

Universidade de Aveiro

*Inteligência Artificial (LEI, LECI)*

Tópicos de IA:  
Resolução Automática de Problemas

Ano lectivo 2025/2026

Regente: Luís Seabra Lopes

# Tópicos de Inteligência Artificial

- Agentes
- Técnicas de resolução automática de problemas
  - Pesquisa em árvore no espaço de estados
  - Pesquisa com propagação de restrições
  - Pesquisa local
  - Planeamento
- Representação do conhecimento
- Tratamento probabilístico da incerteza

# Tópicos de Inteligência Artificial

- Agentes
- Técnicas de resolução automática de problemas
  - Pesquisa em árvore no espaço de estados
  - Pesquisa com propagação de restrições
  - Pesquisa local
  - Planeamento
- Representação do conhecimento
- Tratamento probabilístico da incerteza

# Resolução de problemas em IA

- Um *problema* é algo (um objectivo) cuja solução não é imediata
- Por isso, a resolução de um problema requer a *pesquisa de uma solução*

# Resolução de problemas em IA

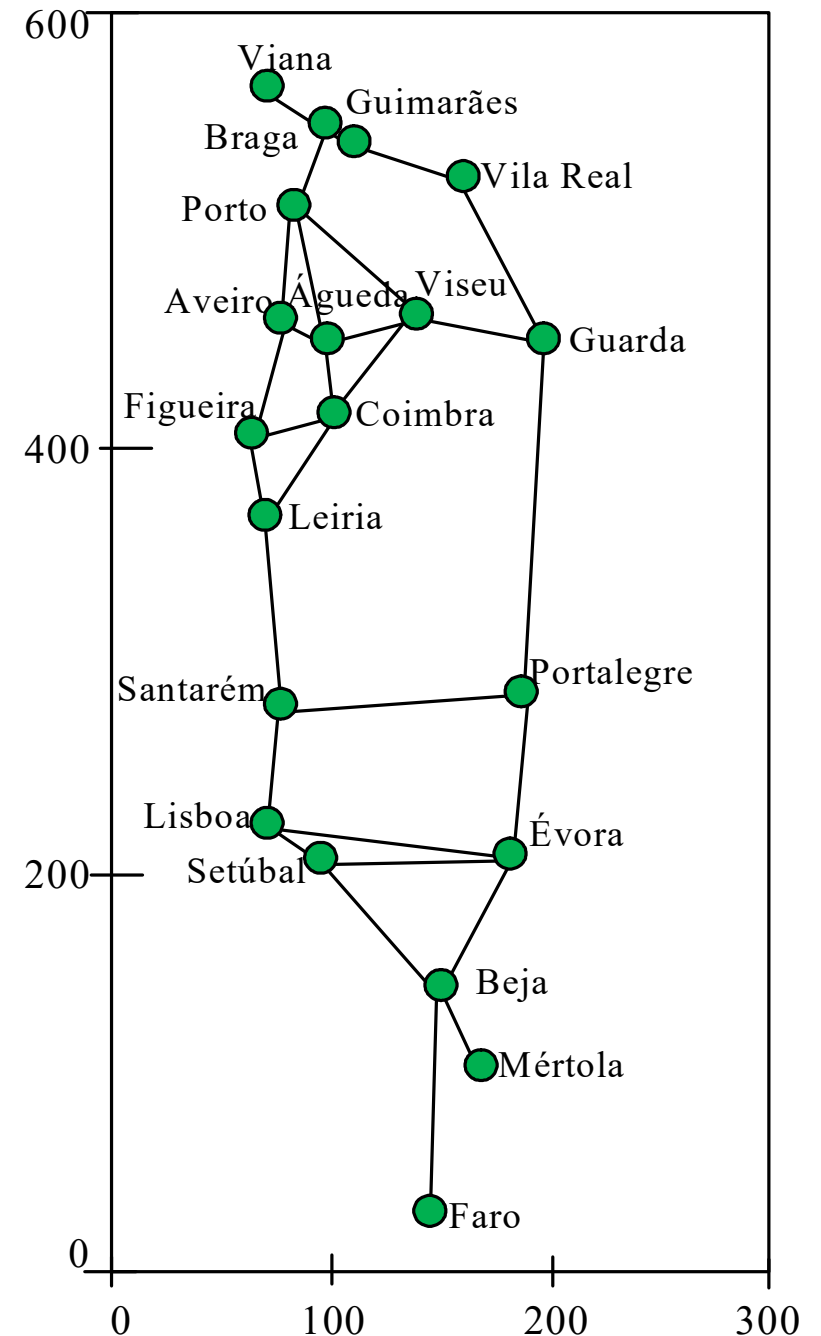
- Um *problema* é algo cuja solução não é imediata
- Exemplos de problemas:
  - Dado um conjunto de axiomas, demonstrar um novo teorema
  - Dado um mapa, determinar o melhor caminho entre dois pontos.
  - Dada uma situação num jogo de xadrez, determinar uma boa jogada.
  - Determinar a melhor distribuição das portas lógicas no circuito VLSI
  - Dada as peças de um produto a montar, determinar a melhor sequência de montagem.

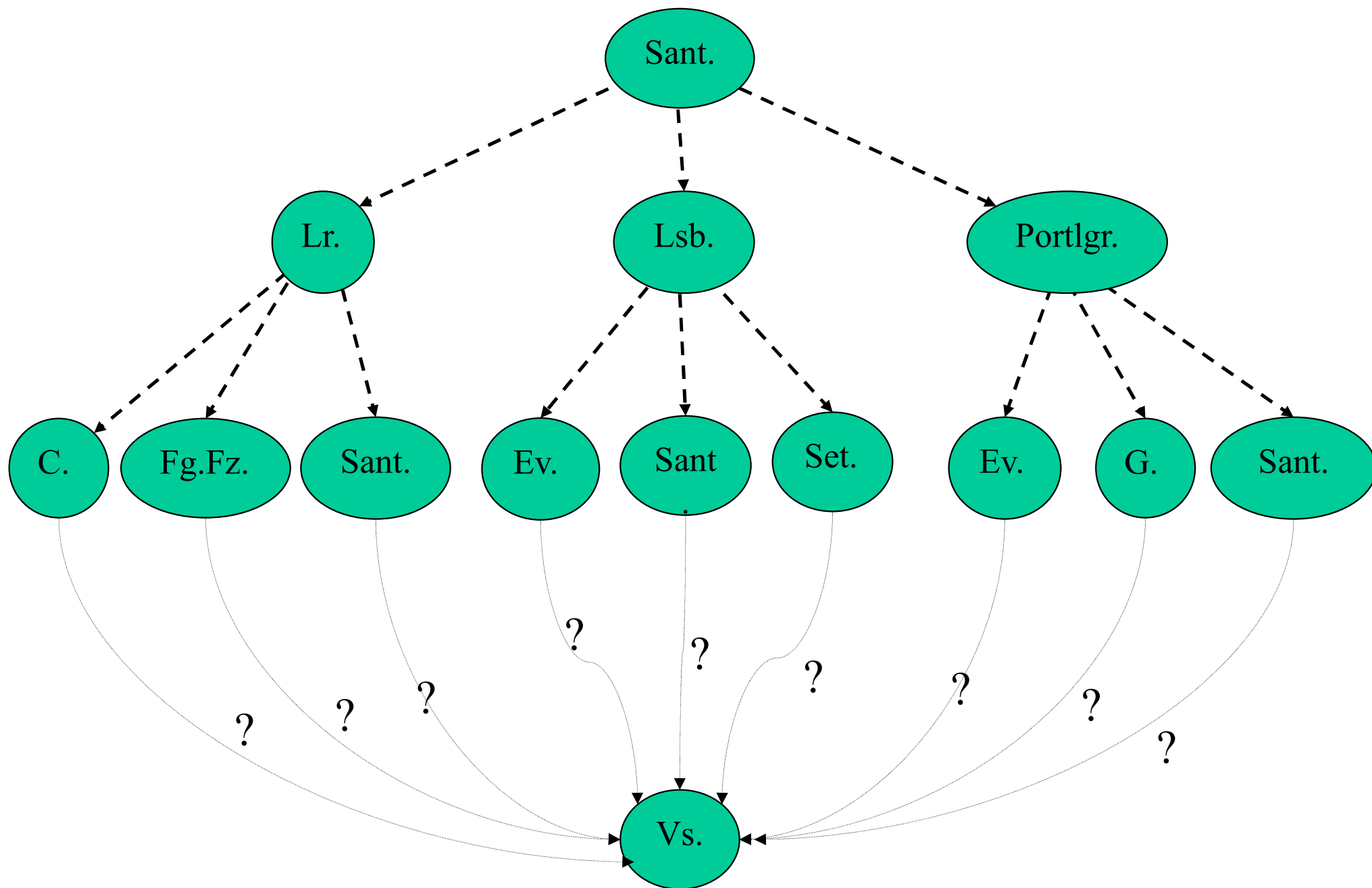
# Formulação de problemas e pesquisa de soluções

- A formulação de um problema inclui:
  - Descrição do ponto de partida – o estado inicial
  - Exemplos
    - A situação no jogo de xadrez
    - A descrição de um mapa e a localização inicial do viajante
  - Um conjunto de transições de estados
  - Um função que diz se um dado estado satisfaz o objectivo
  - Por vezes também uma função que avalia o custo de uma solução
- A pesquisa de uma solução é um processo que, de forma recursiva ou iterativa, vai executando transições de estados até que um estado gerado satisfaça o objectivo.

# Aplicação: determinar um percurso num mapa topológico

- Dados:
  - Distâncias por estrada entre cidades vizinhas
- Exemplo:
  - Determinar um caminho de Santarém para a Viseu







# Pesquisa em árvore – algoritmo genérico

pesquisa(Problema, Estratégia) **retorna** a Solução, ou ‘falhou’

Árvore  $\leftarrow$  árvore de pesquisa inicializada com o estado inicial do Problema

Ciclo:

**se** não há candidatos para expansão, **retornar** ‘falhou’

Folha  $\leftarrow$  uma folha escolhida de acordo com Estratégia

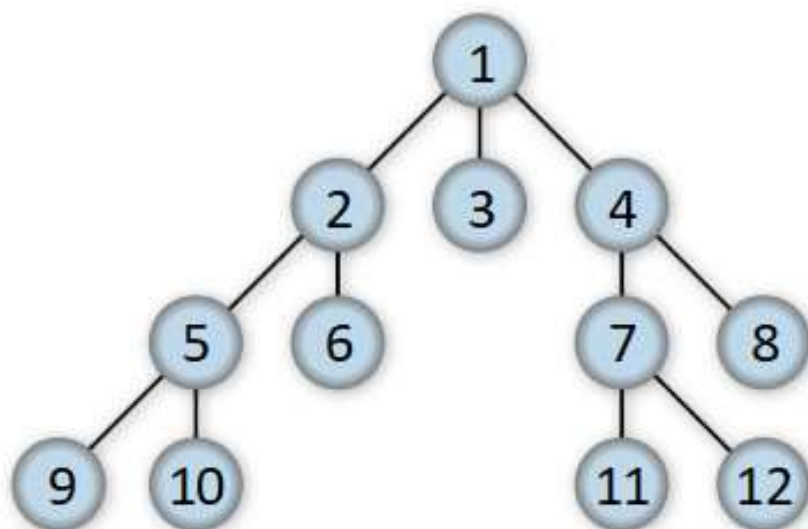
**se** Folha contém um estado que satisfaz o objectivo

**então retornar** a Solução correspondente

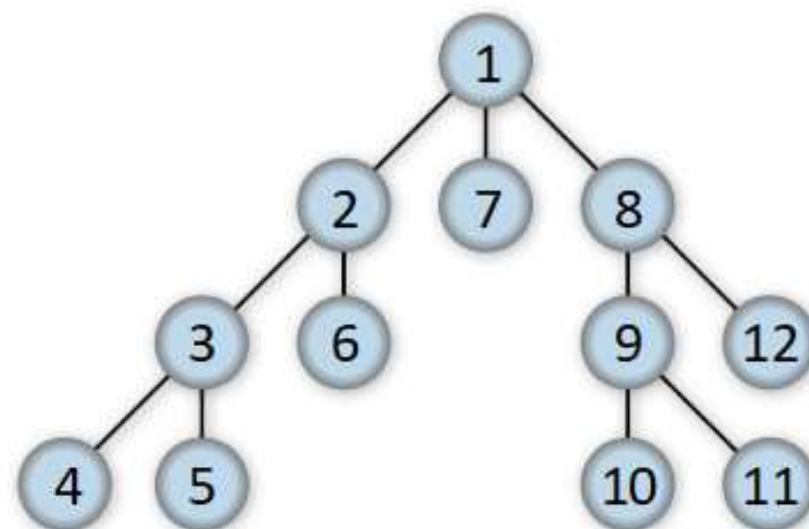
**senão** expandir Folha e adicionar os nós resultantes à Árvore

Fim do ciclo;

# Percursos na árvore de pesquisa



Pesquisa em largura



Pesquisa em profundidade

(crédito das figuras: Alexander Drichel / Wikipedia)

# Pesquisa em árvore – implementação baseada numa fila

pesquisa\_em\_arvore(Problema, AdicionarFila) **retorna** a Solução, ou ‘falhou’

Fila  $\leftarrow$  [ fazer\_nó(estado inicial do Problema) ]

Ciclo

**se** Fila está vazia, **retornar** ‘falhou’

Nó  $\leftarrow$  remover\_cabeça(Fila)

**se** estado(Nó) satisfaz o objectivo

**então retornar** a solução(Nó)

**senão** Fila  $\leftarrow$  AdicionarFila(Fila, expansão(Nó))

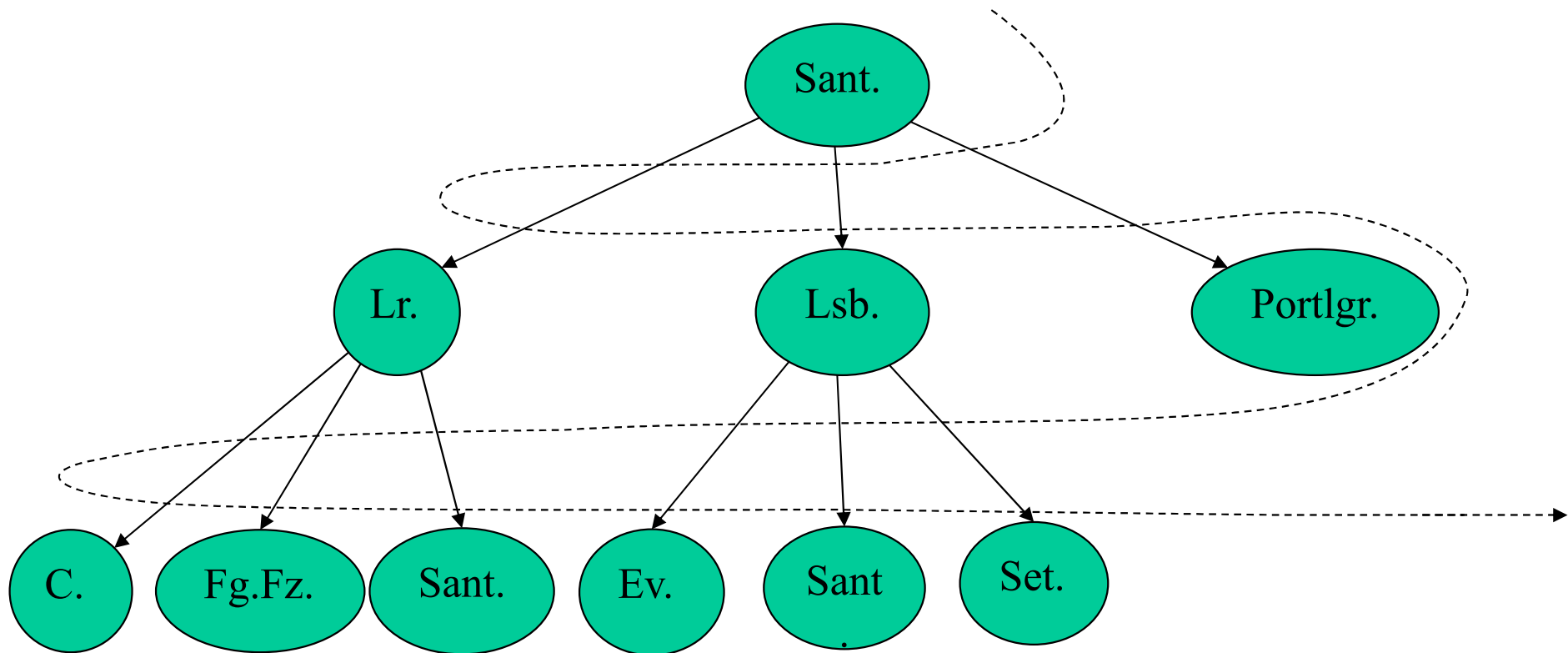
pesquisa\_em\_largura(Problema) **retorna** a Solução, ou ‘falhou’

retornar pesquisa\_em\_arvore(Problema, juntar\_no\_fim)

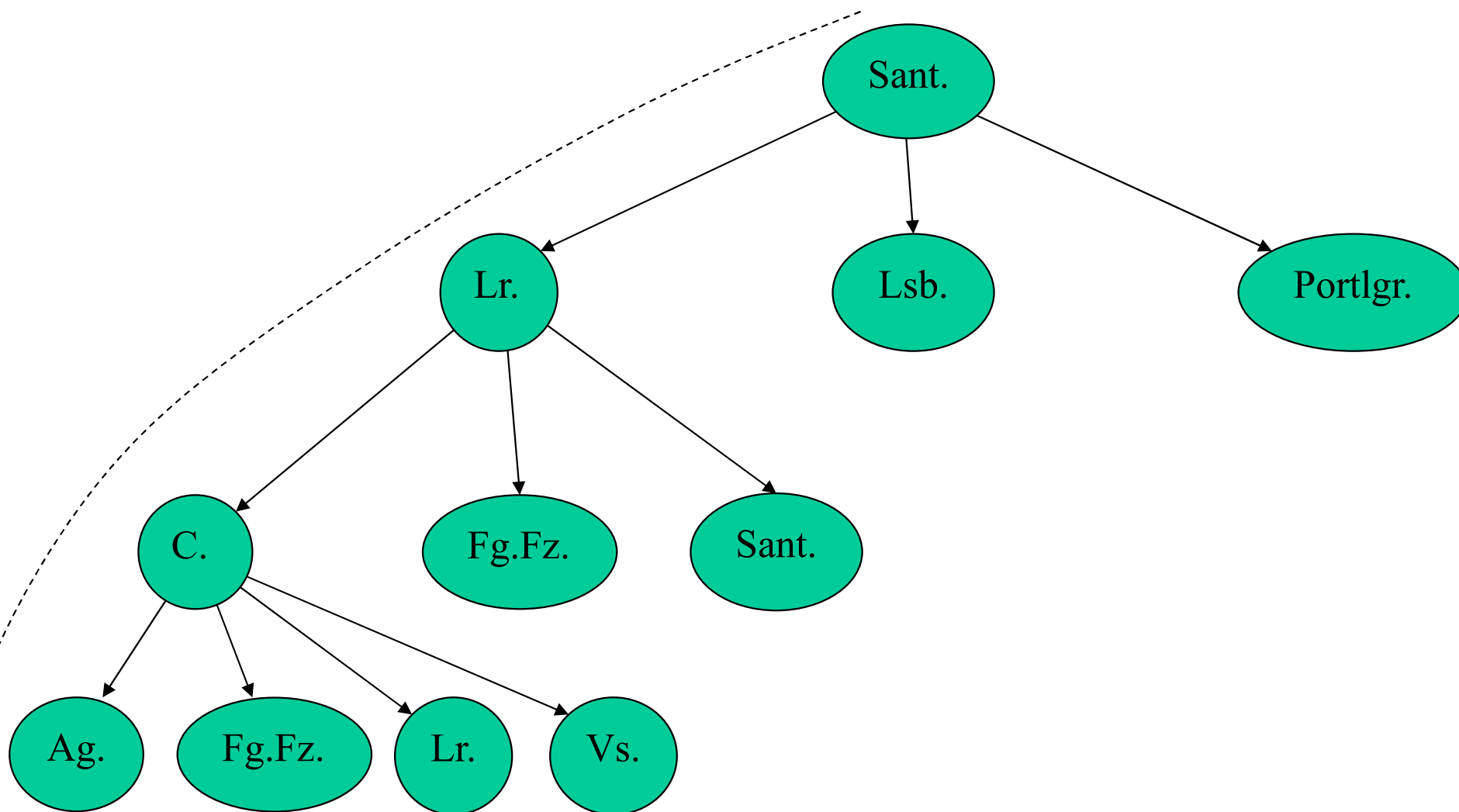
pesquisa\_em\_profundidade(Problema) **retorna** a Solução, ou ‘falhou’

retornar pesquisa\_em\_arvore(Problema, juntar\_à\_cabeça)

# Pesquisa em largura



# Pesquisa em profundidade



# Pesquisa em Árvore em Python

- Vamos criar um conjunto de classes para suporte à resolução de problemas por pesquisa em árvore
  - Classe `SearchDomain()` – classe abstracta que formata a estrutura de um domínio de aplicação
  - Classe `SearchProblem(domain,initial,goal)` – classe para especificação de problemas concretos a resolver
  - Classe `SearchNode(state,parent)` – classe dos nós da árvore de pesquisa
  - Classe `SearchTree(problem)` – classe das árvores de pesquisa, contendo métodos para a geração de uma árvore para um dado problema

# Pesquisa em Árvore em Python

## SearchTree:

problem:

### SearchProblem

domain:

#### SearchDomain

*actions()*

*result()*

*cost()*

*heuristic()*

initial:

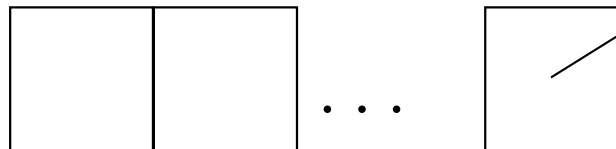
goal:

*test\_goal()*

strategy:

*search()*

open\_nodes:



### SearchNode

state:

parent:

- Nota: Ver módulo usado nas aulas práticas

# Pesquisa em profundidade - variantes

- Pesquisa em profundidade *sem repetição de estados* – para evitar ciclos infinitos, convém garantir que estados já visitados no caminho que liga o nó actual à raiz da árvore de pesquisa não são novamente gerados
- Pesquisa em profundidade *com limite* – não são considerados para expansão os nós da árvore de pesquisa cuja profundidade é igual a um dado limite
- Pesquisa em profundidade *com limite crescente* – consiste no seguinte procedimento:
  - 1) Tenta-se resolver o problema por pesquisa em profundidade com um dado limite  $N$
  - 2) Se foi encontrada uma solução, retornar.
  - 3) Incrementar  $N$ .
  - 4) Voltar ao passo 1.



# Pesquisa informada (“melhor primeiro”)

`pesquisa_informada(Problema,FuncAval)` **retorna** a Solução, ou ‘falhou’

Estratégia  $\leftarrow$  estratégia de gestão de fila de acordo com FuncAval

`pesquisa_em_arvore(Problema,Estratégia)`

# Avaliação das estratégias de pesquisa

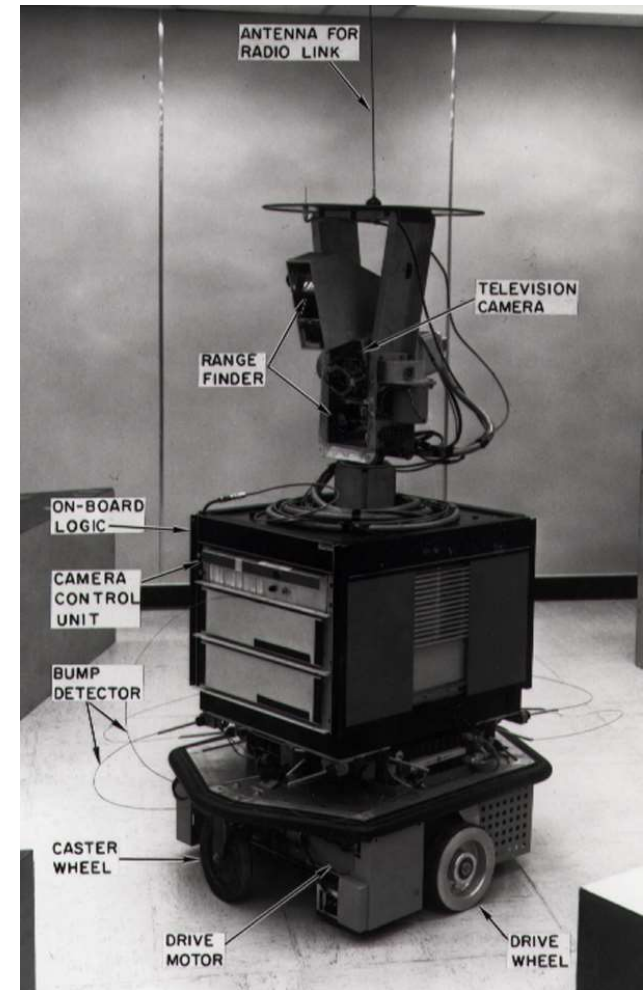
- Compleitude – uma estratégia é completa se é capaz de encontrar uma solução quando existe uma solução
- Complexidade temporal – quanto tempo demora a encontrar a solução
- Complexidade espacial – quanto espaço de memória é necessário para encontrar uma solução
- Optimalidade – a primeira solução que a estratégia de pesquisa consegue encontrar é a melhor solução.

# Pesquisa A\*

- Escolhe-se o nó em que a função de custo total  $f(n)=g(n)+h(n)$  tem o menor valor
  - $g(n)$  = custo desde o nó inicial até ao nó  $n$
  - $h(n)$  = custo estimado desde o nó  $n$  até à solução [heurística]
- A função heurística  $h(n)$  diz-se *admissível* se nunca sobrestima o custo real de chegar a uma solução a partir de  $n$ .
- Se for possível garantir que  $h(n)$  é admissível, então a pesquisa A\* encontra sempre (um)a solução óptima.
- A pesquisa A\* é também completa.

# Shakey the Robot

- A pesquisa A\* foi inventada em 1968 para otimizar o planeamento de caminhos deste robô



# Pesquisa A\* - variantes

- *Pesquisa de custo uniforme*
  - $h(n) = 0$
  - $f(n) = g(n)$
  - É um caso particular da pesquisa A\*
  - Também conhecido como algoritmo de Dijkstra
  - Tem um comportamento parecido com o da pesquisa em largura
  - Caso exista solução, a primeira solução encontrada é ótima
- *Pesquisa gulosa*
  - Ignora custo acumulado  $g(n)$
  - $f(n) = h(n)$
  - Dado que o custo acumulado é ignorado, não é verdadeiramente um caso particular da pesquisa A\*
  - Tem um comportamento que se aproxima da pesquisa em profundidade
  - Ao ignorar o custo acumulado, facilmente deixa escapar a solução ótima

# Pesquisa num grafo de estados - motivação

- Em inglês: “*graph search*”
- Frequentemente, o espaço de estados é um grafo.
- Ou seja, transições a partir de diferentes estados podem levar ao mesmo estado.
- Isto leva a que a pesquisa fique menos eficiente.
- Portanto, o que se deve fazer é memorizar os estados já visitados por forma a evitar tratá-los novamente.
- Memoriza-se apenas o melhor caminho até cada estado

# Pesquisa num grafo de estados

- Tal como no algoritmo anterior, trabalha-se com uma fila de nós
  - Chama-se fila de nós ABERTOS (nós ainda não expandidos, ou folhas)
  - Em cada iteração, o primeiro nó em ABERTOS é seleccionado para expansão
- Adicionalmente, usa-se também uma lista de nós FECHADOS (os já expandidos)
  - Necessário para evitar repetições de estados

# Pesquisa num grafo de estados - algoritmo

- 1. Inicialização
  - $N0 \leftarrow$  nó do estado inicial;  $ABERTOS \leftarrow \{ N0 \}$
  - $FECHADOS \leftarrow \{ \}$
- 2. Se  $ABERTOS = \{ \}$ , então acaba sem sucesso.
- 3. Seja  $N$  o primeiro nó de  $ABERTOS$ .
  - Retirar  $N$  de  $ABERTOS$ .
  - Colocar  $N$  em  $FECHADOS$ .
- 4. Se  $N$  satisfaz o objectivo, então retornar a solução encontrada.
- 5. Expandir  $N$  :
  - $CV \leftarrow$  conjunto dos vizinhos sucessores de  $N$
  - Para cada  $X \in CV - (ABERTOS \cup FECHADOS)$ , ligá-lo ao antecessor directo,  $N$
  - Para cada  $X \in CV \cap (ABERTOS \cup FECHADOS)$ , ligá-lo a  $N$  caso o melhor caminho passe por  $N$
  - Adicionar os novos nós a  $ABERTOS$
  - Reordenar  $ABERTOS$
- 6. Voltar ao passo 2.



# Pesquisa num grafo de estados

- Tal como a pesquisa em árvore, a “pesquisa em grafo” ou “graph search” utiliza uma árvore de pesquisa
- No entanto, a pesquisa em árvore normal ignora a possibilidade de o espaço de estados ser um grafo
  - Mesmo que o espaço de estados seja um grafo, a pesquisa em árvore trata-o como se fosse uma árvore
- Pelo contrário, a pesquisa em grafo leva em conta que o espaço de estados é normalmente um grafo e garante que a árvore de pesquisa não tem mais do que um caminho para cada estado

# Avaliação da pesquisa em árvore

## - factores de ramificação

- Seja:
  - $N$  – número de nós da árvore de pesquisa no momento em que se encontra a solução
  - $X$  – Número de nós expandidos (não terminais)
  - $d$  – comprimento do caminho na árvore correspondente à solução

- *Ramificação média* – número médio de filhos por nó expandido:

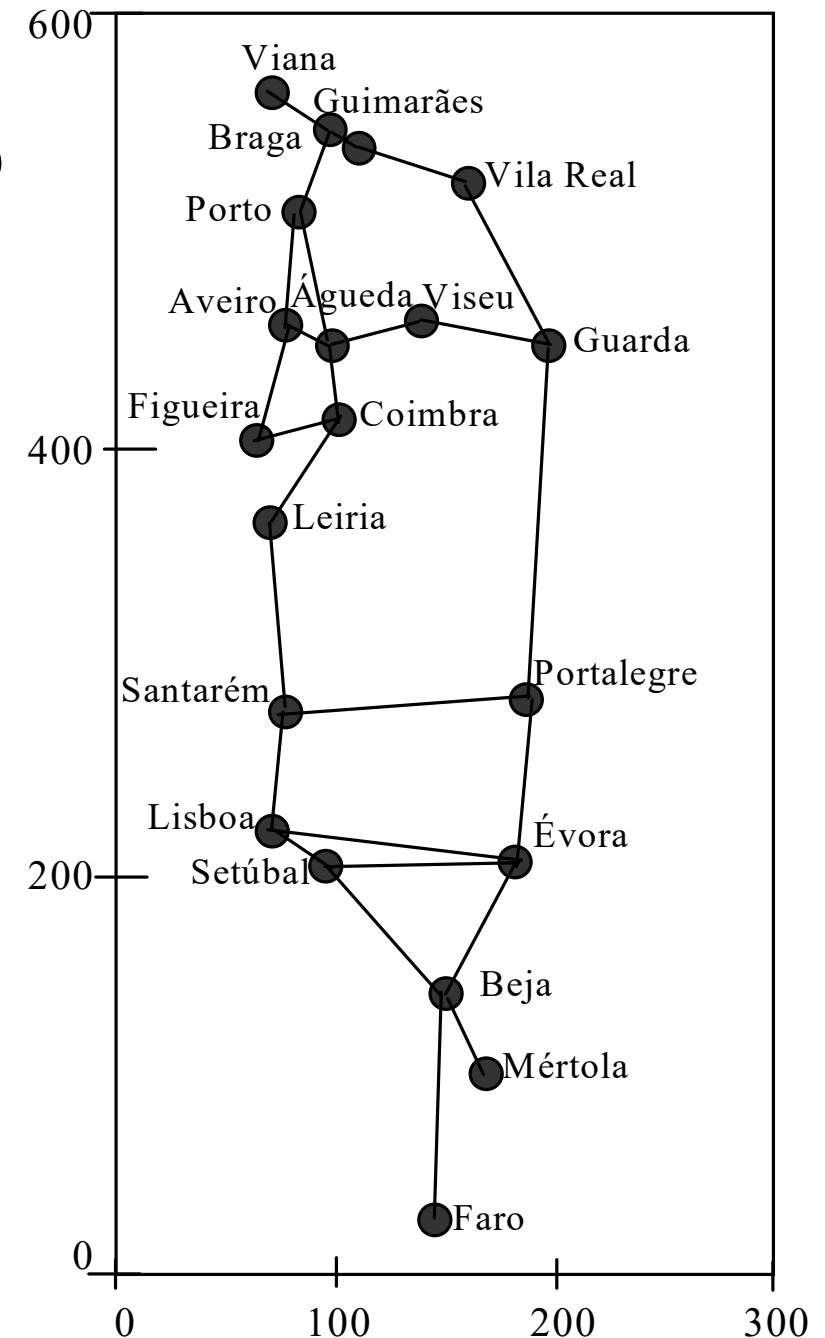
$$RM = \frac{N - 1}{X}$$

Nota: a ramificação média é um indicador da dificuldade do problema.

- *Factor de ramificação efectivo* – número de filhos por nó,  $B$ , numa árvore com ramificação constante e com profundidade constante  $d$ . Portanto:  
 $1 + B + B^2 + \dots + B^d = N$  ou seja:  $\frac{B^{d+1} - 1}{B - 1} = N$  (resolve-se por métodos numéricos).
  - O factor de ramificação efectiva é um indicador da eficiência da técnica de pesquisa utilizada.

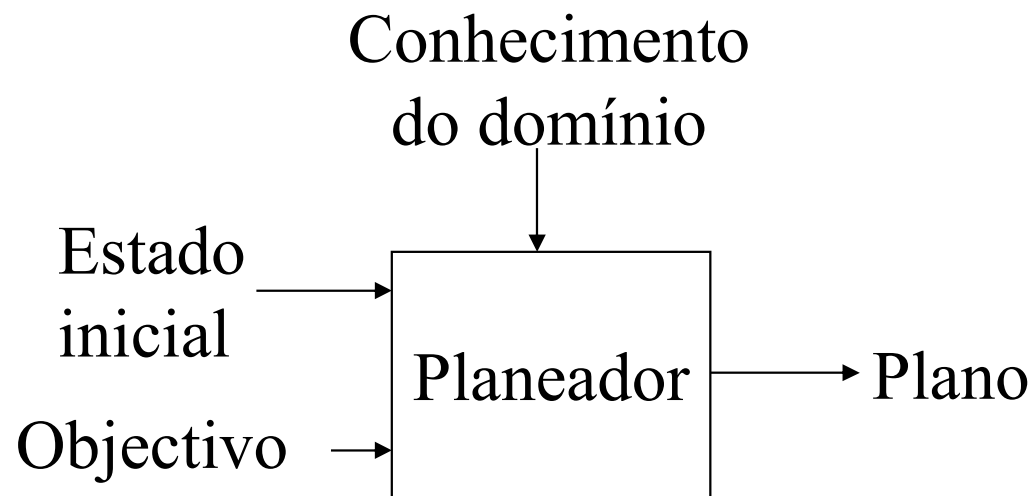
# Aplicação: planejar um passeio turístico

- Dados:
  - Coordenadas entre cidades
  - Distâncias por estrada entre cidades vizinhas
- Calcular:
  - O melhor caminho entre duas cidades.
- Usando:
  - Pesquisa em largura
  - Pesquisa A\*



# Aplicação: planeamento de sequências de acções

- O problema consiste em determinar uma sequência de acções a desempenhar por um agente por forma a que, partindo de um dado *estado inicial*, se atinja um dado *objectivo*.
- O *conhecimento do domínio* inclui uma descrição das *condições de aplicabilidade e efeitos* das acções possíveis.

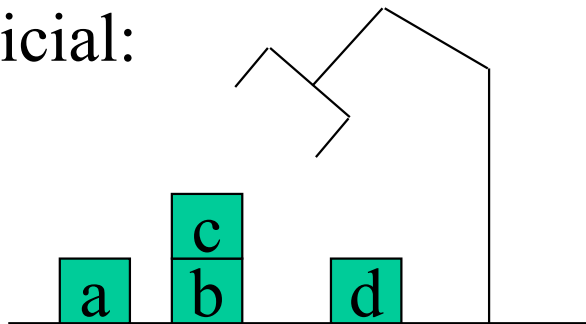


# Representação de acções em problemas de planeamento

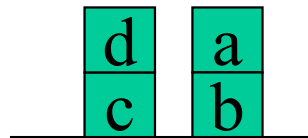
- STRIPS – planeador desenvolvido por volta de 1970, por Fikes, Hart e Nilsson
- A funcionalidade de um dado tipo de operação é definida, no formalismo STRIPS, através de uma estrutura chamada *operador*, que inclui a seguinte informação:
  - *Pré-condições* - um conjunto de fórmulas atómicas que representam as condições de aplicabilidade deste tipo de operação.
  - *Efeitos negativos (delete list)* – um conjunto de fórmulas atómicas que representam propriedades do mundo que deixam de ser verdade ao executar-se a operação.
  - *Efeitos positivos (add list)* – um conjunto de fórmulas atómicas que representam propriedades do mundo que passam a ser verdade ao executar-se a operação.

# Exemplo: planeamento no mundo dos blocos

Estado inicial:



Objectivo:



Plano:

[ desempilhar(c,b),  
poisar(c),  
levantar(d),  
empilhar(d,c),  
levantar(a),  
empilhar(a,b) ]

Especificação de operadores. Exemplo: empilhar(X,Y)

- Pré-condições: [ no\_robot(X), livre(Y) ]
- Efeitos negativos: [ no\_robot(X), livre(Y) ]
- Efeitos positivos: [ em\_cima(X,Y), robot\_livre ]

# Pesquisa $A^*$ - heurísticas

- Uma heurística é tanto melhor quanto mais se aproximar do custo real
  - A qualidade de uma heurística pode ser medida através do factor de ramificação efectiva
  - Quanto melhor a heurística, mais baixo será esse factor
- Em alguns domínios, há funções de estimação de custos que naturalmente constituem heurísticas admissíveis
  - Exemplo: Distância em linha recta no domínio dos caminhos entre cidades
- Em muitos outros domínios práticos, não há uma heurística admissível que seja óbvia
  - Exemplo: Planeamento no mundo dos blocos

# Pesquisa A\* - cálculo de heurísticas admissíveis em problemas simplificados

- Um problema simplificado (*relaxed problem*) é um problema com menos restrições do que o problema original
  - É possível gerar automaticamente formulações simplificadas de problemas a partir da formulação original
  - A resolução do problema simplificado será feita usando pouca ou nenhuma pesquisa
  - Pode-se assim “inventar” heurísticas, escolhendo a melhor, ou combinando-as numa nova heurística
- **IMPORTANTE:** O custo de uma solução óptima para um problema simplificado constitui uma heurística admissível para o problema original



# Pesquisa A\* - combinação de heurísticas

- Se tivermos várias heurísticas admissíveis ( $h_1, \dots, h_n$ ), podemos combiná-las numa nova heurística:
  - $H(n) = \max(\{h_1(n), \dots, h_n(n)\})$
- Esta nova heurística tem as seguintes propriedades:
  - Admissível
  - Dado que é uma melhor aproximação ao custo real, vai ser uma heurística melhor do que qualquer das outras

# Pesquisa A\* em aplicações práticas

- Principais vantagens
  - Completa
  - Óptima
- Principais desvantagens
  - Na maior parte das aplicações, o consumo de memória e tempo de computação têm um comportamento exponencial em função do tamanho da solução
  - Em problemas mais complexos, poderá ser preciso utilizar algoritmos mais eficientes, ainda que sacrificando a optimalidade
  - Ou então, usar heurísticas com uma melhor aproximação média ao custo real, ainda que não sendo estritamente admissíveis, e não garantindo portando a optimalidade da pesquisa

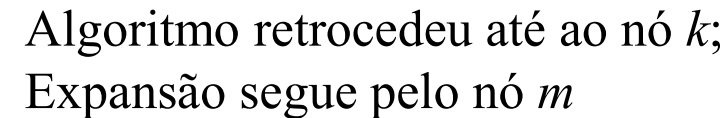
# IDA\* (Iterative Deepening A\*)

- Semelhante à pesquisa em profundidade com aprofundamento iterativo
- A limitação à profundidade é estabelecida indirectamente através de um limite na função de avaliação  $f(n) = g(n) + h(n) \leq f_{max}$ 
  - Ou seja: Qualquer nó  $n$  com  $f(n) > f_{max}$  não será expandido
- Passos do algoritmo:
  1.  $f_{max} = f(\text{raiz})$
  2. Executar pesquisa em profundidade com limite  $f_{max}$
  3. Se encontrou solução, retornar solução encontrada
  4.  $f_{max} \leftarrow$  menor  $f(n)$  que tenha sido superior a  $f_{max}$  na última execução do A\*
  5. Voltar ao passo 2

# RBFS

- Pesquisa recursiva melhor-primeiro (*Recursive Best-First Search*)
- Para cada nó  $n$ , o algoritmo não guarda o valor da função de avaliação  $f(n)$ , mas sim o menor valor  $f(x)$ , sendo  $x$  uma folha descendente do nó  $n$ 
  - Sempre que um nó é expandido, os custos armazenados nos ascendentes são actualizados
- Funciona como pesquisa em profundidade com retrocesso
  - Quando a folha  $m$  com menor custo  $f(m)$  não é filha do último nó expandido  $n$ , então o algoritmo retrocede até ao ascendente comum de  $m$  e  $n$

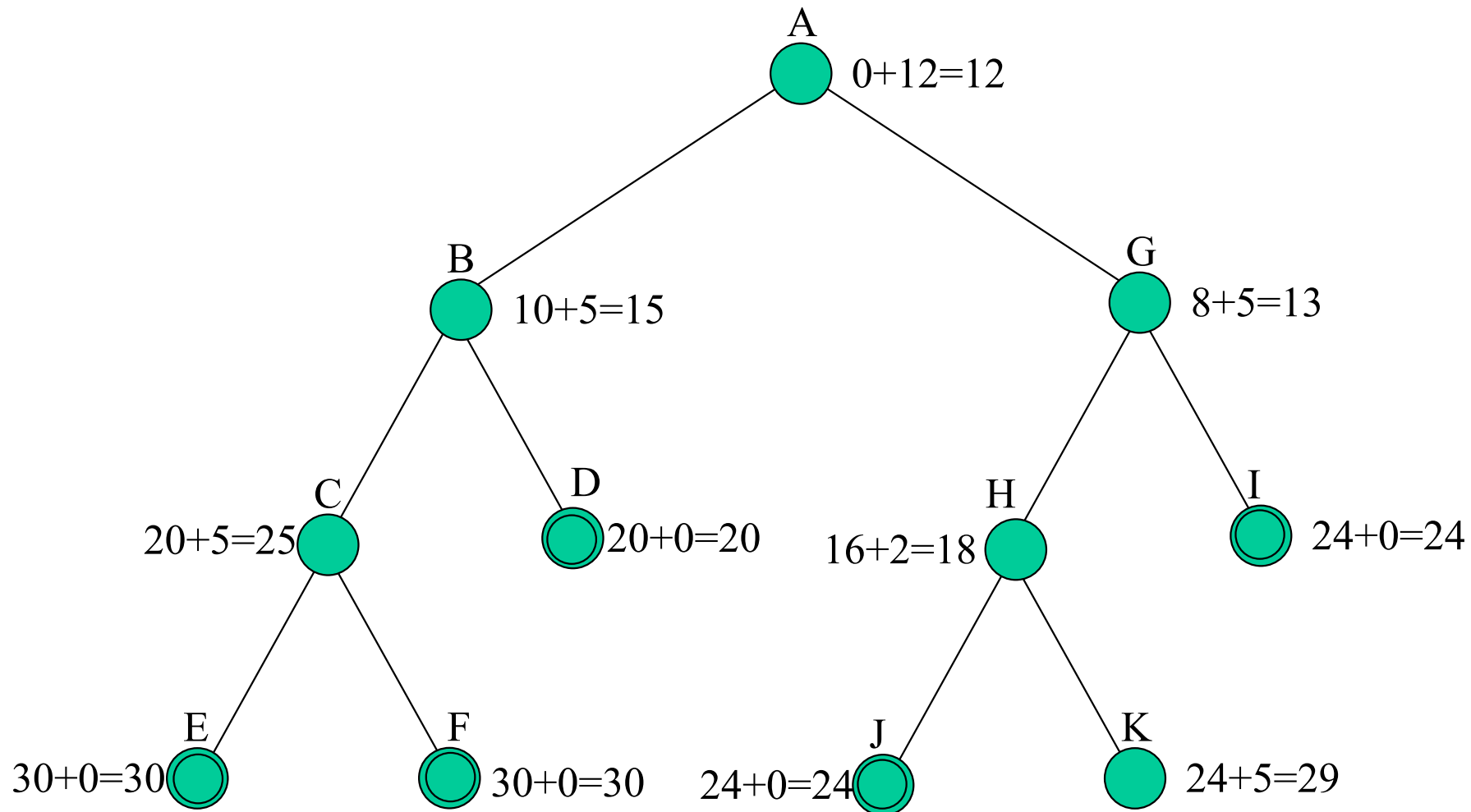
## IA 2025/2026: Resolução Automática de Problemas



# SMA\*

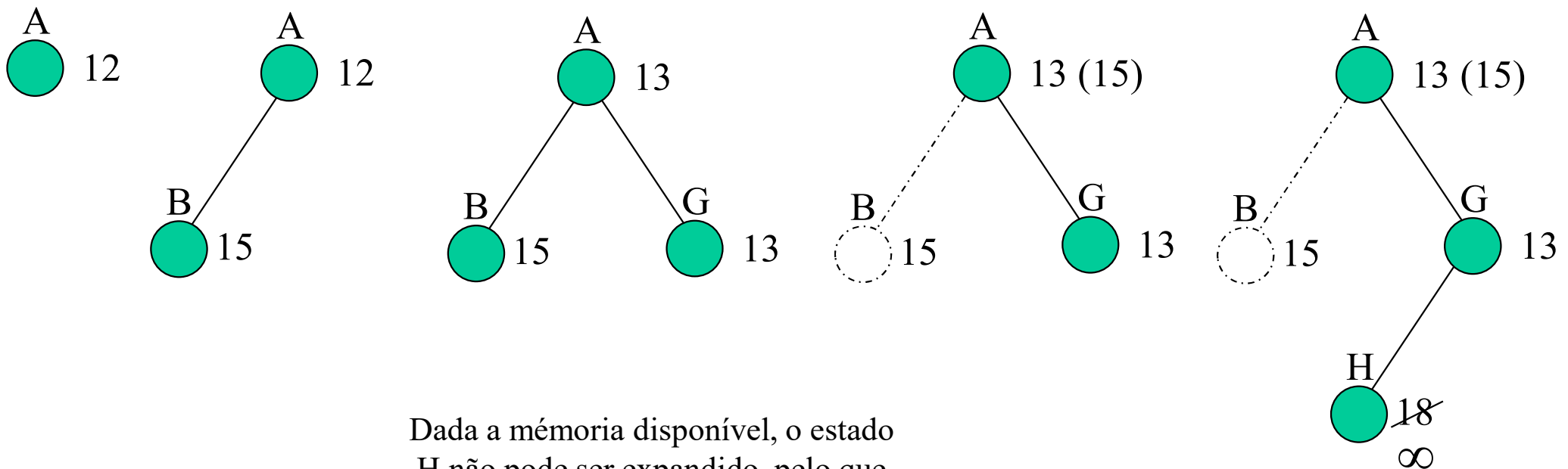
- A\* com memória limitada simplificado (*simplified memory-bounded A\**)
- Usa a memória disponível
  - Contraste com IDA\* e RBFS: estes foram desenhados para poupar memória, independentemente de ela existir de sobra ou não
- Quando a memória chega ao limite, esquece (remove) o nó  $n$  com maior custo  $f(n)=g(n)+h(n)$ , actualizando em cada um dos nós ascendentes o “custo do melhor nó esquecido”
- Só volta a gerar o nó  $n$  quando o custo do melhor nó esquecido registado no antecessor de  $n$  for inferior aos custos dos restantes nós
- Em cada iteração, é gerado apenas um nó sucessor
  - Existindo já um ou mais filhos de um nó, apenas se gera ainda outro se o custo do nó pai for menor do que qualquer dos custos dos filhos
  - Quando se gerou todos os filhos de um nó, o custo do nó pai é actualizado como no RBFS

# SMA\* - exemplo – espaço de estados



# SMA\* - exemplo

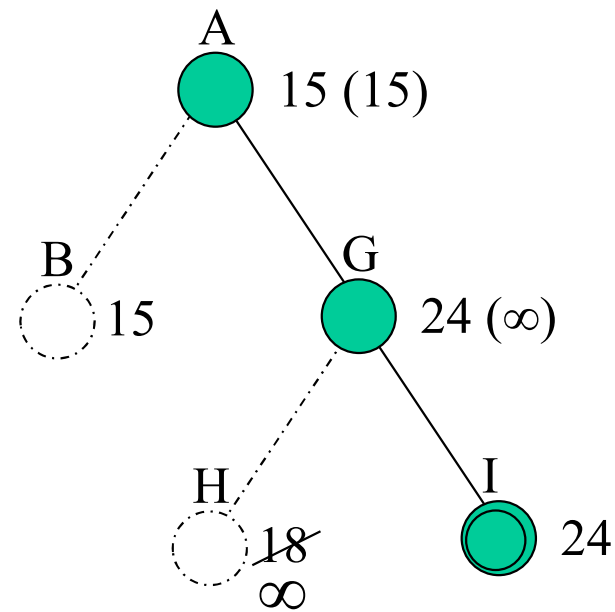
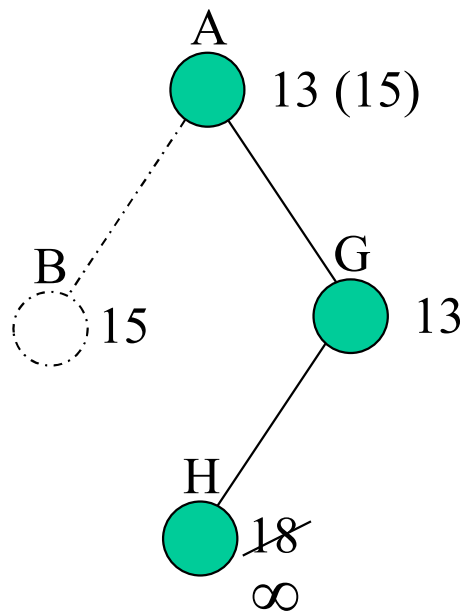
- Neste exemplo: memória = 3 nós
  - Melhores custos de nós esquecidos anotados entre parêntesis



Dada a memória disponível, o estado  
H não pode ser expandido, pelo que  
o seu custo é infinito



# SMA\* - exemplo (cont.)



- Chegámos a uma solução (estado I)
- Se quisermos continuar: Das restantes folhas já exploradas, a que tinha o estado B era a melhor, por isso a pesquisa retrocede e continua expandindo esse folha

# Tópicos de Inteligência Artificial

- Agentes
- Técnicas de resolução automática de problemas
  - Pesquisa em árvore no espaço de estados
  - Pesquisa com propagação de restrições
  - Pesquisa local
  - Planeamento
- Representação do conhecimento
- Tratamento probabilístico da incerteza

# Pesquisa para problemas de atribuição

- Nos problemas de atribuição pretende-se atribuir valores a um conjunto de variáveis, respeitando um conjunto de restrições.
- Exemplos:
  - Problema das 8 rainhas - distribuir 8 rainhas num tabuleiro de xadrez de forma a que haja uma e uma só rainha em cada linha e em cada coluna e não haja mais do que uma rainha em cada diagonal.
  - Invenção de palavras cruzadas – dada uma matriz de palavras cruzadas vazia, preencher os espaços brancos com letras, de forma a que a matriz possa ser usada como passatempo de palavras cruzadas.
- Técnicas de resolução de problemas de atribuição:
  - Método construtivo – usando técnicas de pesquisa em árvore
    - Em cada passo da pesquisa atribui-se um valor a uma variável
  - Método construtivo combinado com propagação de restrições
  - Resolução por melhorias sucessivas

# Pesquisa com propagação de restrições em problemas de atribuição

- Construir um grafo de restrições:
  - Em cada nó do grafo está uma variável
  - Um arco dirigido liga um nó  $i$  a um nó  $j$  se o valor da variável de  $j$  impõe restrições ao valor da variável de  $i$ .
  - Um arco  $(i,j)$  é *consistente* se, para cada valor da variável  $i$ , existe um valor da variável  $j$  que não viola as restrições.
- Tipicamente, usa-se uma estratégia de pesquisa em profundidade; em cada iteração da pesquisa, faz-se o seguinte:
  - 1) Seleciona-se arbitrariamente um dos valores possíveis para uma das variáveis (descartam-se os restantes)
  - 2) Restringem-se os conjuntos de valores possíveis das restantes variáveis por forma a que os arcos do grafo de restrições continuem consistentes.
- Nota: Neste caso, cada estado da pesquisa não representa uma situação ou configuração possível do mundo, como acontece no problema dos blocos; o estado é constituído pelos conjuntos de valores possíveis para as variáveis.

# Pesquisa com propagação de restrições em problemas de atribuição - algoritmo

1. Inicialização: o nó inicial da árvore de pesquisa é composto por todas as variáveis e todos os valores possíveis para cada uma delas
2. Se pelo menos uma variável tem um conjunto de valores vazio, falha e retrocede; se não puder retroceder, a pesquisa falha
3. Se todas as variáveis têm exactamente um valor possível, tem-se uma solução; retornar com sucesso
4. Expansão: Escolher arbitrariamente uma variável  $V_k$  e, de entre os valores possíveis, um dado valor  $X_{kl}$  – descartar os restantes valores possíveis dessa variável
5. Propagação de restrições: para cada arco  $(i,j)$  no grafo de restrições, remover os valores na variável  $V_i$  por forma a que o arco fique consistente
6. Caso tenha sido preciso remover valores na origem de algum arco, voltar a repetir o passo 5.
7. Voltar ao passo 2.

# Propagação de restrições - algoritmo

- Os passos 5 e 6 do algoritmo anterior executam a propagação de restrições
- Esta parte do processo é suportada por uma fila de arestas do grafo de restrições
  - Inicialmente, a fila contém as arestas que apontam para a variável cujo valor foi fixado

propagarRestricoes(*grafoRestricoes*, *FilaArestas*) **retorna** o grafo de restrições com domínios possivelmente mais limitados

**enquanto** *FilaArestas* não vazia **fazer** {

$(X_j, X_i) \leftarrow$  remover cabeça de *FilaArestas*

    remover valores inconsistentes em  $X_j$

**se** removeu valores, **então**

**para cada** vizinho  $X_k$ , acrescentar  $(X_k, X_j)$  a *FilaArestas*

}

# Tipos de restrições

- Restrições unárias – envolvem apenas uma variável
  - Podem ser satisfeitas através de pré-processamento do domínio de valores da variável – aproveitam-se apenas os valores que satisfazem a restrição
- Restrições binárias – envolvem duas variáveis
  - Uma restrição binária é directamente representada por uma aresta no grafo de restrições
- Restrições de ordem superior – envolvem três ou mais variáveis
  - Através da introdução de variáveis auxiliares, uma restrição de ordem superior pode ser transformada num conjunto de restrições binárias e/ou unárias

# Exemplo:

## quebra-cabeças critpoaritmético

$$\begin{array}{r} \text{T W O} \\ + \text{T W O} \\ \hline \text{F O U R} \end{array}$$

- Variáveis principais: F, O, R, T, U, W ( $\in \{ 0 .. 9 \}$ )
  - Todas as variáveis são diferentes
- Variáveis internas:  $X_1$  (transporte das unidades para as dezenas) e  $X_2$  (transporte das dezenas para as centenas) ( $\in \{ 0, 1 \}$ )
- Restrições:
  - $2 \cdot O = R + 10 \cdot X_1$  [ restrição sobre 3 variáveis ]
  - $2 \cdot W + X_1 = U + 10 \cdot X_2$  [ restrição sobre 4 variáveis ]
  - $2 \cdot T + X_2 = O + 10 \cdot F$  [ restrição sobre 4 variáveis ]



# Restrições de ordem superior – conversão para restrições binárias

- No exemplo anterior, a restrição ternária  $2 \cdot O = R + 10 \cdot X_I$  pode ser transformada no seguinte conjunto de restrições:
  - Restrições binárias:
    - $O = \text{primeiro}(Aux)$
    - $R = \text{segundo}(Aux)$
    - $X_I = \text{terceiro}(Aux)$
  - Restrição unária:
    - $2 \cdot \text{primeiro}(Aux) = \text{segundo}(Aux) + 10 \cdot \text{terceiro}(Aux)$
- $Aux$  é uma variável auxiliar cujo domínio é o produto cartesiano dos domínios de  $O$ ,  $R$  e  $X_I$ .
  - Ou seja:  $Aux \in \{0 \dots 9\} \times \{0 \dots 9\} \times \{0, 1\}$
  - A restrição unária sobre  $Aux$  pode ser satisfeita através de pré-processamento

# Tópicos de Inteligência Artificial

- Agentes
- Técnicas de resolução automática de problemas
  - Pesquisa em árvore no espaço de estados
  - Pesquisa com propagação de restrições
  - Pesquisa local
  - Planejamento
- Representação do conhecimento
- Tratamento probabilístico da incerteza

# Diferentes técnicas

- Atingir um objectivo a partir de um estado inicial
  - Pesquisa em árvore
  - No espaço de estados
- Atribuir valores a variáveis satisfazendo restrições
  - Pesquisa em árvore, com propagação de restrições
  - No espaço de soluções, começando com solução vazia
- Vamos ver agora: otimizar uma dada solução
  - Pesquisa local (não em árvore)
  - No espaço de soluções

# Pesquisa local

- Também conhecida como **pesquisa por melhorias sucessivas**
  - A partir de uma dada configuração inicial, aplicam-se melhorias ou refinamentos sucessivos até obter uma configuração satisfatória
  - A solução inicial pode ser aleatória
- Técnicas mais comuns:
  - Reparação heurística
    - É a versão mais básica deste tipo de pesquisa: reparações à solução inicial vão sendo aplicadas de acordo com uma heurística local.
    - No caso de problemas de satisfação de restrições, a heurística pode ser:
      - Fazer a reparação que, naquele momento, mais contribui para reduzir os conflitos entre variáveis, dadas as restrições.
  - Montanhismo, recozimento simulado, algoritmos genéticos, etc.

# Pesquisa local: **montanhismo**

- A pesquisa é vista como um problema de otimizar uma função
- O espaço de soluções é visto como uma paisagem de vales (zonas de soluções menos satisfatórias) e colinas (zonas de soluções melhores).
- Tem semelhanças com a pesquisa em profundidade e com a pesquisa gulosa, diferenciando-se pelo seguinte:
  - Escolhe-se sempre o sucessor com melhor valor da função de avaliação
  - Não há retrocesso (*backtracking*)
  - Quando o valor da função no nó actual é superior ao valor da função em qualquer dos seus sucessores, a pesquisa pára. ( atingiu-se um máximo local )
- Problemas:
  - Máximos locais, planaltos, ravinas

# Pesquisa local: variantes do montanhismo

- **Montanhismo estocástico** – escolhe aleatoriamente entre os sucessores que melhoram a função de avaliação
- **Montanhismo de primeira escolha** – escolhe sucessores aleatoriamente até encontrar um com melhor função de avaliação que o estado actual
- **Montanhismo com reinício aleatório** – executar o montanhismo várias vezes, partindo de estados iniciais aleatórios, e escolhe a melhor solução
- **Recozimento simulado** (página seguinte)

# Pesquisa local: **recozimento simulado**

- *Recozimento simulado (Simulated Annealing)* é uma variante da pesquisa por montanhismo na qual podem ser aceites refinamentos que, localmente, piorem a solução.
  - O nome inspira-se no processo industrial chamado *recozimento*.
    - Recozer = “deixar esfriar lentamente (um produto de cerâmica ou de vidro) num forno especial, logo após o seu fabrico”.
- Começou a ser usado circa 1980 para resolver problemas de configuração de circuitos VLSI
- Particularidades:
  - O sucessor é seleccionado aleatoriamente
  - Quando o valor da função no nó actual é superior ao valor da função no sucessor, o sucessor é aceite com uma probabilidade que diminui exponencialmente em função da perda na função de avaliação.
  - Pesquisa termina quando um indicador designado “temperatura” chega a zero.

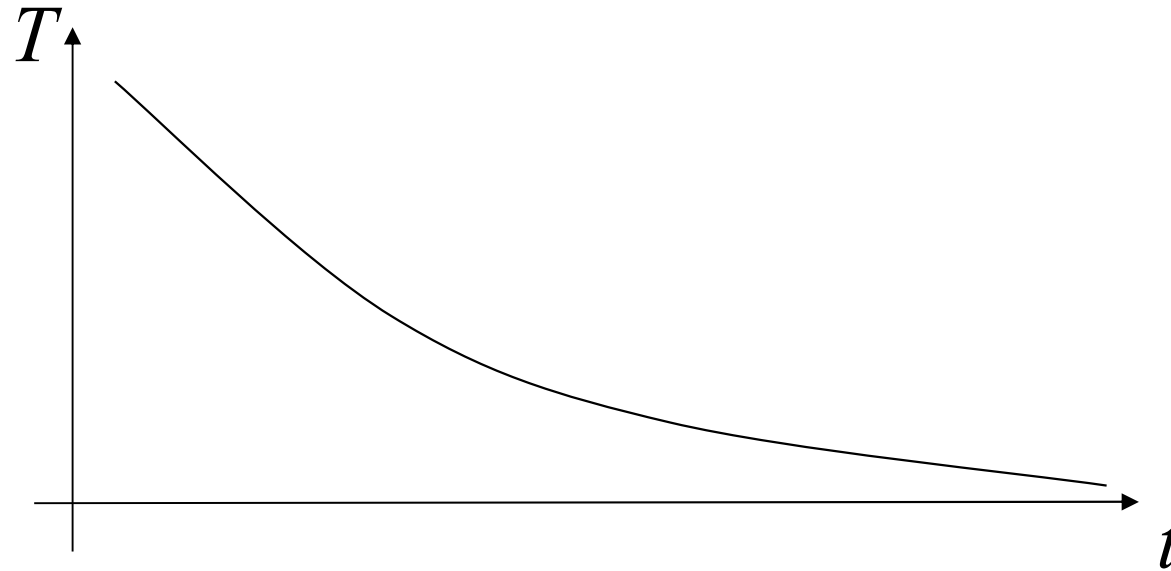
# Recozimento simulado: algoritmo

```
recozimento_simulado(Problema, Regime_termico, Aval)  
(* A função Regime_termico dá a temperatura em função do tempo. *)  
Nó ← fazer_nó(estado inicial do Problema)  
repetir para  $t=0 \dots \infty$ : {  
     $T \leftarrow \text{Regime\_termico}(t)$   
    se  $T=0$ , retornar a solução de Nó  
    Prox ← um sucessor de Nó gerado aleatoriamente  
     $\text{Ganho} \leftarrow \text{Aval}(\text{Prox}) - \text{Aval}(\text{Nó})$   
    se  $\text{Ganho} > 0$ , Nó ← Prox  
    senão, com probabilidade  $\exp(\text{Ganho}/T)$ , fazer: Nó ← Prox  
}
```

- Nota: Se a temperatura  $T$  diminuir de forma suficientemente lenta, o recozimento simulado encontra um máximo global (solução óptima) com uma probabilidade que tende para 1.



# Recozimento simulado: regime térmico



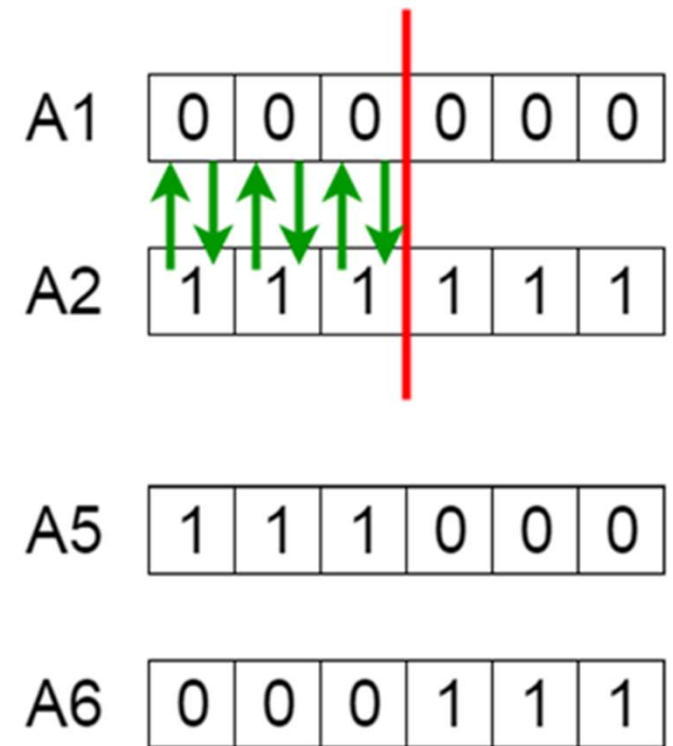
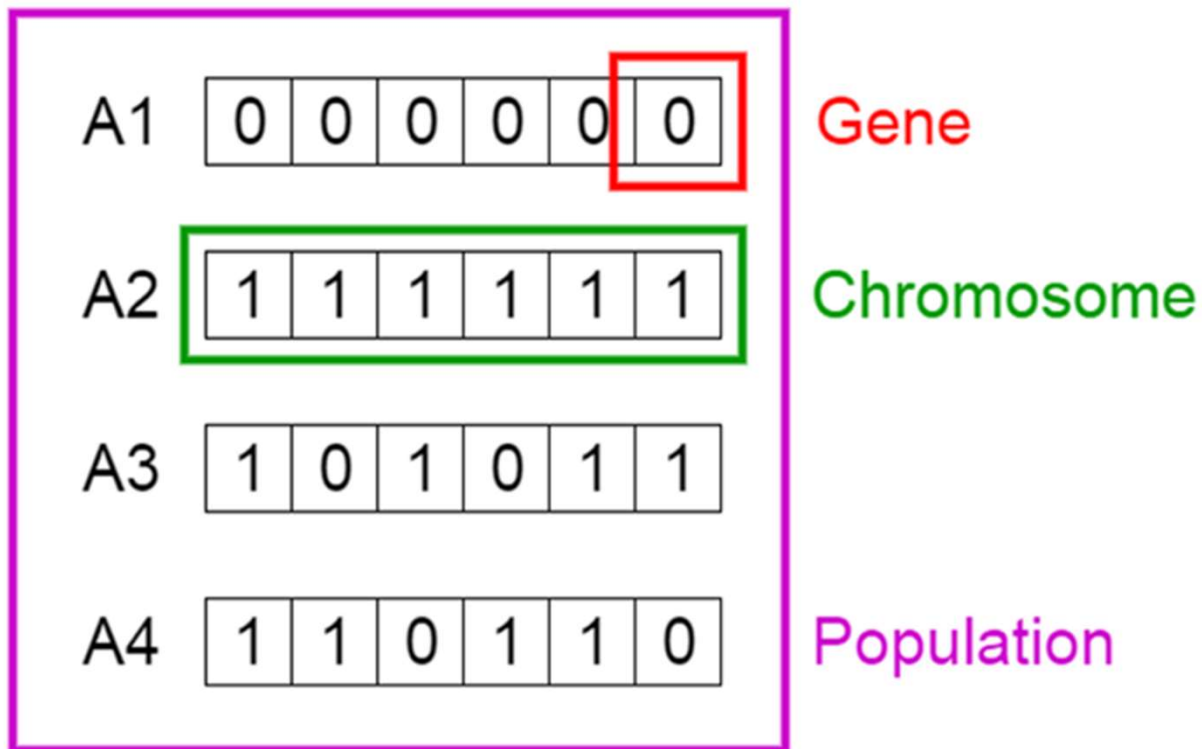
- $t \rightarrow \infty$
- $T \rightarrow 0$
- $Ganho/T \rightarrow -\infty$  (dado que o Ganho é negativo)
- Probabilidade:  $\exp(Ganho/T) \rightarrow 0$
- Ou seja: À medida que o tempo passa, a pesquisa arrisca cada vez menos quanto a aceitar alterações com ganho negativo

# Pesquisa local alargada

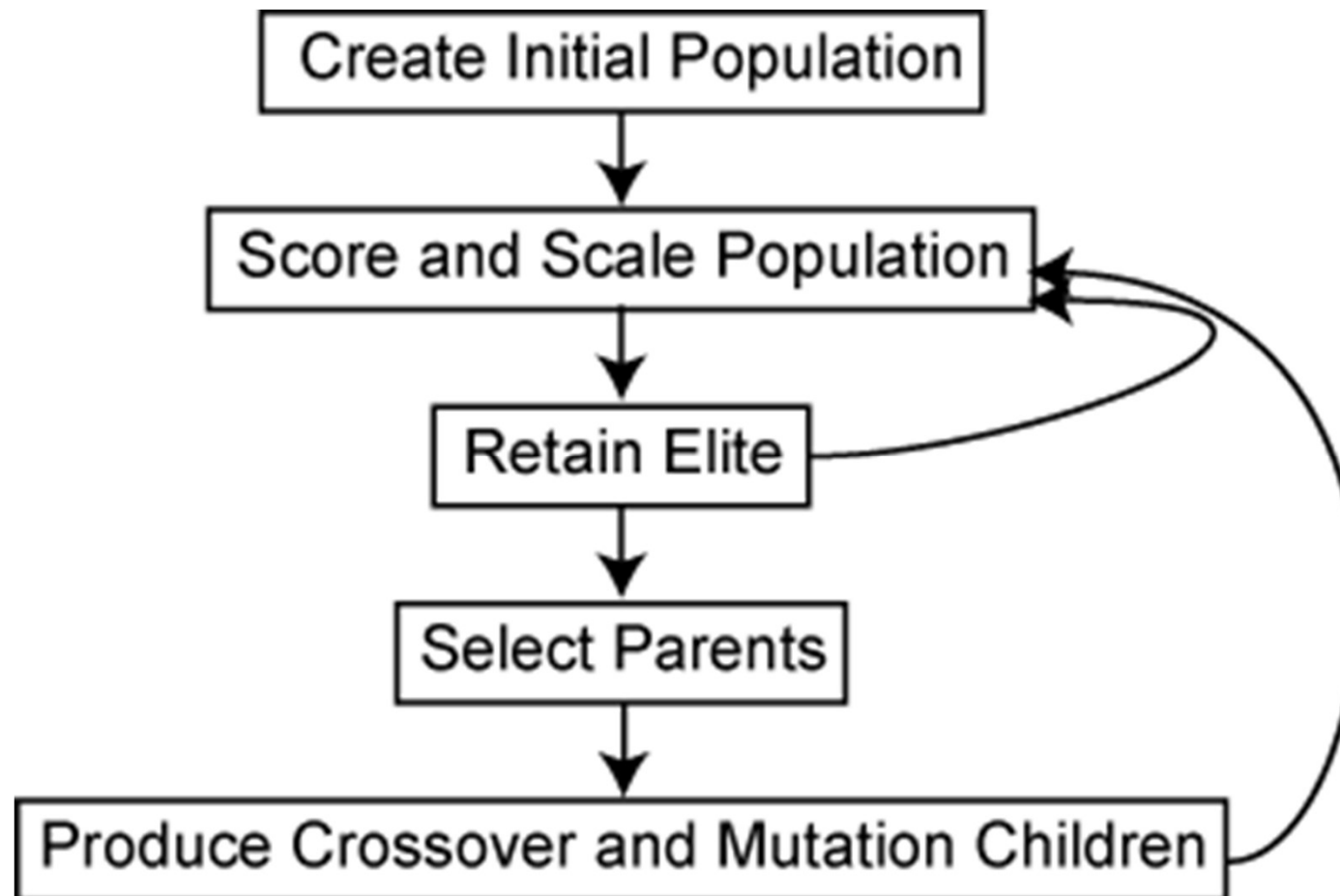
## *(local beam search)*

- **Pesquisa local alargada** – semelhante ao montanhismo mas, em cada iteração, são mantidos  $k$  estados, e os melhores  $k$  sucessores são passados para a iteração seguinte [NOTA: podem ser seleccionados vários sucessores de alguns dos  $k$  estados e nenhum sucessor de alguns dos outros ]
- **Pesquisa alargada estocástica** – semelhante à pesquisa local alargada, mas os  $k$  sucessores são seleccionados aleatoriamente
- **Algoritmos genéticos** – variante da pesquisa alargada estocástica em que os sucessores são gerados por combinação de dois estados, e não apenas por modificação de um único estado

# Algoritmos Genéticos (1)



# Algoritmos Genéticos (2)



# Tópicos de Inteligência Artificial

- Agentes
- Técnicas de resolução automática de problemas
  - Pesquisa em árvore no espaço de estados
  - Pesquisa com propagação de restrições
  - Pesquisa por melhorias sucessivas
  - Planeamento
- Representação do conhecimento
- Tratamento probabilístico da incerteza

# Planeamento no espaço de soluções

- Partindo de um dado estado inicial do mundo, podemos executar pesquisa em árvore no espaço de estados de planeamento, correspondendo cada nó da pesquisa a um estado → *planeamento no espaço de estados*.
- Uma técnica alternativa consiste em partir de um plano vazio e adicionar sucessivamente operações e restrições de sequenciamento → *planeamento no espaço de soluções*.
- Neste caso, cada nó da pesquisa corresponde a uma solução parcial para o problema.
- Operações de transformação da solução:
  - Adicionar um operador
  - Re-ordenar operadores
  - Instanciar um operador

# Planeamento Hierárquico

## – a técnica ABSTRIPS

- O planeamento é realizado numa hierarquia de níveis de abstração
- Um valor de “criticalidade” é atribuído a cada uma das condições que podem aparecer na descrição do estado do mundo
- Algoritmo:
  1.  $CM \leftarrow$  valor inicial para o nível de criticalidade mínima.
  2. Gerar um plano que satisfaça todas as condições com nível de criticalidade  $\geq CM$ .
  3.  $CM \leftarrow CM-1$
  4. Usando o plano anterior como guia, gerar um plano que satisfaça todas as condições com criticalidade  $\geq CM$ .
  5. **se** todas as condições estão satisfeitas, **retornar** a solução.
  6. **voltar** ao passo 3.

# Operadores com fórmulas não atômicas e condicionais

- Literal – uma formula atômica (literal positivo) ou negação de uma fórmula atômica (literal negativo)
- Fórmula de aplicabilidade do operador pode ser:
  - Fórmula atômica
  - Negação de uma fórmula
  - Conjunção de fórmulas
  - Disjunção de fórmulas
  - Fórmula quantificada existencialmente
  - Fórmula quantificada universalmente
- Fórmula de efeitos do operador pode ser:
  - Literal
  - Conjunção de literais
  - Efeitos condicionais: when <fórmula de aplicabilidade> <fórmula de efeitos>
  - Fórmula de efeitos quantificada universalmente
  - Conjunção de fórmulas de efeitos
- Ver “PDDL - Planning Domain Definition Language”.



# PDDL - exemplo

```
(:action stop
:parameters (?f - floor)
:precondition (lift-at ?f)
:effect (and
  (forall (?p - passenger)
    (when (and (boarded ?p) (destin ?p ?f) )
      (and (not (boarded ?p)) (served ?p))))
  (forall (?p - passenger)
    (when (and (origin ?p ?f) (not (served ?p)))
      (boarded ?p))))))
```

# PDDL - exemplo

```
(:action drive-truck
:parameters (?truck – truck
              ?loc-from ?loc-to - location
              ?city - city)
:precondition (and (at ?truck ?loc-from) (in-city ?loc-from ?city)
                  (in-city ?loc-to ?city))
:effect (and (at ?truck ?loc-to)
             (not (at ?truck ?loc-from))
             (forall (?x - obj)
              (when (and (in ?x ?truck)
                        (and (not (at ?x ?loc-from))
                           (at ?x ?loc-to)))))))
```