

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA COMPUTAÇÃO

-- SISTEMAS FORMAIS --

Sistemas e máquinas formais: um isomorfismo

Sistemas formais e computadores digitais são isomórficos

Sistemas formais e computadores digitais são **isomórficos** (mesma forma)

Um **computador** é uma **instanciação** de um **sistema formal**, e um sistema formal é uma **idealização** de um computador

Já conhecemos os elementos definidores de um sistema formal; veja como eles **mapeiam** em seus equivalentes de computador

1. A linguagem formal. Na maioria dos computadores atuais, cada endereço de memória contém um **byte** (oito bits). Cada byte é uma série de oito 1's e 0's. Interpretados como numerais na base 2, esses **bytes codificam os 256 números naturais** que na base 10 representamos como 0, 1, 2,...255.

Mas os 1 e 0 são **símbolos de uma linguagem formal**. Portanto, esta interpretação numérica é **apenas uma** dentre muitas

Sistemas formais e computadores digitais são isomórficos

Interpretando esses bytes sob convenções ASCII, **eles codificam o alfabeto romano**, maiúsculas e minúsculas, **os dez numerais de base 10**, os sinais de **pontuação** e demais sinais úteis

O **alfabeto** da linguagem formal do **computador** consiste nos 1's e 0's. Embora isso seja apenas uma abreviação para falar de “**ligados**” e “**desligados**”, ou pulsos acima (5V) e abaixo (0V) de um limite de tensão

A gramática que determina quais strings desses símbolos são “bem formados” consiste em **uma regra simples**: qualquer string de oito bits é uma string “bem formado”. Portanto, cada string ou numeral de 00000000 a 11111111 **é uma string “bem formada”**

Resumindo, no contexto de um computador, **qualquer byte** é “bem formados”

Sistemas formais e computadores digitais são isomórficos

2. Axiomas. A **entrada** para o computador é desempenhada pelos **axiomas**. Quer a entrada venha do usuário **interativamente** ou de um arquivo, ela consiste em um **conjunto de bytes** ou “fórmula bem formada” (**well-formed formula**) da linguagem formal. Assim como um sistema formal pode ter **zero** axiomas, um programa pode receber **zero** de entrada

3. Regras de transformação. O **programa** em execução no computador desempenha o papel das **regras de transformação**. O programa pega a entrada e a transforma de acordo com as **regras codificadas no programa** e retorna alguma **saída**. Os **bytes de saída** gerados pelo programa a partir dos bytes de **entrada** correspondem aos **teoremas**

Sistemas formais e computadores digitais são isomórficos

Sistema Formal	Computador Digital
Alfabeto	0's e 1's (bits)
Fórmula bem formada	Bytes (strings de bits)
Gramática	Regra: somente bytes são fórmulas bem formadas
Axiomas	Entrada
Regras de Transformação	Programa (codificação)
Teoremas	Saída
Prova	Computação

Sistemas formais e computadores digitais são isomórficos

As **consequências** deste isomorfismo são **importantes** para a teoria

“**Prova**” corresponde a “**computação**”. Portanto, os limites demonstráveis da **provabilidade** se traduzirão em limites demonstráveis da **computabilidade** e vice-versa

Qualquer coisa que possa ser **simulada** por um **computador** pode ser simulada por um **sistema formal** e vice-versa

Portanto, a tentativa de escrever **sistemas formais** para qualquer aspecto da **realidade** (por exemplo, geometria plana, teoria dos conjuntos, lógica de predicados, física de partículas, projeção de sombras...) é análogo à tentativa de escrever **programas de computador** que simulam determinados aspectos dessa mesma **realidade**

Referências



Formal Systems and Machines: An Isomorphism. Peter Suber, Departamento de Filosofia, Earlham College.

<https://legacy.earlham.edu/~peters/courses/logsys/machines.htm>

