

# Extensões da Máquina de Turing

Prof<sup>a</sup> Jerusa Marchi

Departamento de Informática e Estatística

Universidade Federal de Santa Catarina

e-mail: [jerusa@inf.ufsc.br](mailto:jerusa@inf.ufsc.br)

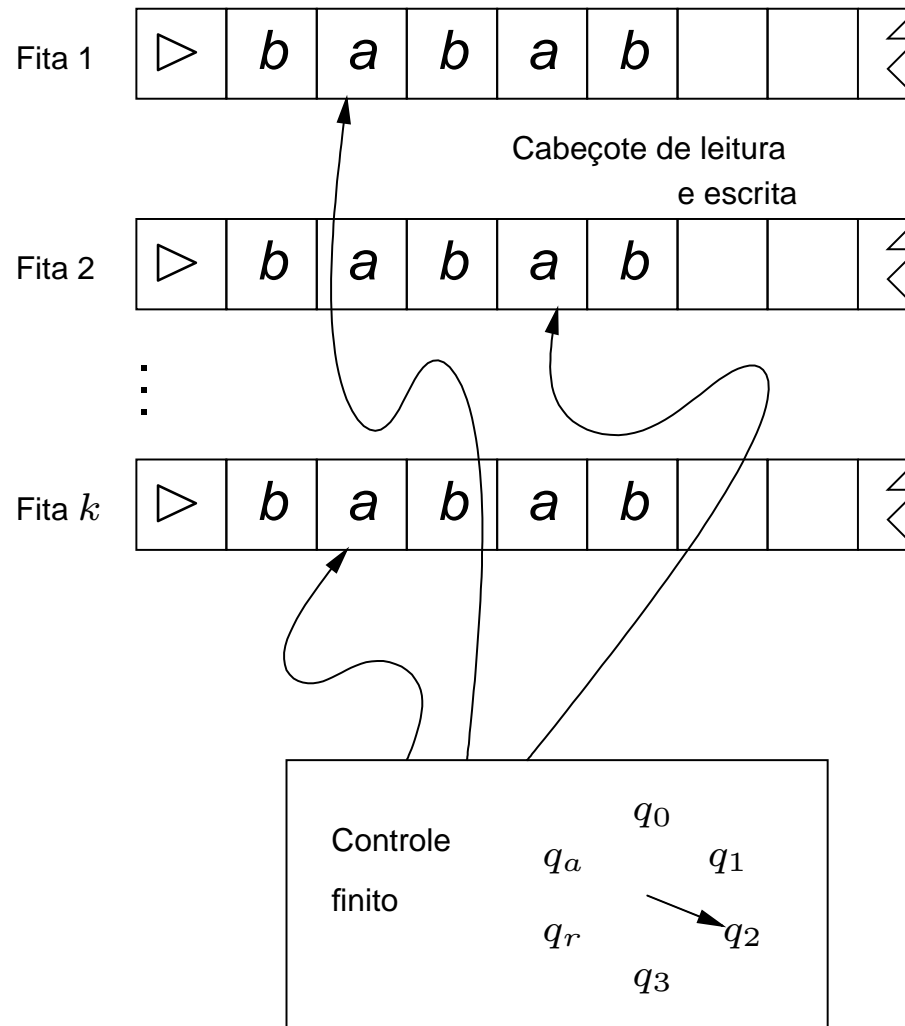
# Máquinas de Turing

- são mecanismos poderosos que operam de modo lento e, por vezes, desajeitado
- podem ser melhorados, ou seja, podem ser incluídas modificações que reduzem a complexidade e facilitam o entendimento do funcionamento das máquinas
  - nenhuma destas modificações aumenta o poder computacional das máquinas
  - esse fato sugere que as Máquinas de Turing é, de fato, um mecanismo computacional definitivo

# Fitas Múltiplas

- Considera-se que o mecanismo possua múltiplas fitas
- Cada fita possui seu cabeçote de leitura/escrita
- A máquina pode, em um passo de operação, ler os símbolos de todos os cabeçotes, e dependendo destes símbolos e de seu estado atual:
  - regravar algumas células lidas
  - mover alguns cabeçotes à esquerda ou à direita
  - mudar de estado

# Fitas Múltiplas



# Fitas Múltiplas

- Uma Máquina de Turing com  $k$  fitas é uma séptupla:

$$M = (K, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, q_{accept}, q_{reject})$$

Onde:

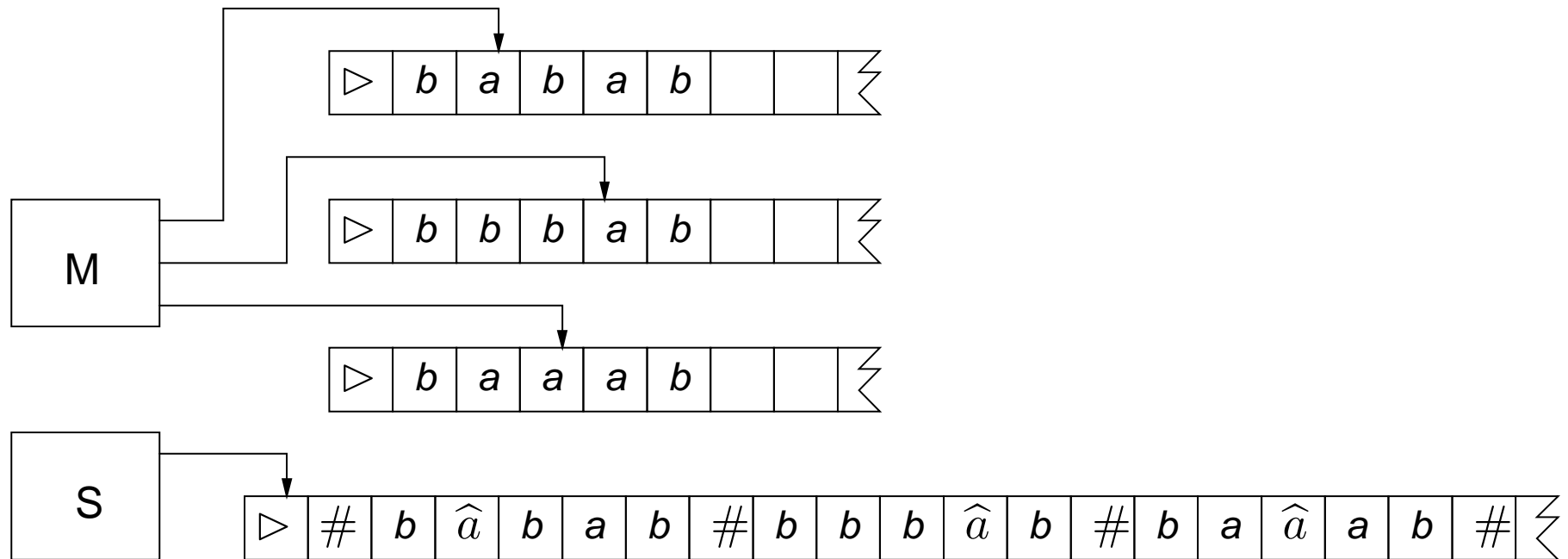
- $K$  = conjunto finito de estados
- $\Sigma$  = alfabeto de entrada  $\cup \{\triangleright\}$
- $\Gamma$  = alfabeto da fita, onde  $\sqcup \in \Gamma$  e  $\Sigma \subseteq \Gamma$
- $q_0$  = estado inicial ( $q_0 \in K$ )
- $q_{accept}$  = conjunto de estados de parada que aceitam a entrada ( $q_{accept} \in K$ )
- $q_{reject}$  = conjunto de estados de parada que rejeitam a entrada ( $q_{reject} \in K$ )
- $\delta : K \times \Gamma^k \longrightarrow (K \times \Gamma^k \cup \{\leftarrow, \rightarrow\}^k)$ , ou seja:

$$\delta(q_i, a_1, \dots, a_k) \rightarrow (q_j, b_1, \dots, b_k)$$

# Fitas Múltiplas

- **Teorema:** Para toda a máquina de Turing multifitas ( $M$ ) há uma máquina de Turing com fita única ( $S$ ) equivalente.
- **Prova:** Para demonstrar esta asserção basta apresentar como simular  $M$  com  $S$ . Suponha que  $M$  possua  $k$  fitas. Então,  $S$  simula a operação das  $k$  fitas armazenando seus conteúdos em uma fita única. Isto pode ser feito utilizando um símbolo delimitador (como  $\#$  por exemplo). Para assinalar a posição de cada um dos  $k$  cabeçotes,  $S$  pode reescrever o símbolo com uma marca (como  $\hat{\phantom{u}}$  por exemplo). O alfabeto de fita da máquina é aumentado para considerar tais símbolos.

# Fitas Múltiplas



# Fitas Múltiplas

## ● Continuação

- Inicialmente, grave na fita de S o conteúdo das  $k$  fitas de M, seguindo o padrão adotado
- Para simular um único movimento, S vare sua fita do primeiro  $\#$  que marca o final à esquerda até  $(k\text{ésimo} + 1) \#$  que marca o final à direita, determinando assim os símbolos sob os cabeçotes de M
- Então S realiza o segundo passo para atualizar as fitas conforme as transições de M
- Se a qualquer ponto S move o cabeçote para a direita sobre um  $\#$ , isto significa que M move o cabeçote correspondente para o primeiro espaço em branco daquela fita. Então S escreve o símbolo branco e desloca todo o conteúdo da fita até o  $\#$  mais à direita, uma célula à direita, e continua a simulação como antes



# Máquinas de Turing Não Determinísticas

- Permite que a máquina, para certas combinações de estados e símbolos de entrada lidos, possa executar mais de um procedimento possível

# Máquinas de Turing Não Determinísticas

- Uma Máquina de Turing não determinística é uma séptupla:

$$M = (K, \Sigma, \Gamma, \delta, q_0, q_{accept}, q_{reject})$$

Onde:

- $K$  = conjunto finito de estados
- $\Sigma$  = alfabeto de entrada  $\cup \{\triangleright\}$
- $\Gamma$  = alfabeto da fita, onde  $\sqcup \in \Gamma$  e  $\Sigma \subseteq \Gamma$
- $q_0$  = estado inicial ( $q_0 \in K$ )
- $q_{accept}$  = conjunto de estados de parada que aceitam a entrada ( $q_{accept} \in K$ )
- $q_{reject}$  = conjunto de estados de parada que rejeitam a entrada ( $q_{reject} \in K$ )
- $\delta : K \times \Gamma \longrightarrow \mathcal{P}(K \times \Gamma \cup \{\leftarrow, \rightarrow\})$

# Máquinas de Turing Não Determinísticas

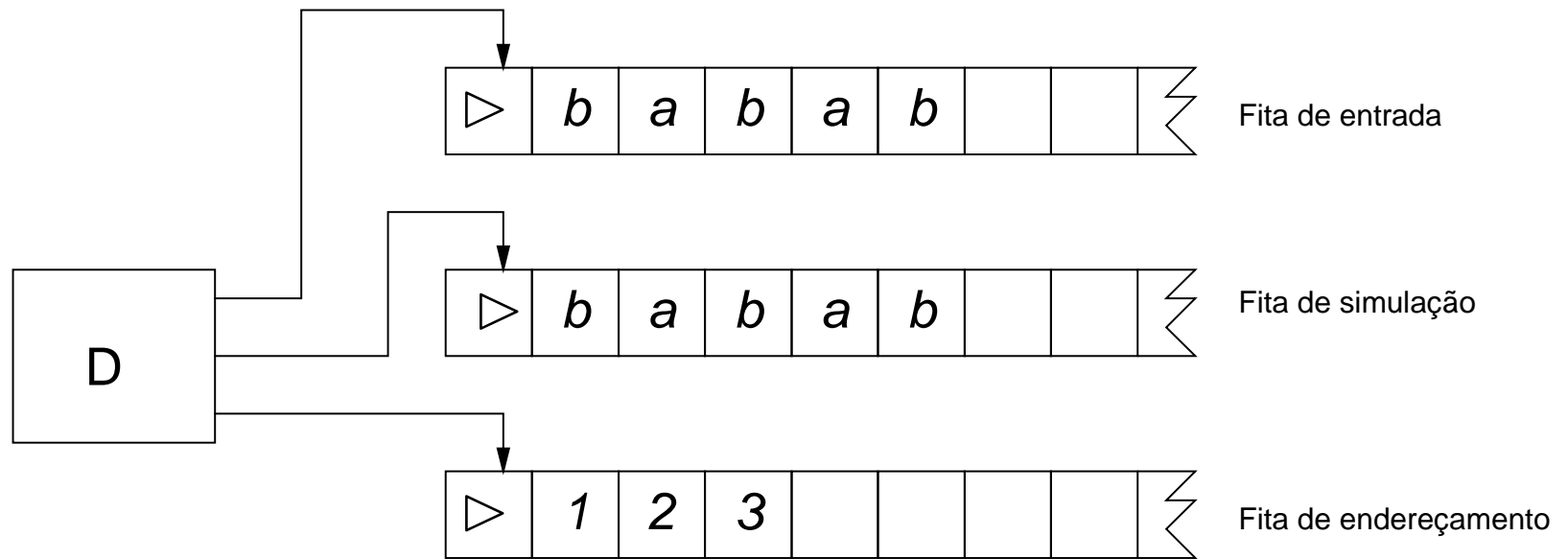
- **Teorema:** Toda máquina de Turing Não Determinística (N) possui uma máquina de Turing Determinística (D) equivalente
- **Prova:** Para demonstrar esta asserção basta apresentar como simular N com D. Na simulação, D tenta todos os possíveis ramos de computação de N. Se D encontra um estado aceitador em um destes ramos, D aceita a palavra e finaliza a computação. Caso contrário a simulação de D nunca termina.
  - As computações de N para algum  $w$  são vistas como uma árvore
  - A máquina D realiza uma busca em largura

# Máquinas de Turing Não Determinísticas

Continuação:

- A máquina de Turing determinística tem 3 fitas
  - Fita 1: contém a entrada e nunca é alterada
  - Fita 2: mantém uma cópia da fita de N em algum ramo da computação não determinística
  - Fita 3: mantém um registro da localização de D na árvore de computação não determinística de N

# Máquinas de Turing Não Determinísticas



# Máquinas de Turing Não Determinísticas

Continuação:

- Representação de endereço:

- Cada nodo da árvore pode ter no máximo  $b$  filhos (onde  $b$  é o maior conjunto de possíveis transições dadas pelas transições de  $N$ )
- A cada nodo da árvore é associado um endereço construído sob o alfabeto  $\Sigma_b = \{1, 2, \dots, b\}$
- Cada símbolo na palavra  $addr$  que representa o endereço na fita 3 nos diz o qual o próximo passo a executar
- Caso  $addr$  seja um endereço inválido, ele é descartado

# Máquinas de Turing Não Determinísticas

Continuação:

● Operação de D:

1. Inicialmente a fita 1 contém a entrada  $w$ , as fitas 2 e 3 estão vazias
2. A palavra é copiada da fita 1 para a fita 2
3. A fita 2 é usada para simular  $N$  com a entrada  $w$  em um ramo de computação não determinística. Antes de cada passo de  $N$ , a fita 3 é consultada para determinar qual escolha deve ser feita dentre as permitidas pela função de transição de  $N$ . Caso não haja mais símbolos na fita 3 ou a escolha não determinística seja inválida, aborte e vá para o próximo passo. Vá para o próximo passo se uma configuração de rejeição for encontrada. Se uma configuração de aceitação for encontrada, aceite a entrada
4. Substitua a palavra na fita 3 com a próxima palavra em ordem lexicográfica crescente. Volte para o segundo passo