\ & & | x\alpha \quad (x \in \{\mathbf{a}, \mathbf{b}, \mathbf{c}\}) \end{array}$$

# 불리언 값(Boolean Values)

불리언 값들의 집합:

$$\mathbb{B} = \{true, false\}$$

집합의 원소의 개수가 유한하면, 집합의 원소를 모두 나열하면 됨.

판단문:

$$b \text{ bool} \quad \Longleftrightarrow \quad b \text{ is a boolean value in } \mathbb{B}$$

추론 규칙:

$$\overline{true \text{ bool}} \quad \overline{false \text{ bool}}$$

문법:

$$\text{bool} \quad b ::= true \mid false$$

## 리스트(Lists)

정수들로 구성된 리스트의 예(OCaml 문법으로):

- 1  $[]$
- 2  $14 :: []$
- 3  $3 :: 14 :: []$
- 4  $-7 :: 3 :: 14 :: []$

판단문:

$$l \text{ list} \iff l \text{ is a list}$$

추론 규칙

$$\frac{}{[] \text{ list}} \quad \frac{l \text{ list}}{n :: l \text{ list}} \quad (n \in \mathbb{Z})$$

문법:

$$\begin{array}{lcl} \text{list} & l ::= & [] \\ & | & n :: l \quad (n \in \mathbb{Z}) \end{array}$$

## 리스트(Lists)

$-7 :: 3 :: 14 :: []$  가 정수로 구성된 리스트임을 증명:

$$\frac{\frac{\frac{[] \text{ list}}{14 :: [] \text{ list}} (14 \in \mathbb{Z})}{3 :: 14 :: [] \text{ list}} (3 \in \mathbb{Z})}{-7 :: 3 :: 14 :: [] \text{ list}} (-7 \in \mathbb{Z})$$

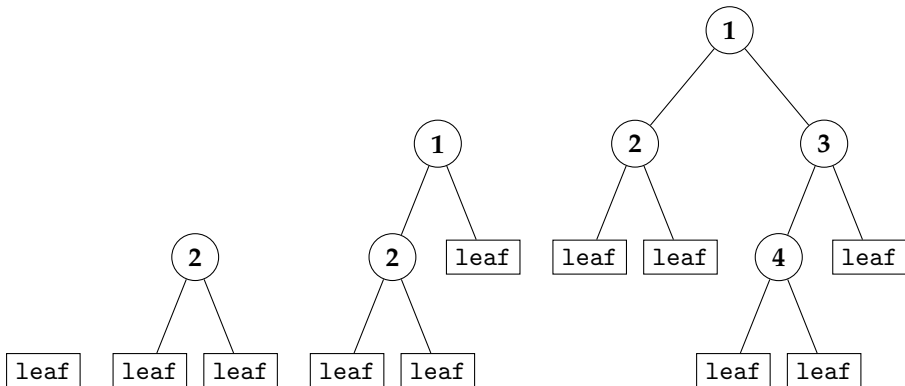
문법으로부터 유도해보면(유도 순서는 중요하지 않음):

$$\begin{aligned} l &\Rightarrow n :: l \\ &\Rightarrow n :: n :: l \\ &\Rightarrow n :: n :: n :: l \\ &\Rightarrow n :: n :: n :: [] \\ &\Rightarrow n :: n :: 14 :: [] \\ &\Rightarrow n :: 3 :: 14 :: [] \\ &\Rightarrow -7 :: 3 :: 14 :: [] \end{aligned}$$

# 이진 나무(Binary Trees)

이진 나무 예:

- leaf
- node(2, leaf, leaf)
- node(1, node(2, leaf, leaf), leaf)
- node(1, node(2, leaf, leaf), node(3, node(4, leaf, leaf), leaf))



# 이진 나무(Binary Trees)

판단문:

$$t \text{ tree} \iff t \text{ is a binary tree}$$

추론 규칙:

$$\frac{}{\text{leaf tree}} \quad \frac{t_1 \text{ tree} \quad t_2 \text{ tree}}{\text{node}(n, t_1, t_2) \text{ tree}} \quad (n \in \mathbb{Z})$$

문법:

$$\begin{array}{lcl} \text{tree} & t ::= & \text{leaf} \\ & & | \quad \text{node}(n, t, t) \quad (n \in \mathbb{Z}) \end{array}$$

## 이진 나무(Binary Trees)

다음 나무 구조가 이진 나무임을 증명하라.

`node(1, node(2, leaf, leaf), node(3, node(4, leaf, leaf), leaf))`

증명 나무:

$$\frac{\frac{\frac{\text{leaf tree}}{\text{node}(2, \text{leaf}, \text{leaf})} \text{ tree} \quad (2 \in \mathbb{Z}) \quad \frac{\frac{\frac{\text{leaf tree} \quad \text{leaf tree}}{\text{node}(4, \text{leaf}, \text{leaf})} \text{ tree} \quad (4 \in \mathbb{Z}) \quad \frac{\text{leaf tree}}{\text{node}(3, \text{node}(4, \text{leaf}, \text{leaf}), \text{leaf})} \text{ tree} \quad (3 \in \mathbb{Z})}{\text{node}(3, \text{node}(4, \text{leaf}, \text{leaf}), \text{leaf})} \text{ tree} \quad (1 \in \mathbb{Z})}{\text{node}(1, \text{node}(2, \text{leaf}, \text{leaf}), \text{node}(3, \text{node}(4, \text{leaf}, \text{leaf}), \text{leaf}))} \text{ tree} \quad (1 \in \mathbb{Z})$$



# 산술식(Arithmetic Expressions)

예: 2, -2, 1 + 2, 1 + (2 \* (-3))

판단문:

$e \text{ exp} \iff e \text{ is an arithmetic expression}$

추론 규칙:

$$\frac{}{n \text{ exp}} (n \in \mathbb{Z}) \quad \frac{e \text{ exp}}{-e \text{ exp}} \quad \frac{e_1 \text{ exp} \quad e_2 \text{ exp}}{e_1 + e_2 \text{ exp}} \quad \frac{e_1 \text{ exp} \quad e_2 \text{ exp}}{e_1 * e_2 \text{ exp}}$$

문법:

$$\begin{array}{l} \text{exp} \quad e ::= n \quad (n \in \mathbb{Z}) \\ \quad \quad \quad | \quad -e \quad | \quad e + e \quad | \quad e * e \end{array}$$

증명 예:

$$\frac{\frac{\frac{}{1 \text{ exp}} \quad \frac{\frac{}{2 \text{ exp}} \quad \frac{\frac{}{3 \text{ exp}}{(-3) \text{ exp}}}{(2 * (-3)) \text{ exp}}}{(1 + (2 * (-3))) \text{ exp}}}}{(1 + (2 * (-3))) \text{ exp}}$$

# 명제 논리(Propositional Logic)

논리식(formula) 예:

- $T, F$
- $T \wedge F$
- $T \vee F$
- $(T \wedge F) \wedge (T \vee F)$
- $T \Rightarrow (F \Rightarrow T)$

# 명제 논리(Propositional Logic)

문법(Syntax):

$$\begin{array}{lcl} A, B & ::= & T \mid F \\ & & \mid \neg A \\ & & \mid A \wedge B \\ & & \mid A \vee B \\ & & \mid A \Rightarrow B \end{array}$$

수학적 의미(Denotational Semantics)  $\llbracket A \rrbracket$ :

$$\begin{array}{ll} \llbracket T \rrbracket & = \text{true} \\ \llbracket F \rrbracket & = \text{false} \\ \llbracket \neg A \rrbracket & = \text{not } \llbracket A \rrbracket \\ \llbracket A_1 \wedge A_2 \rrbracket & = \llbracket A_1 \rrbracket \text{ andalso } \llbracket A_2 \rrbracket \\ \llbracket A_1 \vee A_2 \rrbracket & = \llbracket A_1 \rrbracket \text{ orelse } \llbracket A_2 \rrbracket \\ \llbracket A_1 \Rightarrow A_2 \rrbracket & = \llbracket A_1 \rrbracket \text{ implies } \llbracket A_2 \rrbracket \end{array}$$

# 명제 논리(Propositional Logic)

## 진리표(Truth Table)

$$\llbracket A_1 \wedge A_2 \rrbracket$$

$\begin{array}{c} \diagdown \\ \llbracket A_1 \rrbracket \quad \llbracket A_2 \rrbracket \end{array}$	<i>true</i>	<i>false</i>
<i>true</i>	<i>true</i>	<i>false</i>
<i>false</i>	<i>false</i>	<i>false</i>

$$\llbracket A_1 \vee A_2 \rrbracket$$

$\begin{array}{c} \diagdown \\ \llbracket A_1 \rrbracket \quad \llbracket A_2 \rrbracket \end{array}$	<i>true</i>	<i>false</i>
<i>true</i>	<i>true</i>	<i>true</i>
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>false</i>

$$\llbracket A_1 \Rightarrow A_2 \rrbracket$$

$\begin{array}{c} \diagdown \\ \llbracket A_1 \rrbracket \quad \llbracket A_2 \rrbracket \end{array}$	<i>true</i>	<i>false</i>
<i>true</i>	<i>true</i>	<i>false</i>
<i>false</i>	<i>true</i>	<i>true</i>

$$\llbracket \neg A \rrbracket$$

$\llbracket A \rrbracket$	$\llbracket \neg A \rrbracket$
<i>true</i>	<i>false</i>
<i>false</i>	<i>true</i>

## 명제 논리(Propositional Logic)

$(T \wedge (T \vee F)) \Rightarrow F$  의 의미?

$$\begin{aligned} & \llbracket (T \wedge (T \vee F)) \Rightarrow F \rrbracket \\ &= \llbracket T \wedge (T \vee F) \rrbracket \text{ implies } \llbracket F \rrbracket \\ &= (\llbracket T \rrbracket \text{ andalso } \llbracket T \vee F \rrbracket) \text{ implies } \textit{false} \\ &= (\textit{true} \text{ andalso } (\llbracket T \rrbracket \text{ orelse } \llbracket F \rrbracket)) \text{ implies } \textit{false} \\ &= (\textit{true} \text{ andalso } (\textit{true} \text{ orelse } \textit{false})) \text{ implies } \textit{false} \\ &= (\textit{true} \text{ andalso } \textit{true}) \text{ implies } \textit{false} \\ &= \textit{true} \text{ implies } \textit{false} \\ &= \textit{false} \end{aligned}$$

- 귀납법은 컴퓨터 과학 전반에 걸쳐 많이 사용되는 핵심 기법
  - ▶ 기본 값(primitive values): 불리안, 문자(character), 정수, 문자열 등
  - ▶ 합성 값(compound values): 리스트, 나무 구조, 그래프 등
  - ▶ 프로그래밍 언어 문법 및 의미 구조