

Curso de Lógica Matemática

Teoría de la Computabilidad

Cristo Daniel Alvarado

8 de noviembre de 2024

Índice general

3. Conjuntos y Funciones computables	2
3.1. Máquinas de Turing	2
3.2. Máquina Universal de Turing	21
4. Teoremas de Completud	23

Capítulo 3

Conjuntos y Funciones computables

Todo de lo que se va a tratar esta parte es de: ¿Cómo formalizar la noción de *procedimiento mecánico, efectivo o sistemático*? Con esto nos referimos a:

- Tener un número finito de instrucciones.
- Terminar el procedimiento en un número finito de pasos.
- Usar únicamente *papel y lápiz*.
- No requiere razonamiento, solo se siguen reglas.

Básicamente se pretendía que dada una fórmula, encontrar un algoritmo que nos diga si esa fórmula es verdadera o falsa. Básicamente se pretendía formalizar las demostraciones para ver lo que nosotros podemos demostrar únicamente usando los axiomas.

Turing y Alonzo Church eventualmente se hicieron preguntas en la misma dirección. En la Tesis de Church-Turing se probó que estas tres preguntas en realidad se reducen a un mismo problema.

3.1. Máquinas de Turing

Definición 3.1.1

Una **máquina de Turing** consta de:

- Un *alfabeto*, un conjunto finito L .
- Un conjunto finito S de *estados*.
- Una función parcial $T : L^* \times S \rightarrow L^* \times S \times \{<, -, >\}$ llamada *función de transición*.

donde $L^* = L \cup \{*\}$.

Intuitivamente, uno debe imaginar que esto es una especie de *computadora rudimentaria*. Generalmente esto se conceptualiza como una cinta.

El cabezal c puede moverse a la derecha, izquierda o no moverse, dependiendo del estado en el que esté. En la Figura 3.1 se muestra que el hay al menos 5 diferentes estados, desde el estado inicial (s_i) hasta el final (s_f). Dependiendo de la entrada, la función T nos dirá lo que hará el cabezal, si cambia un elemento de la banda, si se mueve o si cambia de estado (o todas a la vez).

En este ejemplo, el alfabeto sería $L = \{0, 1\}$, el conjunto de estados es $S = \{s_i, s_1, \dots, s_f\}$ y la función sería representada por lo que sea que haga el cabezal.

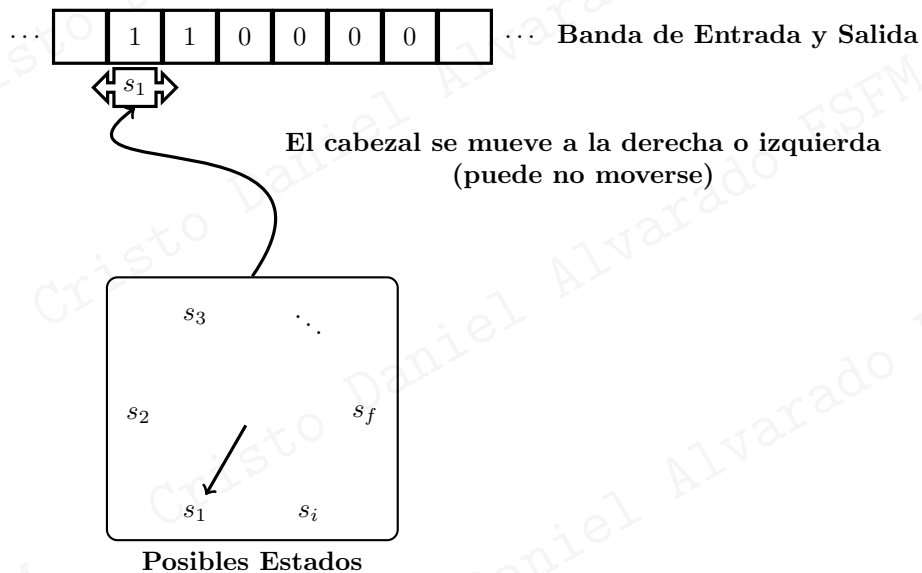


Figura 3.1: Ejemplo de Máquina de Turing

Ejemplo 3.1.1

Considere $L = \{1\}$, $S = \{s_i, s_1, s_2\}$ y,

$$T = \{(s_i, *, s_1, *, >), (s_i, 1, s_1, 1, >), (s_1, 1, s_1, 1, >), (s_1, 1, s_2, 1, -)\}$$

La cinta se ve más o menos así:

Para los siguientes ejercicios, ir a la página: [Simulador Máquina de Turing](#).

Ejercicio 3.1.1

Codifique una máquina de Turing que sume 1 a un número dado en binario.

```

1      name: Sumar uno en unario
2      init: s0
3      accept: sf
4
5
6      // Funciones de Transicion
7
8      s0, _
9      s0, _, >
10
11     s0, 1
12     s1, 1, -
13
14     s0, 0
15     s1, 0, -
16
17     s1, 1
18     s1, 0, >
19
20     s1, 0
21     s1, 1, >

```

```

22
23     s1, _
24     sf, _ , -
25
26     // < = left
27     // > = right
28     // - = hold
29     // use _ for blank cells
30
31     // States and symbols are case-sensitive
32
33     // Load your code and click COMPILE.
34     // or load an example (top-right).

```

Ejercicio 3.1.2

Codifique una máquina de Turing que dada un número en binario, invierta su orientación, es decir, si la cadena es (a_1, \dots, a_n) , que la máquina de Turing la convierta en (a_n, \dots, a_1) .

```

1      name: invertirCadena
2      init: s0
3      accept: s1,sf,l,c,u
4
5      //esto para que se empiece a mover
6      s0, _
7      s0, _ , >
8
9      s0, 0
10     x, 0 , <
11
12     s0, 1
13     x, 1 , <
14
15     x, _
16     s1, 2 , >
17
18     s1, 0
19     s1, 0 , >
20
21     s1, 1
22     s1, 1 , >
23
24     //logica cuando encuentre cosas
25
26     s1, _
27     s2, _ , <
28
29     s2, _
30     s2, _ , <
31
32     s2, 0
33     c00, _ , >

```

```

34
35     s2,1
36     u00,_,>
37
38     //mueve cosas al inicio
39
40     c00, _
41     m,0,<
42
43     u00, _
44     m,1,<
45
46     //ya en ciclo
47
48     //mueve derecha
49
50     m, _
51     l,_,<
52
53     l, _
54     l,_,<
55
56     l,0
57     c0,_,>
58
59     l,1
60     u0,_,>
61
62     c0, _
63     c0,_,>
64
65     //mueve izquierda
66
67     u0, _
68     u0,_,>
69
70     c0,0
71     c1,0,>
72
73     c0,1
74     c1,1,>
75
76     u0,0
77     u1,0,>
78
79     u0,1
80     u1,1,>
81
82     c1,0
83     c1,0,>
84
85     c1,1

```

```

86      c1,1,>
87
88      u1,0
89      u1,0,>
90
91      u1,1
92      u1,1,>
93
94      c1,_
95      m,0,<
96
97      u1,_
98      m,1,<
99
100     m,0
101     m,0,<
102
103     m,1
104     m,1,<
105
106     l,2
107     sf,_,>
108
109     sf,_
110     sf,_,>
111
112     sf,0
113     sff,0,-
114
115     sf,1
116     sff,1,-

```

Definición 3.1.2

Una función f es **computable** si:

- (1) $\text{dom}(f) \subseteq \mathbb{N}$.
- (2) Existe un algoritmo tal que para cada $n \in \mathbb{N}$, el algoritmo al correrse con n como argumento, se detiene en tiempo finito si y sólo si $n \in \text{dom}(f)$ y en tal caso arroja $f(n)$ como salida.

¿Qué es un algoritmo? Resulta que hay muchas formas de definirlo, sin embargo, nosotros adoptaremos la siguiente definición:

Definición 3.1.3

Un **algoritmo** lo interpretaremos como una máquina de Turing.

Observación 3.1.1

Un algoritmo también puede verse como un código en C, C++, Python o \LaTeX (usando las librerías adecuadas).

En la Tesis de Church-Turing, cualquier noción es equivalente.

Observación 3.1.2

De ahora en adelante consideraremos a los naturales con el 0.

Ejemplo 3.1.2

La función $f : \mathbb{N} \setminus \{0, 1\} \rightarrow \mathbb{N}$ tal que $n \mapsto \min \{p \in \mathbb{N} \mid p \text{ es primo y } p \mid n\}$ es computable.

Demostración:

Se tiene el siguiente algoritmo:

```
1 int f(int n){
2     for(int k = 2; n % k != 0; k++) return k;
3 }
```

■

Ejemplo 3.1.3

Considere la función $g : \{n^2 \mid n \in \mathbb{N}\} \rightarrow \mathbb{N}$ dada por $n^2 \mapsto n$. Esta función es computable.

Demostración:

Se tiene el siguiente algoritmo:

```
1 int g(int m){
2     for(int k = 0; k*k != m; k++) return k;
3 }
```

■

Ejemplo 3.1.4

La función $+$: $\mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ es computable.

Demostración:

Recordemos que existe una biyección entre $\mathbb{N} \times \mathbb{N}$ y \mathbb{N} dada por:

$$(k, l) \mapsto 2^k(2l + 1)$$

por lo cual, podemos ver a la función suma como una función de \mathbb{N} en \mathbb{N} .

■

Observación 3.1.3

Podemos ir más allá en el ejemplo anterior, podemos generalizar la idea anterior usando conjuntos que puedan ser representados mediante números naturales (recuerde la enumeración de Gödel).

Veremos más ejemplos que nos ayudarán más adelante a hacer cosas más complejas:

- La función sucesor (se vió en un ejercicio anterior).
- Cualquier función constante.
- La i -ésima proyección de una k -tupla.


```

1 int p_2(int a, int b, int c){
2     return b;
3 }

```

este ejemplo anterior es la 2-ésima proyección de una 3-tupla.

Ejemplo 3.1.5

La función exponencial: $(a, b) \mapsto a^b$ es computable.

Demostración:

En efecto, se tiene el siguiente algoritmo:

```

1 int exp(int a, int b){
2     if(b==0){
3         return 1;
4     }
5     else return a*exp(a,b-1);
6 }

```

Ejemplo 3.1.6

La función factorial $n \mapsto n!$ es computable.

Demostración:

En efecto, se tiene el siguiente algoritmo:

```

1 int fact(int n){
2     if(n==0) return 1;
3     else return n*fact(n-1);
4 }

```

Ejemplo 3.1.7

Las funciones máximo y mínimo son computables.

Ejemplo 3.1.8

El algoritmo de la división es computable.

Demostración:

En efecto, se tiene el siguiente algoritmo:

```

1 int div(int a, int b){
2     for(int i=1; i*b<=a;i++){ //se queda y acaba si es que se
        puede dividir
3         q = i-1;
4         r = a-b*q;
5         return exp(2,q)*(2*r-1); //codificamos de esta manera la
        salida del programa
6 }

```

Observación 3.1.4

Cuando coloquemos $f :: A \rightarrow B$, entenderemos que $\text{dom}(f) \subseteq A$, es decir que f es una función parcial.

Teorema 3.1.1

Sea $f :: \mathbb{N}^k \rightarrow \mathbb{N}$ una función computable, y sean $g_1, \dots, g_k :: \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ funciones computables. Entonces:

- (1) La función $h_1 :: \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ dada por: $h_1(x) = f(g_1(x), \dots, g_k(x))$ es computable.
- (2) La función $h_2 :: \mathbb{N}^{k-1} \rightarrow \mathbb{N}$ dada por:

$$h_2(x_2, \dots, x_k) = (\mu x)(f(x, x_2, \dots, x_k) = 0)$$

donde la función μx es el mínimo de x tal que lo de adentro se hace 0, siendo f tal que para todo $i \leq x$, $f(i, x_2, \dots, x_k)$ está bien definido, también es computable.

Demostración:

De (1): Considere el algoritmo:

```
1 int h_1(int x){
2   int y_1 = g_1(x);
3   int y_2 = g_2(x);
4   ...
5   int y_k = g_k(x);
6   return f(y_1, ..., y_k);
7 }
```

■ es una función computable, ya que si no puede calcular algún valor, se queda atorado.

De (2): Considere el algoritmo:

```
1 int h_2(int x_2, ..., int x_k){
2   for(int x=0; f(x, x_2, ..., x_k) != 0; x++) return x;
3 }
```

es de una función computable.

Definición 3.1.4

Una función computable $f :: \mathbb{N}^k \rightarrow \mathbb{N}$ es **total**, si $\text{dom}(f) = \mathbb{N}^k$. En computabilidad esto se denota por:

$$(\forall x_1, \dots, x_k)(f(x_1, \dots, x_k) \downarrow)$$

esto es, que para cualquier entrada f está bien definida.

Observación 3.1.5

En el teorema anterior, siempre se puede hacer (2) si la función f es total.

Ejercicio 3.1.3

Codifique una máquina de Turing que sume dos números en binario.

```

1 name: suma_numeros_binario
2 init: s0
3 accept: sf
4
5 s0,_
6 s0,_,>
7
8 s0,0
9 s1,0,>
10
11 s1,0
12 s1,0,>
13
14 s0,1
15 s1,1,>
16
17 s1,1
18 s1,1,>
19
20 //operaciones de suma
21
22 //el estado s_s0 nos dice que va a empezar a contar el otro
    numero
23 //el estado s_s1 nos dice que encuentro un numero positivo para
    sumar
24
25 s1,+
26 s_s0,+,>
27
28 s_s0,0
29 s_s0,0,>
30
31 s_s0,1
32 s_s1,1,>
33
34 s_s1,1
35 s_s1,1,>
36
37 s_s1,0
38 s_s1,0,>
39
40 //llego al final de la cadena
41
42 s_s1,_
43 sr0,_,<
44
45 sr0,1
46 srf,0,>
47
48 sr0,0
49 sr0,0,<

```

```

50
51 srf,0
52 srf,1,>
53
54 srf,_
55 ss0,_,<
56
57 //ss es que ahora le va sumar uno a la cadena de la izquierda
58
59 ss0,0
60 ss0,0,<
61
62 ss0,1
63 ss0,1,<
64
65 ss0,+
66 ss1,+,<
67
68 ss1,0
69 s1,1,>
70
71 ss1,1
72 ss1,0,<
73
74 ss1,_
75 s1,1,>
76
77 //cuando no haya nada por sumar, simplemente se detiene
78
79 s_s0,_,_
80 sf0,_,<
81
82 sf0,0
83 sf0,_,<
84
85 sf0,+
86 sf,_, -
87
88 // < = left
89 // > = right
90 // - = hold
91 // use underscore for blank cells
92
93 //States and symbols are case-sensitive
94
95 //Load your code and click COMPILE.
96 //or load an example (top-right).

```

Ejercicio 3.1.4

Codifique una máquina de Turing que sume dos números en binario.

```

1 name: resta_numeros_1
2 init: s0
3 accept: sf
4
5 s0,_
6 s0,_,>
7
8 s0,0
9 s1,0,>
10
11 s1,0
12 s1,0,>
13
14 s0,1
15 s1,1,>
16
17 s1,1
18 s1,1,>
19
20 //operaciones de resta
21
22 //sr0 es estado resta inicial
23
24 //srf es estado resta final
25
26 s1,_
27 sr0,_,<
28
29 sr0,1
30 srf,0,>
31
32 sr0,0
33 sr0,0,<
34
35 srf,0
36 srf,1,>
37
38 srf,_
39 sf,_,-
40
41 // < = left
42 // > = right
43 // - = hold
44 // use underscore for blank cells
45
46 //States and symbols are case-sensitive
47
48 //Load your code and click COMPILE.
49 //or load an example (top-right).

```

Ejercicio 3.1.5

Dada una cadena en binario, escribir un programa que haga una copia de la misma.

```
1 name: copiar_cadena
2 init: s0
3 accept: sf
4
5 //se empieza a mover y marca el inicio de la cadena
6
7 s0,_
8 s0,_,>
9
10 s0,0
11 s1,0,<
12
13 s2,0
14 s2,0,>
15
16 s0,1
17 s1,1,<
18
19 s2,1
20 s2,1,>
21
22 s1,_
23 s2,|,>
24
25 s2,0
26 s2,0,>
27
28 s2,1
29 s2,1,>
30
31 //coloca el inicio de la copia de la cadena
32
33 s2,_
34 sd,c,<
35
36 sd,0
37 sd,0,<
38
39 sd,1
40 sd,1,<
41
42 sd,2
43 sd,2,<
44
45 sd,3
46 sd,3,<
47
48 sd,c
49 sd,c,<
50
```

```

51 sd,|
52 sdp,|,>
53
54 //deteccion de si es 0 o 1
55
56 sdp,0
57 sdp0,2,>
58
59 sdp,1
60 sdp1,3,>
61
62 sdp,2
63 sdp,2,>
64
65 sdp,3
66 sdp,3,>
67
68 //movimiento a la derecha para colocar 0 o 1
69
70 sdp0,0
71 sdp0,0,>
72
73 sdp0,1
74 sdp0,1,>
75
76 sdp1,0
77 sdp1,0,>
78
79 sdp1,1
80 sdp1,1,>
81
82 //detecta la copia
83
84 sdp0,c
85 sdp0,c,>
86
87 sdp1,c
88 sdp1,c,>
89
90 sdp0,_
91 sd,0,<
92
93 sdp1,_
94 sd,1,<
95
96 //detecta que ya debe terminar
97
98 sdp,c
99 scam,c,<
100
101 scam,2
102 scam,0,<

```

```

103
104 scam,3
105 scam,1,<
106
107 scam,|
108 sf,_,-

```

Ejercicio 3.1.6

Programar una máquina de Turing que haga el producto de dos números.

```

1 name: producto_numeros
2 init: p0
3 accept: pf
4
5 //input: [n]_2*[m]_2
6
7 //empieza el movimiento
8
9 p0,_
10 p0,_,>
11
12 p0,0
13 p1,0,<
14
15 p0,1
16 p1,1,<
17
18 p1,_
19 p2,|,>
20
21 p2,0
22 p2,0,>
23
24 p2,1
25 p2,1,>
26
27 p2,*
28 p2,*,>
29
30 //llego al final de la cadena
31
32 p2,_
33 sd,c,<
34
35 //PARTE PRIMERA COPIA
36
37 sd,0
38 sd,0,<
39
40 sd,1
41 sd,1,<

```



```

42
43 sd,2
44 sd,2,<
45
46 sd,3
47 sd,3,<
48
49 sd,*
50 sd,*,<
51
52 sd,c
53 sd,c,<
54
55 sd,|
56 sdp,|,>
57
58 //deteccion de si es 0 o 1
59
60 sdp,0
61 sdp0,2,>
62
63 sdp,1
64 sdp1,3,>
65
66 sdp,2
67 sdp,2,>
68
69 sdp,3
70 sdp,3,>
71
72 sdp,c
73 sdp,c,>
74
75 //movimiento a la derecha para colocar 0 o 1
76
77 sdp0,0
78 sdp0,0,>
79
80 sdp0,1
81 sdp0,1,>
82
83 sdp1,0
84 sdp1,0,>
85
86 sdp1,1
87 sdp1,1,>
88
89 //detecta la copia
90
91 sdp0,*
92 sdp0,*,>
93

```

```

94 sdp1,*
95 sdp1*,*,>
96
97 sdp0,c
98 sdp0,c,>
99
100 sdp1,c
101 sdp1,c,>
102
103 sdp0,_
104 sd,0,<
105
106 sdp1,_
107 sd,1,<
108
109 //detecta que ya debe terminar y elimina los cambios que hizo
110
111 sdp,*
112 scam,*,<
113
114 scam,2
115 scam,0,<
116
117 scam,3
118 scam,1,<
119
120 scam,|
121 sf,_,>
122
123 //segunda copia
124
125 sf,0
126 sf,0,>
127
128 sf,1
129 sf,1,>
130
131 sf,*
132 sf,*,>
133
134 sf,c
135 sf,c,>
136
137 //ahora, hace la segunda copia
138
139 //coloca el inicio de la copia de la cadena
140
141 sf,_
142 rd,d,<
143
144 rd,0
145 rd,0,<

```

```

146
147 rd,1
148 rd,1,<
149
150 rd,2
151 rd,2,<
152
153 rd,3
154 rd,3,<
155
156 rd,d
157 rd,d,<
158
159 rd,c
160 rdp,c,>
161
162 //deteccion de si es 0 o 1
163
164 rdp,0
165 rdp0,2,>
166
167 rdp,1
168 rdp1,3,>
169
170 rdp,2
171 rdp,2,>
172
173 rdp,3
174 rdp,3,>
175
176 //movimiento a la derecha para colocar 0 o 1
177
178 rdp0,0
179 rdp0,0,>
180
181 rdp0,1
182 rdp0,1,>
183
184 rdp1,0
185 rdp1,0,>
186
187 rdp1,1
188 rdp1,1,>
189
190 //detecta la copia
191
192 rdp0,d
193 rdp0,d,>
194
195 rdp1,d
196 rdp1,d,>
197

```

```

198 rdp0,_
199 rd,0,<
200
201 rdp1,_
202 rd,1,<
203
204 //detecta que ya debe terminar
205
206 rdp,d
207 rcam,d,<
208
209 rcam,2
210 rcam,0,<
211
212 rcam,3
213 rcam,1,<
214
215 rcam,c
216 rf,c,<
217
218 rf,0
219 rf,0,<
220
221 rf,1
222 rf,1,<
223
224 rf,*
225 rf,*,<
226
227 //ahora ya puede empezar a sumar uno por uno
228
229 rf,_
230 rs,_,>
231
232 rs,0
233 rs,0,>
234
235 rs,1
236 rs,1,>
237
238 rs,*
239 rs,*,>
240
241 rs,c
242 rs,c,>
243
244 rs,d
245 rs,d,>
246
247 //hace la primera suma
248
249 rs,_

```

```

250 rsr,_,<
251
252 rsr,1
253 rss,0,>
254
255 rss,0
256 rss,1,>
257
258 rss,_
259 Rf,_,<
260
261 //en Rf
262
263 Rf,0
264 Rf,0,<
265
266 Rf,1
267 Rf,1,<
268
269 Rf,c
270 Rf,c,<
271
272 Rf,d
273 Rf,d,<
274
275 //ahora, si detecta el * es pq ahora tiene que sumar
276
277 Rf,*
278 estSum,*,<
279
280 estSum,0
281 estSumAcaba,1,>
282
283 estSum,_
284 estSumAcaba,1,>
285
286 estSum,1
287 estSum,0,<
288
289 //aqui acabo de sumar
290
291 rsr,0
292 RF,0,-
293
294 //se mueve para ahora sumar a la otra cadena

```

Definición 3.1.5

Un conjunto X es **computable**, si puede ser visto como input de elementos de \mathbb{N} , y su función característica es computable.

Ejemplo 3.1.9

Sea $F : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ la función:

$$F(n) = \begin{cases} 1 & \text{si conjetura G\"{o}lbach es verdadera.} \\ 0 & \text{en caso contrario.} \end{cases}$$

esta funci3n es computable.

Ejemplo 3.1.10

La funci3n $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ tal que:

$$f(n) = \min \left\{ p \mid p > n \text{ y tanto } p \text{ como } p + 2 \text{ son primos} \right\}$$

en efecto, se tiene el siguiente algoritmo de f :

```

1 int f(int n){
2     for(int i=n+1; i no es primo || i+2 tampoco lo es; i++){
3         return i;
4     }
5 }

```

3.2. Máquina Universal de Turing

En general, los input de mis algoritmos son \mathbb{N} , pero podemos tambi3n codificar parejas por medio de n3meros naturales, por lo que realmente tambi3n podemos introducir tuplas de \mathbb{N}^k .

Observaci3n 3.2.1

Una m3quina de Turing es un conjunto finito $\{a_1, \dots, a_n\}$, donde $a_i = (s_{i1}, t_{i2}, s_{i3}, t_{i4}, l)$ con $l \in \{<, -, >\}$. Podemos hacer una codificaci3n estas 6-tuplas:

0	-	0
1	-	—
2	-	*
3	-	.
\vdots	-	\vdots

en este caso, codificamos elementos de $\left[\{0, 1, *, <, >, -, s_1, \dots, s_n\}^k \right]^{<\mathbb{N}_0}$ (cadenas finitas de tuplas finitas). Lo que podemos hacer entonces es codificar m3quinas de Turing.

Teorema 3.2.1

El conjunto

$$\left\{ x \in X \mid x \text{ es m3quina de Turing} \right\}$$

y,

$$\left\{ n \in \mathbb{N} \mid n \text{ codifica una m3quina de Turing} \right\}$$

son computables.

Demostración:

Ver simulador de máquina de Turing. ■

Definición 3.2.1

Denotaremos la **máquina universal de Turing** por φ , donde

$$\varphi :: \mathbb{N}^2 \rightarrow \mathbb{N}$$

dada por $\varphi(e, n)$ es el resultado de correr la e -ésima máquina de Turing con input n .

Observación 3.2.2

φ es una función computable.

Una forma de interpretar a φ es el simulador de máquina de Turing, pues en este simulador introducimos una máquina de Turing y un input, así que nuestro código sería e y el input sería n .

Definición 3.2.2

La función $\varphi(e, -) : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ tal que $n \mapsto \varphi(e, n)$ es llamada la **e -ésima función computable**.

Teorema 3.2.2 (Lema del Relleno)

Para cada función computable f , existen una infinidad de $e \in \mathbb{N}$ tales que $f = \varphi(e, -)$.

Existen funciones que no son computables.

Observación 3.2.3

Como se pueden enumerar todas las funciones computables, el conjunto:

$$\left| \left\{ f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N} \mid f \text{ es computable} \right\} \right| = \aleph_0$$

pero,

$$\left| \left\{ f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N} \mid f \text{ es función} \right\} \right| = \aleph_1$$

Capítulo 4

Teoremas de Completud