

# Sistemas de Producción

Inteligencia Artificial

CS-GEI-FIB 

Curso 2018/2019

- 1 Introducción
- 2 El motor de inferencias
- 3 Razonamiento

# Sistemas de Producción

- Las representación mediante formalismos lógicos puede verse de forma procedimental
- Describimos cuales son los pasos para resolver un problema como una cadena de deducciones
- La representación se basa en dos elementos:
  - Hechos: Propositiones o Predicados
  - Reglas: Formulas condicionales donde el consecuente habitualmente está formado por un predicado atomico o una acción
- Analogía con búsqueda en espacio de estados
  - Hechos = Estado del problema
  - Reglas = Operadores de búsqueda

# Sistemas de Producción

Un problema quedará definido por:

- **Base de Hechos:** Predicados que describen el problema concreto
- **Base de conocimiento (o de reglas):** Reglas que describen los mecanismos de razonamiento que permiten resolver problemas
- **Motor de inferencia:** Ejecuta el formalismo y obtiene la cadena de razonamiento que soluciona el problema

# Motor de inferencias

- Funciones
  - Deducir nuevos hechos, ejecutar acciones para resolver el problema (objetivo) a partir de un conjunto inicial de hechos y eventualmente a través de una interacción con el usuario
- Componentes
  - Intérprete de reglas + estrategia de control
- Fases
  - Detección (filtro): **REGLAS PERTINENTES**
    - Obtención del conjunto de instanciaciones de reglas. Formación del **conjunto de conflictos**
  - Selección: **¿QUÉ REGLA?**
    - Resolución de conflictos: selección de la instanciación a aplicar
  - Aplicación:
    - Aplicación de la regla

# Detección

- Construcción del conjunto de instanciaciones de reglas (**Conjunto de conflicto**)
- El intérprete de reglas realiza los cálculos e instanciaciones necesarias que son posibles en cada estado de resolución del problema (matching)
- Una regla puede instanciarse más de una vez, caso de existir variables (p.ej. CP1)

# Selección

- Selección de la *mejor* instanciación
- Las reglas instanciadas son seleccionadas para aplicarse dependiendo de la estrategia de control (*Estrategia de resolución de conflictos*)
  - estrategia fija
  - estrategia dinámica prefijada
  - estrategia guiada por meta-reglas
- Criterios aplicables:
  - 1ª regla por orden en la Base de Conocimientos
  - la regla más/ menos utilizada
  - la regla más específica/la más general
  - la regla que tenga el grado de certeza más alto
  - la instanciación que satisfaga los hechos:
    - más prioritarios,
    - más antiguos (instanciación más antigua),
    - más nuevos (instanciación más reciente), ...
- Posible combinación de criterios

# Aplicación

- Ejecución de la regla  $\Rightarrow$ 
  - Modificación de la base de hechos
  - Nuevos cálculos, nuevas acciones, preguntas al usuario
  - Nuevos subobjetivos
- Propagación de las instanciaciones (en CP1)
- Propagación del grado de certeza.
- El proceso de deducción acaba cuando:
  - se encuentra la conclusión (el objetivo) buscado  $\Rightarrow$  éxito
  - no queda ninguna regla aplicable  $\Rightarrow$  éxito? / fracaso?



# Tipos de razonamiento

- Deductivos, progresivos, forward chaining (FC), encadenamiento dirigido por hechos
  - evidencias, síntomas, datos  $\Rightarrow$  conclusiones, hipótesis
- Inductivos, regresivos, backward chaining (BC), encadenamiento dirigido por objetivos
  - conclusiones, hipótesis  $\Rightarrow$  datos, evidencias, síntomas
- Mixtos, encadenamiento híbrido

# Encadenamiento dirigido por hechos

- Basado en modus ponens:  $A, A \rightarrow B \vdash B$
- La base de hechos (BH) se inicializa con los hechos que describen el problema

---

**Procedimiento:** Razonamiento Hacia Adelante

**Entrada:** Base de hechos, Base de reglas, Objetivos

Alternativas  $\leftarrow$  cierto

**mientras**  $\exists o(o \in \text{Objetivos} \wedge o \notin \text{Base\_de\_hechos}) \wedge \text{Alternativas}$  **hacer**

    Conjunto\_Conflicto  $\leftarrow$

    Interprete.Antecedentes\_satisfactibles(Base\_de\_hechos, Base\_de\_reglas)

**si**  $\text{Conjunto\_Conflicto} \neq \emptyset$  **entonces**

        Regla  $\leftarrow$  Estrategia\_Control.Resolucion\_Conflictos(Conjunto\_Conflicto)

        Interprete.Aplicar(Base\_de\_hechos, Regla)

**sino**

        Alternativas  $\leftarrow$  falso

---

# Encadenamiento dirigido por hechos

- Problemas:

- La búsqueda no está localizada en el objetivo
- Explosión combinatoria, deducimos hechos no relacionados con la solución

- Ventajas:

- Deducción intuitiva
- Facilita la formalización del conocimiento al hacer un uso natural del mismo
- Puede ser usado de manera exploratoria

# Encadenamiento dirigido por objetivos

- Método Inductivo. A partir de la hipótesis inicial se reconstruye la cadena de razonamiento en orden inverso hasta los hechos
- Cada paso implica nuevos subobjetivos: hipótesis a validar

---

**Procedimiento:** Razonamiento Hacia Atrás

**Entrada:** Base de hechos, Base de reglas, Objetivos

Alternativas  $\leftarrow$  cierto

**mientras**  $\text{Objetivos} \neq \emptyset \wedge \text{Alternativas}$  **hacer**

Objetivo  $\leftarrow$  Estrategia\_Control.Escoger\_Objetoivo(Objetivos)

Objetivos.Quitar(Objetivo)

Conjunto\_Conflicto  $\leftarrow$  Interprete.Consecuentes\_satisfactibles(Objetivo,  
Base\_de\_reglas)

**si**  $\text{Conjunto_Conflicto} \neq \emptyset$  **entonces**

Regla  $\leftarrow$  Estrategia\_Control.Resolucion\_Conflictos(Conjunto\_Conflicto)

Objetivos.Añadir(Regla.Extraer\_antecedente\_como\_objetivos())

**sino**

Alternativas  $\leftarrow$  falso

# Encadenamiento dirigido por objetivos

- La resolución se plantea como una descomposición en subproblemas
- El proceso de resolución consiste en la exploración de un árbol Y/O
- Ventajas
  - Sólo se considera lo necesario para la resolución del problema
- Desventajas
  - Hemos de conocer la solución del problema a priori

# Encadenamiento híbrido

- Partes de la cadena de razonamiento que conduce de los hechos a los objetivos se construyen deductivamente y otras inductivamente
- Exploración bidireccional
- El cambio de estrategia suele llevarse a cabo a través de meta-reglas
- Se evita la explosión combinatoria del razonamiento deductivo
- Mejora la eficiencia del razonamiento inductivo cuando no existen objetivos claros

# Hay reglas por todas partes

El uso de reglas como mecanismo de programación está muy extendido

- Como mecanismo de transformación, compilación, traducción, ...
  - Compiladores de lenguajes (LEX, YACC)
  - En la Web: XLTS (Extensible Stylesheet Language Transformations)
  - Automatización de tareas: Make, ANT, ...
- Como representación de **reglas de negocio** en aplicaciones
  - Motores de inferencia como parte del desarrollo de aplicaciones: Reglas interpretadas en lugar de código
  - Muchas herramientas de desarrollo comercial las incluyen: SAP, IBM, Oracle, Microsoft, ...
  - Forma parte de la filosofía de paradigmas de desarrollo de aplicaciones (Service Oriented Architectures)