

POLITECHNIKA WARSZAWSKA
WYDZIAŁ MATEMATYKI I NAUK INFORMACYJNYCH



REPREZENTACJA WIEDZY

Raport z testów projektu grupy nr 4

Programy działań z akcjami współbieżnymi

Autorzy:

Dragan Łukasz
Flis Mateusz
Izert Piotr
Pielat Mateusz
Rząd Przemysław
Siry Roman
Waszkiewicz Piotr
Zawadzka Anna

7 czerwca 2016

1 Opis projektu

Tematem testowanego przez nas projektu są programy działań z akcjami współbieżnymi. Rozpatrywana klasa systemów dynamicznych spełnia następujące warunki:

- Prawo inercji
- Niedeterminizm
- W języku kwerend występują akcje złożone (zbiory co najwyżej k akcji atomowych), w języku akcji jedynie akcje atomowe
- Pełna informacja o wszystkich akcjach atomowych i wszystkich ich skutkach bezpośrednich
- Z każdą akcją atomową związany jest jej warunek wstępny (ew. TRUE) i końcowy (efekt akcji)
- Wykonywane są jedynie akcje bezkonfliktowe (żadne dwie akcje składowe nie mogą mieć wspólnych zmiennych, na które w jakimkolwiek stanie mają wpływ)
- Wynikiem akcji złożonej jest suma skutków wszystkich składowych akcji bezkonfliktowych
- Akcje mogą być niewykonalne w pewnych stanach; jeśli akcja jest niewykonalna, to każda akcja ją zawierająca jest niewykonalna
- Dopuszczalny jest opis częściowy zarówno stanu początkowego, jak i pewnych stanów wynikających z wykonania sekwencji akcji

Opracowywany język kwerend ma za zadanie umożliwić tworzenie zapytań, pozwalających na uzyskanie odpowiedzi na następujące pytania:

- Czy podany program P działań jest możliwy do realizacji zawsze/kiedykolwiek ze stanu początkowego?
- Czy wykonanie programu P działań w stanie początkowym prowadzi zawsze/kiedykolwiek do osiągnięcia celu γ ?
- Czy cel γ jest osiągalny ze stanu początkowego?

2 Przeprowadzone testy

2.1 Test 1

Zdefiniowana dziedzina:

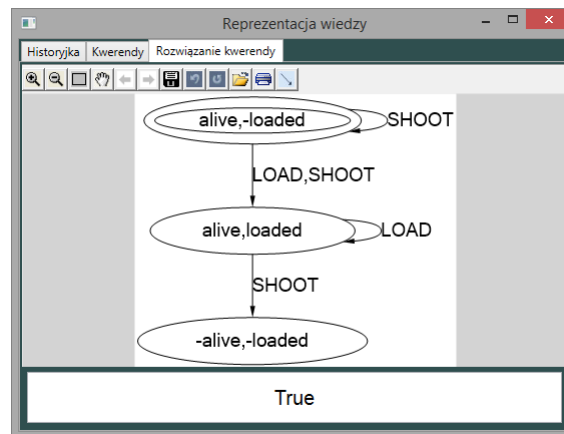
```
initially alive  
initially ¬loaded  
LOAD causes loaded  
SHOOT causes ¬loaded if loaded  
SHOOT causes ¬alive if loaded
```

Zadane kwerendy:

- **ever accessible** ¬alive

Odpowiedź: TRUE

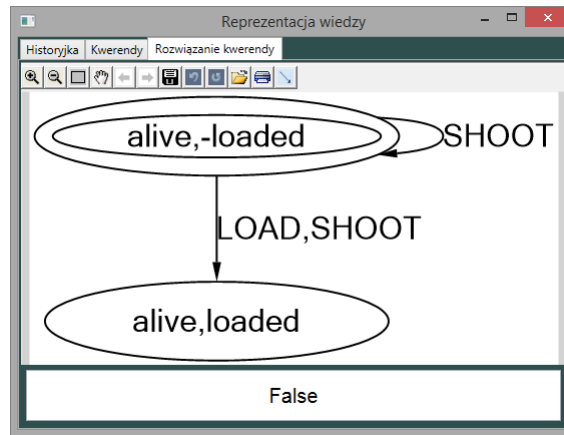
Jest to odpowiedź poprawna, ponieważ istnieje ciąg akcji, który prowadzi do stanu spełniającego podany cel, co ilustruje poniższy graf:



- **always accessible** ¬alive

Odpowiedź: FALSE

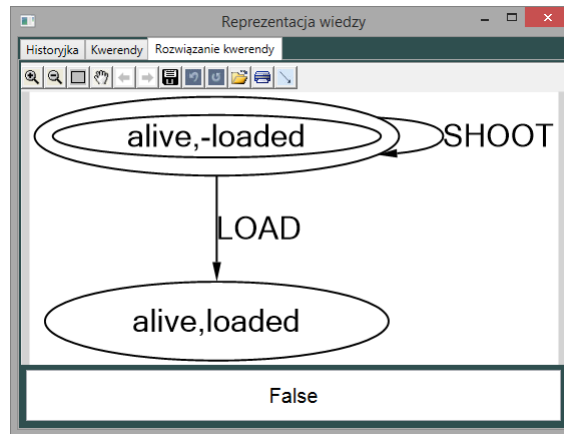
Jest to prawda, ponieważ nie wszystkie ciągi akcji prowadzą do stanu, który spełnia podany warunek.



- `ever \neg alive after SHOOT, LOAD`

Odpowiedź: FALSE

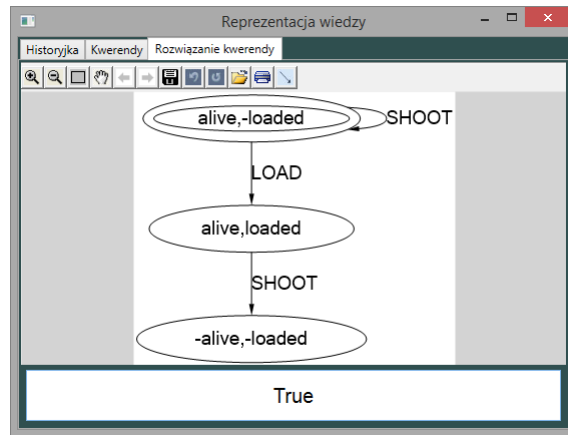
Jest to odpowiedź poprawna, ponieważ ze stanu początkowego, w którym zmienna *loaded* nie jest prawdziwa, akcje *SHOOT* i *LOAD* nie zmieniają stanu zmiennej *alive*.



- `always executable SHOOT, LOAD, SHOOT`

Odpowiedź: TRUE

Odpowiedź jest zgodna z prawdą - w dziedzinie nie istnieją zadania, które miałyby uniemożliwiać wykończenie ciągu podanych akcji.



2.2 Test 2

Zdefiniowana dziedzina:

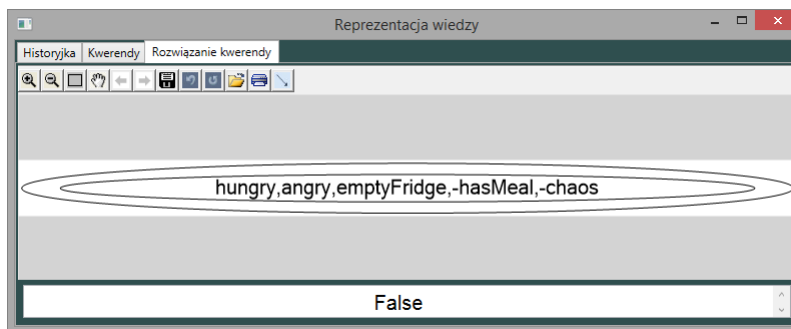
```
initially hungry ∧ angry
initially emptyFridge ∧ ¬hasMeal ∧ ¬chaos
impossible EAT if ¬hasMeal
impossible COOK if emptyFridge
SHOP causes ¬emptyFridge
SHOP releases angry if angry
COOK causes chaos if angry
COOK causes hasMeal
COOK releases emptyFridge if emptyFridge
EAT causes ¬hasMeal ∧ ¬hungry ∧ ¬angry
```

Zadane kwerendy:

- **always executable COOK, SHOP**

Odpowiedź: FALSE

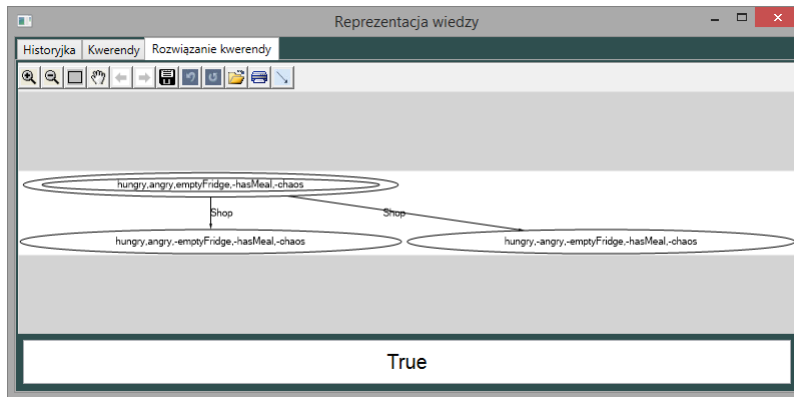
Odpowiedź jest poprawna, ponieważ zdanie impossible uniemożliwia wykonanie akcji *COOK* w przypadku gdy zmienna *emptyFridge* jest prawdziwa.



- **always executable {COOK, SHOP}**

Odpowiedź: TRUE

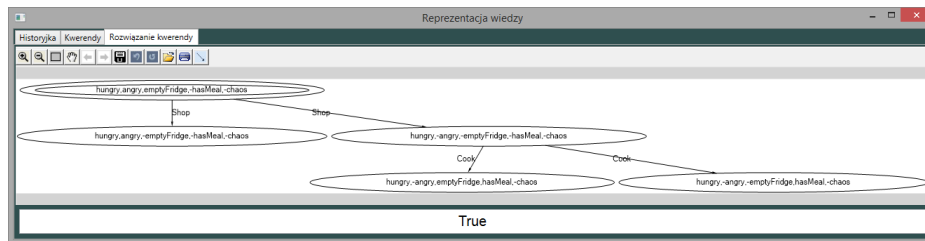
Odpowiedź jest poprawna, ponieważ w tym wypadku zdefiniowana została akcja złożona z akcji *COOK* i *SHOP*. Akcja *COOK* nie jest wykonywalna ze stanu początkowego, więc pod uwagę brana jest tylko akcja *SHOP*, która jest wykonywalna ze stanu początkowego.



- `ever accessible emptyFridge \wedge \neg angry \wedge hungry \wedge \neg chaos`

Odpowiedź: TRUE

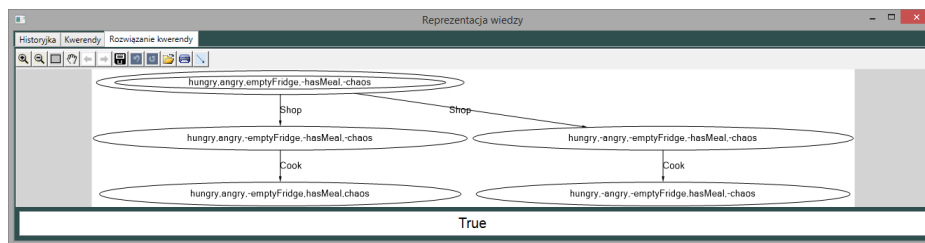
Jest to odpowiedź poprawna, jednak nie jest zrozumiała, dlaczego w grafie zwróconym przez program widnieją stany, które nie spełniają podanych założeń i nie należą do ścieżki, która prowadzi do takiego stanu.



- `ever \neg emptyFridge after SHOP, COOK`

Odpowiedź: TRUE

Odpowiedź jest zgodna z prawdą, ponieważ akcja `COOK` może, ale nie musi zmienić stan zmiennej `emptyFridge`.



2.3 Test 3 - kapelusznik w krainie czarów

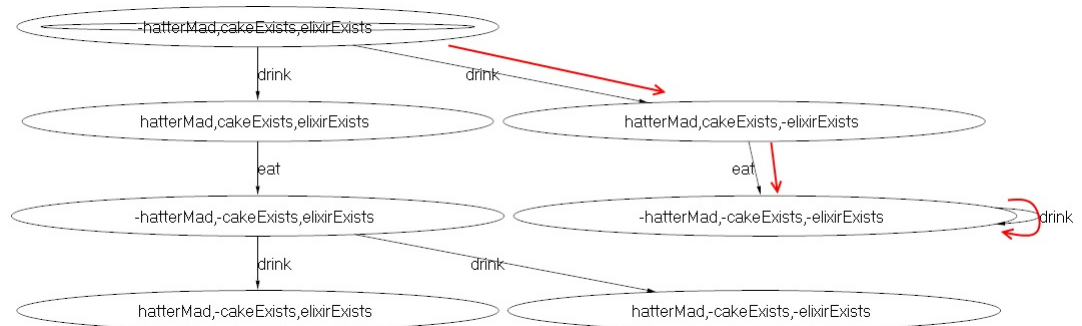
Zdefiniowana dziedzina:

```
initially ¬hatterMad ∧ cakeExists ∧ elixirExists  
drink causes hatterMad if elixirExists  
eat causes ¬hatterMad  
impossible eat if ¬cakeExists  
drink releases elixirExists if elixirExists  
eat causes ¬cakeExists
```

Zadane kwerendy:

- **ever cakeExists after eat**
Oczekiwana odpowiedź: FALSE
Odpowiedź programu: FALSE
Odpowiedź jest poprawna, ponieważ jedzenie zawsze powoduje brak ciastka, a w dziedzinie nie ma możliwości przywrócenia ciastka.
- **always executable drink, drink**
Oczekiwana odpowiedź: TRUE
Odpowiedź programu: TRUE
Odpowiedź jest poprawna, ponieważ nawet jeśli eliksir się skończy, akcja picia jest wykonywalna.
- **always accessible hatterMad**
Oczekiwana odpowiedź: TRUE
Odpowiedź programu: TRUE
Odpowiedź jest poprawna.
- **ever hatterMad after drink, eat, drink, eat**
Oczekiwana odpowiedź: FALSE
Odpowiedź programu: FALSE
Odpowiedź jest poprawna - druga próba zjedzenia ciastka jest niewykonalna.

- `ever ¬hatterMad after drink, eat, { drink, eat }`
 Oczekiwana odpowiedź: TRUE
 Odpowiedź programu: TRUE
 Odpowiedź jest poprawna, ścieżkę można zobaczyć na poniższym obrazku.



2.4 Test 4 - historia z indykiem i strzelającym Sebastianem

Zdefiniowana dziedzina:

```

initially loaded & ¬walking & alive
Shoot causes ¬loaded
Unload causes ¬loaded
Load causes loaded
Shoot causes ¬alive if ¬walking
Shoot releases alive if loaded & alive & walking
Shoot causes ¬walking if loaded
Entice causes walking
impossible Entice if ¬alive

```

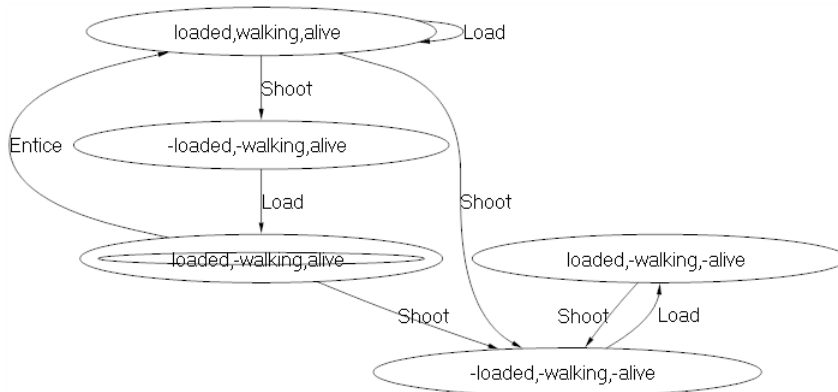
Zadane kwerendy:

- **ever alive after Entice, Shoot, Load, Entice, Load, Shoot, Load, Shoot**

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Odpowiedź jest poprawna, ponieważ indyk zaczyna chodzić po pierwszej akcji Entice co powoduje, że strzał może się nie udać. Jednak po strzale oddanym z nabitej broni indyk przestaje się ruszać (boi się). W takim wypadku strzał zawsze uśmierci biedne zwierzę.



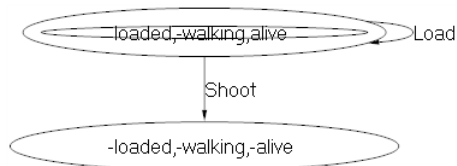
- **ever executable Load, Shoot, Entice**

Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**

Odpowiedź programu: **FALSE**

Odpowiedź jest poprawna, ponieważ w przypadku naładowanej broni,

kiedy indyk się nie porusza, strzał zawsze go uśmierci. Nie można wykonać akcji Entice w przypadku uśmierconego indyka.

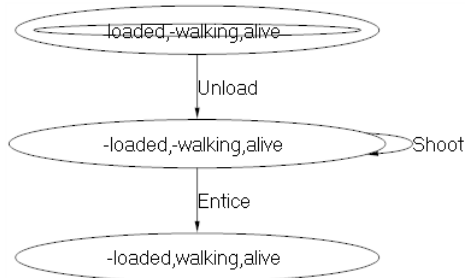


- **ever executable Unload, Shoot, Entice**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest poprawna. W przeciwieństwie do poprzedniej kwerendy, tutaj akcja Unload rozładowuje broń. Strzał z takiej broni nie uśmierci zwierzaka.

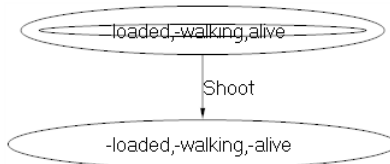


- **ever accessible alive**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest poprawna - indyka zawsze można w pewien sposób uśmiercić.

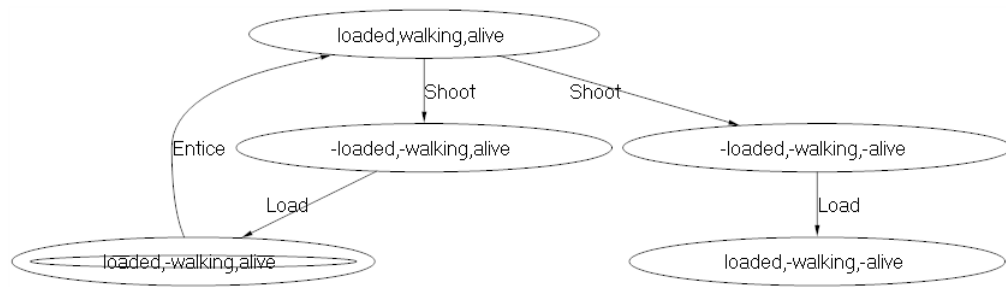


- **ever walking after Entice, Shoot, Load, Entice**

Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Odpowiedź jest poprawna - jeśli indyk się porusza strzał może się nie udać. Ponowne wykonanie akcji Entice spowoduje dalsze chodzenie zwierzaka.



2.5 Test 5 - Piwo i chipsy

Stefan prowadzi mało zdrowy tryb życia: lubi jeść chipsy, pić piwo i oglądać telewizję. Z tego powodu ma mało pieniędzy. Do sklepu daleko, więc jak Stefan raz pojedzie na zakupy, to nie ma już pieniędzy na kolejny wypad do sklepu. Kiedy je chipsy, przestaje być głodny. Pragnienie może zaspokoić piwkiem, ale istnieje wtedy szansa, że znowu zgłodnieje. Stefan lubi również oglądać telewizję, ale robi to tylko wtedy, gdy nie jest ani głodny, ani spragniony. Szczęście Stefanowi zapewnia bezpośrednio tylko oglądanie telewizji. Obecnie Stefan jest i głodny, i spragniony, ma forszę ale nie jest szczęśliwy. Czy uśmiech ma szansę kiedykolwiek zagościć na jego twarzy?

Zdefiniowana dziedzina:

drinkBeer **causes** \neg thirsty & \neg hasMoney **if** hasMoney
 drinkBeer **releases** hungry **if** \neg hungry
 eatChips **causes** \neg hungry & \neg hasMoney **if** hasMoney

watchTv **causes** happy if \neg hungry & \neg thirsty
impossible watchTv if hungry | thirsty

initially hungry & thirsty & ¬happy & hasMoney

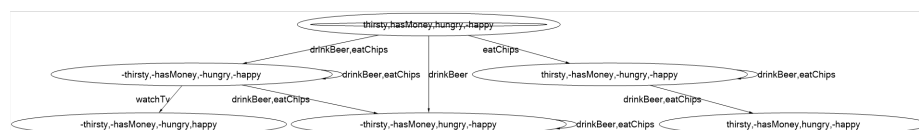
Zadane kwerendy:

- ever accessible happy

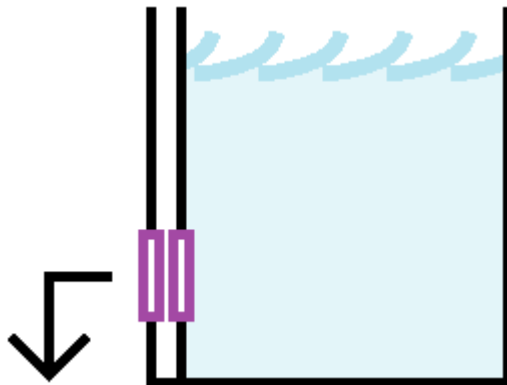
Oczekiwana odpowiedź: TRUE

Odpowiedź programu: TRUE

Można dostać się do stanu *happy*, ale tylko, jeżeli wcześniej na raz wykona się akcje *drinkBeer* i *eatChips*.



2.6 Test 6



Rozważmy zbiornik z wodą. Posiada on dwie szeregowo zainstalowane śluzy umożliwiające spuszczenie z niego zawartości. Śluzy można dowolnie otwierać i zamykać, przy czym zbiornik opróżnia się tylko wtedy, gdy obie śluzy są otwarte jednocześnie. Nie przewidujemy napełniania raz opróżnionego zbiornika. Początkowo obie śluzy są zamknięte, a zbiornik wypełniony.

Zdefiniowana dziedzina:

```

initially  $\neg openedA \wedge \neg openedB \wedge water$ 
OPENA causes openedA
OPENB causes openedB
OPENA causes  $\neg water$  if openedB
OPENB causes  $\neg water$  if openedA

```

(dziedzina początkowo miała wykorzystywać zdanie **noninertial**, jednak brak obsługi przez system zdania integralności **always** uniemożliwia jego praktyczne zastosowanie)

Zadane kwerendy:

- *Czy sekwencyjne otwarcie śluz sprawia, że woda pozostaje w zbiorniku?*
ever water after OPENA, OPENB
 Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**
 Odpowiedź programu: **FALSE**
- *Czy jednoczesne otwarcie śluz sprawia, że woda pozostaje w zbiorniku?*
ever water after {OPENA, OPENB}
 Oczekiwana odpowiedź: **FALSE**
 Odpowiedź programu: **TRUE**

2.7 Test 7

2.8 Test 8

2.9 Test 9

3 Wnioski