Λογική Επιχειρηματολογίας (Ποογραμματισμός Κοινής Λογικής)

- Κάθε σύνολο κανόνων αποτελεί ένα επιχείρημα για τα (λογικά) συμπεράσματα που στηρίζει.
- Επιχειρήματα που στηρίζουν αντίθετα συμπεράσματα αντικρούονται μεταξύ τους αποτελούν αντι-επιχειρήματα.
- Ποιο επιχείρημα υπερισχύει?

Λογικός Προγραμματισμός & Λογική

- Ο Λογικός Προγραμματισμός βασίζεται στην Κλασσική/Μαθηματική Λογική
 - Αυστηρή/τυπική Λογική
- Κατάλληλος για προβλήματα με αυστηρές προδιαγραφές
 - Π.χ. Προσχεδιασμός
 - Όπως και κάθε άλλο πλαίσιο/γλώσσα προγραμματισμού!
- «Κλασσική Λογική είναι ο Λογισμός της Πληροφορικής»

Αυστηρή Λογική

- Μια δήλωση είναι ή δεν είναι λογικό συμπέρασμα
 - Αυστηρή διάκριση
 - Π.χ. Προσχεδιασμός Ένα πλάνο είτε λύνει το πρόβλημα (δηλαδή μας μεταφέρει στην τελική κατάσταση) ή όχι.
 - Εάν μια δήλωση είναι λογικό συμπέρασμα (λύση στο πρόβλημα) τότε παραμένει λογικό συμπέρασμα (λύση) όταν προσθέσουμε στη γνώση μας οτιδήποτε!
 - Π.χ. Μαθηματικά θεωρήματα δεν καταρρίπτονται ποτέ!
 - Ακόμα και όταν προσθέσουμε στη γνώση αντίθετη πληροφορία.
- Κλασσική Λογική είναι μονοτονική
 - Όμως στην Κοινή Λογική νέα πληροφορία μας οδηγεί σε αλλαγή συμπεράσματος -> μη-μονοτονικός συλλογισμός

Μονοτονική και μη-Μονοτονική Λογική

- Κλασσική Λογική είναι μονοτονική
 - □ Όμως στην Κοινή Λογική νέα πληροφορία μας οδηγεί σε αλλαγή συμπεράσματος -> μημονοτονικός συλλογισμός
- Κοινή Λογική οι κανόνες δεν είναι αυστηροί
 - Είναι «Ως επί το πλείστο» κανόνες DEFAULT RULES
 - Ένας κανόνας, p:- q, ερμηνεύεται ως
 - □ «Συνήθως, όταν ισχύει το **q** τότε ισχύει το **p**»
 - □ fly(X) :- bird(X) , ισχύει «ως επί το πλείστο».

Defeasible Knowledge – Αναιφέσιμη Γνώση

Default Rules

Ιδιότητες του κόσμου

- «Συνήθως, τα πουλιά πετούν»
 - «Συνήθως, οι πιγκουίνοι δεν πετούν»
 - «Συνήθως, τα νεογέννητα πουλιά δεν πετούν»
 - «Συνήθως, τα πληγωμένα πουλιά δεν πετούν»

Αποτελέσματα Δράσεων

- «Συνήθως, όταν πυροβολήσουμε ένα πουλί τότε πληγώνεται»
 - «Συνήθως, όταν το όπλο είναι άδειο το πουλί δεν πληγώνεται»
 - «Συνήθως, το όπλο δεν είναι άδειο»
 - «Συνήθως, όταν το πουλί είναι μακριά δεν πληγώνεται»

Defeasible Knowledge – Αναιφέσιμη Γνώση ΠΡΟΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

- Αποτελέσματα Δράσεων
 - «Συνήθως, όταν μετακινούμε κάτι τότε βρίσκεται σε νέα θέση»
 - at(Object, Pos2):- move(Object, Pos1, Pos2). Default Rule!
- Διατήρηση Κατάστασης Αδράνεια Γνώσης
 - at(Object, Pos, T2) :- at(Object, Pos, T1) , T2>T1.
 - at(my_car, car_park, 5pm) :- at(my_car, car_park, 9am)
- Αδράνεια Γνώσης, για οποιαδήποτε ιδιότητα, Property:
 - holdsAt(Property,T2) :- holdsAt(Property,T1), T2>T1

Default Rules and Defeasible Knowledge

Συμπερασματολογία Κοινής Λογικής

- Γνώση αποτελείτε από ένα σύνολο κανόνων, π.χ.
 - fly(X) :- bird(X)
 - bird(X):- penguin(X)
 - bird(X):- eagle(X)
 - ¬ fly(X) :- penguin(X)
- Οι κανόνες μπορεί να έχουν αντικρουόμενα συμπεράσματα
 - Άμεσα αντικρουόμενα: φ και ¬φ (φ =fly(*))
 - "Εμμεσα αντικρουόμενα: φ και ψ όπου φ,ψ δεν μπορούν να ισχύουν ταυτόχρονα
 - E.g. penguin/1 and eagle/1

Επιχειρηματολογία - Outline

□ Τι είναι ένα "καλό/αποδεκτό" επιχείρημα?

- Συμπερασματολογία βάσει επιχειρημάτων
 - Πιθανά συμπεράσματα
 - Δυνατά συμπεράσματα
- Formalizing Argumentation -
 - Abstract Framework
 - Realizations of Abstract Framework

Θεμελιώδης Έννοια Εγκυρότητα Επιχειρημάτων

- □ Re-examine the foundation of logic:
 - Έστι δὴ συλλογισμὸς λόγος ... ἐξ ἀνάγκης συμβαίνει διὰ τῶν κειμένων.

- Original Question of Logic:
 - Εγκυρότητα Επιχειρημάτων- Validity of Argument -

Can Dialectic Argument form a new foundation?

Θεμελιώδης Έννοια Εγκυρότητα Επιχειρημάτων

- Based on the informal meaning:
 - "A valid argument is one whose counter-arguments are not valid"
 - "A valid argument is one whose counter-arguments are or rendered by it not valid"
- □ Formalized through Abstract Argumentation: <Args, Attack> (or <Arg,Att,Def>) from AI
 - **Args** is a set of arguments
 - Attack (and Defense) is (are) the counterargument relation

What is an Argument?

- An argument is a link/reason between:
 - some premises, and
 - a conclusion/position supported by the argument

■"Premises → Conclusion/Position"

Banana Example

■ a1={Bananas are Yellow}

```
a1: yellow(X) :- banana(X).
```

■a2={Unripe Bananas are Green}

```
□a2: green(X):- banana(X), unripe(X).
```

- a31={Sour Bananas are unripe}
- a32={Unripe Bananas are sour}

Banana Example

dc: different colours do not coexist

```
neg(green(X)):- yellow(X)
```

neg(yellow(X)):- green(X)

Any argument supporting one colour forms a possible counterargument to arguments supporting a different colour.

Banana Example

- banana(b1)
 - a1 supports position yellow(b1)
 - a1, dc} supports position neg(green(b1)) or neg(red(b1)), etc
- banana(b1), unripe(b1)
 - a2 supports position green(b1)
 - a2, dc} supports position neg(yellow(b1)) or neg(red(b1)), etc
- banana(b2), sour(b2)
 - a {a31,a2} supports position green(b2)
 - DOES {a32,a2} support position green(b2) ???
 (a32={Unripe Bananas are sour})

Banana Story

- "Bob ate his banana."
 - Was the banana yellow? Yes or No
 - u a1={Bananas are Yellow}U{Bob's-banana}: Supports colour YELLOW
- "It had a sour taste."
 - What colour was the banana? Yellow, Red or Green?
 - □ a2=a1U {Yellow is not Red}: Supports NOT RED
 - a3={Unripe Bananas are Green} U {unripe Bob's-banana }: Supports colour GREEN
 - □ A1= a1U{ripe Bob's-banana }: SupportsYELLOW
- The colour contradiction reduced to ripeness contradiction

Banana Story (cnt)

- "The banana was very unripe."
 - What colour was the banana? Yellow, Red or Green?
 - **GREEN:** Only a3 is acceptable.
- "His son had dropped red paint on the bananas"
 - What colour was the banana? Yellow, Red or Green?
- "Bob thought: Did the paint penetrate through the skin?"