

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO

Iztok Jeras

PREDSLIKE 2D CELIČNIH AVTOMATOV

MAGISTERSKO DELO
NA UNIVERZITETNEM ŠTUDIJU

Mentor: prof. dr. Branko Šter

Ljubljana, 2016

To magistrsko delo je ponujeno pod licenco *Creative Commons Priznanje avtorstva-Deljenje pod enakimi pogoji 2.5 Slovenija* ali (po želji) novejšo različico. To pomeni, da se tako besedilo, slike, grafi in druge sestavine dela kot tudi rezultati diplomskega dela lahko prosto distribuirajo, reproducirajo, uporabljajo, dajejo v najem, priobčujejo javnosti in predelujejo, pod pogojem, da se jasno in vidno navede avtorja in naslov tega dela in da se v primeru spremembe, preoblikovanja ali uporabe tega dela v svojem delu, lahko distribuira predelava le pod licenco, ki je enaka tej. Podrobnosti licence so dostopne na spletni strani <http://creativecommons.si/> ali na Inštitutu za intelektualno lastnino, Streliška 1, 1000 Ljubljana.



Izvorna koda diplomskega dela, njenih rezultatov in v ta namen razvite programske opreme je ponujena pod GNU General Public License, različica 3 ali (po želji) novejšo različico. To pomeni, da se lahko prosto uporablja, distribuira in/ali predeluje pod njenimi pogoji. Podrobnosti licence so dostopne na spletni strani <http://www.gnu.org/licenses/>.

Besedilo je oblikovano z urejevalnikom besedil \LaTeX .

Slike so izdelane s pomočjo jezika PGF/TikZ.

*Grafi so narisani s pomočjo programa **gnuplot**.*

Namesto te strani **vstavite** original izdane teme diplomskega dela s podpisom mentorja in dekana ter žigom fakultete, ki ga diplomant dvigne v študentskem referatu, preden odda izdelek v vezavo!

IZJAVA O AVTORSTVU

diplomskega dela

Spodaj podpisani Iztok Jeras,

z vpisno številko 63030393,

sem avtor diplomskega dela z naslovom:

Pred slike 2D celičnih avtomatov

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- sem diplomsko delo izdelal samostojno pod mentorstvom
prof. dr. Branko Šter
in somentorstvom
prof. [doc.] dr. Ime Priimek
- so elektronska oblika diplomskega dela, naslov (slov., angl.), povzetek
(slov., angl.) ter ključne besede (slov., angl.) identični s tiskano obliko
diplomskega dela
- soglašam z javno objavo elektronske oblike diplomskega dela v zbirki
"Dela FRI".

V Ljubljani, dne xx.xx.2016

Podpis avtorja/-ice:

Zahvala

Na tem mestu se diplomant zahvali vsem, ki so kakorkoli pripomogli k uspešni izvedbi diplomskega dela.

Morebitno posvetilo

Kazalo

Povzetek	1
Abstract	2
1 Uvod	3
1.1 Celični avtomat kakor model vesolja	3
1.2 Informacijska dinamika	3
1.3 Problem predslik 2D CA	4
2 Definicija 2D celičnega avtomata	6
3 Konstrukcija mreže predslik	8
3.1 De Bruijnov diagram	9
3.2 Mreža	10
3.3 Robni pogoji	10
4 Algiritem za štetje in izpis predslik	12
4.1 Robni pogoji	12
4.2 Procesiranje v eni dimenziji	12
4.3 Procesiranje v drugi dimenziji	12
4.4 Izpis predslik	12
5 Primerjava z znanimi algoritmi	13
5.1 Procesna zahtevnost	13
5.1.1 Sklepne ugotovitve	13
Seznam slik	14
Seznam tabel	15
Literatura	16

Seznam uporabljenih kratic in simbolov

1D eno dimenzionalen

2D dvo dimenzionalen

CA celični avtomat

GoL Game of Life (igra življenja)

GoE Garden of Eden (stanje brez predslik)

trid okolica CA sestavljena iz treh celic

quad okolica CA sestavljena iz štirih celic

Povzetek

Medtem ko je računanje predslik 1D celičnih avtomatov dobro raziskan in podrobno dokumentiran problem, je to področje pri 2D celičnih avtomatih manj raziskano. To magistersko delo poizkuša aplicirati metode razvite za 1D avtomate na 2D problem. Prikazan je algoritem, ki omogočajo štetje in izpis predslik. Razvit je bil s pomočjo grafičnega modela, ki omogoča uporabo teorije grafov pri izračunih in dokazih.

Ključne besede:

celični avtomati, predslike, procesna zahtevnost, reverzibilnost, trid, quad

Abstract

While computing preimages of 1D cellular automata is a well researched and documented problem, for 2D cellular automata there is less research available. This masters thesis attempts to apply methods developed for 1D automata to the 2D problem. An algorithm is shown, which can count and list preimages. It was developed with the help of a graphical representation, which enables using graph theory for computation and proofs.

Key words:

cellular automata, preimages, computational complexity, reversibility, Garden of Eden, Game of Life, trid, quad

Poglavje 1

Uvod

1.1 Celični avtomat kakor model vesolja

Ker lahko vsak univerzalen sistem modelira vsak drugi univerzalen sistem, predpostavimo, da lahko z univerzalnimi CA modeliramo vesolje. Samo modeliranje vesolja je še izven našega dosega, poizkuša pa se vsaj doseči povezave z teoretično fiziko. S stališča informacijske teorije in termodinamike je predvsem zanimiv model gravitacije kakor entropijske sile (Entropic gravity [8]), ki predpostavlja, da je 3D vesolje projekcija procesov, ki se odvijajo na 2D ploskvi. Podobno CA omogočajo opazovanje abstraktnega kopiranja informacij (replikacija) in evolucijo [7].

1.2 Informacijska dinamika

Informacijsko dinamiko CA se najpogosteje opisuje samo kakor reverzibilno ali ireverzibilno, obstaja tudi nekaj člankov, ki opazujejo entropijo sistema. Pogosto je tudi opazovanje dinamike delcev pri Game of Life ali elementarnem pravilu 110. Ne obstaja pa še splošna teorija dinamike informacij v CA. V svojem članku [4] in prispevkih na konferencah [2, 3], sem grafično upodobil predslike trenutnega stanja za 1D problem. Iz upodobitve je videti, da se ponekod izgubi več informacije kakor drugod, kar kaže na možnost izpeljave kvalitativne in kvantitativne teorije dinamike informacij; žal se ta možnost še ni udejanila. Podobno je možno grafično upodobiti predslike 2D CA, ter iz grafov sklepati o izgubi informacij v 2D CA.

1.3 Problem predslik 2D CA

Najbolje teoretično raziskan 2D CA je GoL (Game of Life ali slovensko igra živjenja). Ogromno truda je bilo vloženega v raziskovanje delcev in njihove dinamike. S pomočjo osnovnih gradnikov, je mogoče skonstruirati kompleksnejše sisteme, med katerimi so najzanimivejši turingov stroj /cite in univerzalni konstruktor /cite.

Delci so dejansko atraktorji v razvoju CA na končni običajno periodični mreži (thorus). Algoritmi za iskanje predslik so uporabljeni za določitev atraktorjevega korita /cite. V ireverzibilnem celičnem avtomatu se pojavljajo stanja brez predslik imenovana GoE (Garden of Eden ali rajski vrt). Pomensko so GoE nasprotje delcev, saj se nahajajo kar najdlje od atraktorja na robu korita. GoE stanja prav tako kakor delci privlačijo raziskovalce /cite, čeprav v manjši meri kakor delci.

Največ raziskav s področja predslik GoL je bilo opravljenih ravno s ciljem iskanja GoE stanj /cite. S stališča algoritma za štetje predslik je GoE stanje tako, ki ima 0 preslik. Algoritem za štetje predslik je možno pretvoriti v algoritem za preverjanje ali je stanje GoE, tako da se operacije nad celimi števili pretvori v logične operacije nad Boolovimi staji.

Raziskave algoritmov sem se lotil s predpostavko, da je možno opraviti štetje s zahtevnostjo, ki je linearno odvisna od velikosti problema $O(n)$ (n je število opazovanih celic). Čeprav je to možno pri 1D problemu, se izkaže da 2D problem ni tako preprost. Predstavljeni so primeri iz katerih je razvidno, da algoritem z linearno zahtevnostjo ne more pravilno opisati vseh situacij. Zahtevnost opisanega algoritma sicer raste s kvadratom eksponenta eksponentno z eno od dimenzij CA mreže $O(2^{2n})$, ja pa možno da obstaja algoritem z nižjo kompleksnostjo.

Opisan algoritem je primerjan z ostalimi doslej znanimi algoritmi. Čeprav s stališča procesne zahtevnosti ne prinaša zelenega napredka, pa to da temelji na pregledni grafični upodobitvi daje upanje, da bojo razne optimizacije razvidne bodočim raziskovalcem.

Paulina Léon in Genaro Martínez [6] poizkušata aplicirati De Bruijn-ove diagrame na 2D celične avtomate, doslej je bilo to orodje uporabljeno le na 1D problemih. Točneje, opazujeta dva celična avtomata: 'Game of Life' in 'Diffusion rule', s poudarkom na opazovanju stabilnih delcev. De Bruijn-ovi grafi so tudi osnova mojih raziskav, so pa drugače grafično upodobljeni, tako da se jih lahko poveže v opis celotnega celičnega sistema, in niso omejeni na opis predstanj ene same celice.

Razni avtorji [1] iščejo vzorce tipa 'Garden of Eden' v celičnem avtomatu

'Game of Life'. Zanimiv je pristop s teorijo končnih avtomatov in regularnih jezikov, ki je v osnovi namenjen eno dimenzionalnim sistemom. Jean Hardouin-Duparc ga je razširil tako, da je celice iz vrstice 2D polja združil v simbole regularnega jezika, zaporedje več vrstic pa predstavlja besedo. Originalni članek je v francoščini, zato še iščem članek, kjer bi pristop opisal v angleščini. Podoben pristop s končnimi avtomati nameravam uporabiti tudi sam.

Doslej sem že razvil napredne algoritme za izračun predslik 1D sistema. Skozi zgodovino so taki algoritmi napredovali, tako da je padala njihova procesna zahtevnost in opisna/implementacijska zahtevnost.

1. 'brute force' algoritmi $O(c^n)$
2. improvizirani algoritmi
3. zasnove matematičnega modela
4. optimalni algoritmi $O(n \log(n))$ ali celo $O(n)$

Iskanje slik 2D sistema je trenutno nekje med improvizacijo in matematičnim modelom. Z magistrsko nalogo bi rad razvil algoritme, ki se nagibajo k optimalnosti.

Magistrsko delo bo obsegalo matematičen model, ki bo predvidoma temeljil na matričnih operacijah, kjer matrike predstavljajo grafe in končne avtomate. Za lažje razumevanje bo problem tudi grafično predstavljen. Algoritem bo implementiran kot računalniški program, ki bo omogočal tudi izris grafične predstavitve problema.

Primerjava s sorodnimi deli bo s stališča procesne zahtevnosti algoritma in glede na to, katere znane probleme bo algoritem sposoben rešiti. Nekaj takih problemov, urejenih glede na zahtevnost, je:

1. določitev, ali obstajajo predslike za dano trenutno stanje sistema
2. štetje predslik
3. naštevanje konfiguracij predslik
4. jezik vseh stanj brez predslik
5. vprašanje reverzibilnosti sistema

Rešitev problema določitve obstoja predslik si že predstavljam. Predvidevam, da bom uspel rešiti še problem preštevanja predslik, in ker je to manjši korak, tudi njihovo naštevanje.

Preostalih problemov se tokrat ne bom loteval. Problem jezika stanj brez predslik bi potreboval teorijo 2D formalnega jezika, ki še ne obstaja. Poleg tega je povezan s problemom reverzibilnosti, ki je na splošno dokazano nerešljiv [5].

Poglavje 2

Definicija 2D celičnega avtomata

Predstavljena definicija 2D avtomata je enostavna in manj formalna v primerjavi z definicijo 1D avtomata v podobnih člankih. Bolj podrobna definicija ni potrebna, saj se 2D avtomati, še ne povezujejo z drugimi vejami matematike toliko kakor 1D avtomati.

V grafičnih upodobitvah je uporabljena izometrična projekcija, ker je za potrebe analize osnovni 2D mreži dodana tretja dimenzija, ki opisuje prostor preslik.

Osnovni element 2D celičnega avtomata je celica kakor del mreže celic. Vsaka celica ima diskretno vrednost c iz nabora stanj celice S . Stanja so običajno kar oštevilčena.

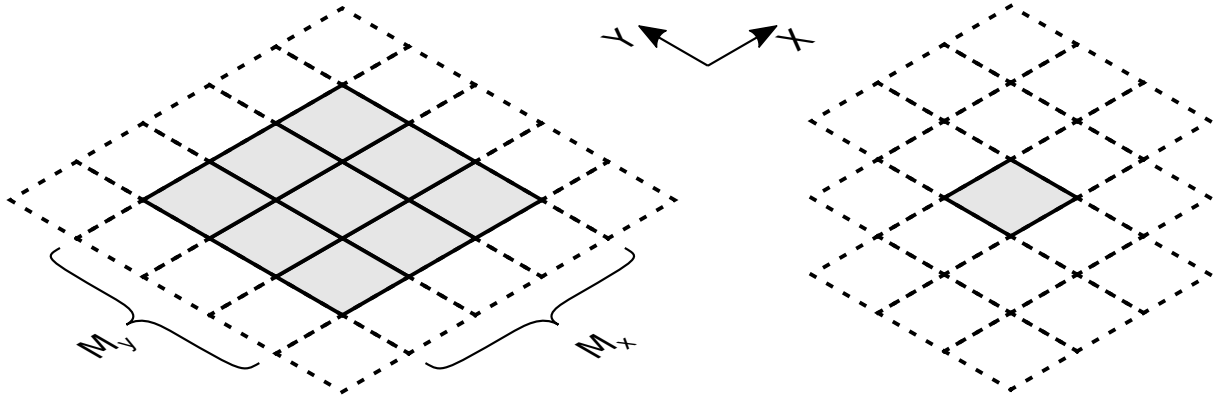
$$c \in S \quad \text{and} \quad S = \{0, 1, 2, |S| - 1\}$$

Mreža je lahko pravokotna, šestkotna ali celo kvazikristalna, tukaj se bomo omejili na pravokotno mrežo. Na slošno je velikost mreže lahko neskončna, običajno pa se končne mreže definira kakor pravokotnik velikosti $N_x \times N_y$ in skupno število celic v končni mreži je $N = |N_x \times N_y|$.

Trenutno stanje neke celice $c_{x,y}$ je odvisno od prejšnjega stanja njene okolice $n_{x,y}$. Podobno se bomo tudi pri obliki okolice omejili na pravokotnik velikosti $M_x \times M_y$. Število celic v okolici je $m = |M_x \times M_y|$. Na voljo je $|S|^m$ možnih okolic.

$$n \in S^m \quad \text{and} \quad S^m = \{0, 1, 2, |S|^m - 1\}$$

Prostorski odnos med okolico in celico v prihodnjem stanju avtomata, ki jo ta okolica določa, ni podrobno definiran. Običajno se smatra, da je celica v sredini okolice, ampak za opisani algoritem to ni nujno pomembno.



Slika 2.1: Okolica celice s podanima dimenzijama $M_x = 3$ in $M_y = 3$.

Preslikava sedanje okolice $n_{x,y}^t$ v prihodnjo istoležno celico $c_{x,y}^{t+1}$ je definiran s tranzicijsko funkcijo f .

$$c_{x,y}^{t+1} = f(n_{x,y}^t)$$

Za potrebe iskanja predslik je zanimiva obratna funkcija f^{-1} , ki ob podanem stanju trenutne celice $c_{x,y}^t$ vrne množico okolic, ki se preslikajo v to vrednost.

$$f^{-1}(c^t) = \{n^{t-1} \in S^m \mid f(n^{t-1}) = c^t\}$$

Podana konstrukcija mreže predslik in algoritem za izračun predslik omogočata uporabo bolj splošne definicije, kjer je za vsako celico definiran lasten nabor predslik, ki je neodvisen od stanja celice. Ta pospložitev je uporabljena za konstrukcijo umetnih mrež predslik, ki poudarjajo konkretne probleme, ki definirajo kompleksnost algoritma.

$$n^{t-1} \in S^m$$

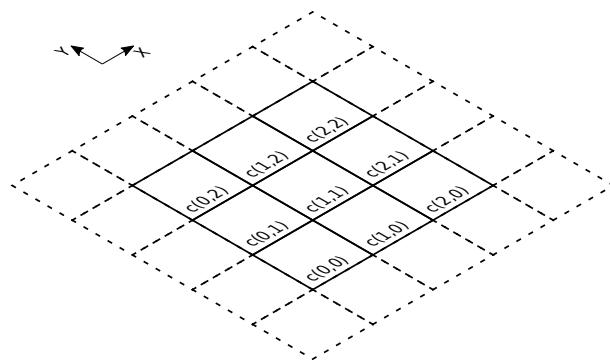
Poglavje 3

Konstrukcija mreže predslik

Mreža predslik je grafični konstrukt, ki omogoča upodobitev posameznih pojmov, iz definicije celičnih avtomatov, kakor ločene grafične elemente. Odnosi med temi elementi definirajo pravila na katerih se gradijo algoritmi za iskanje predslik.

Elemente celičnega avtomata, kakor okolice in prekrivanja okolic je potrebno indeksirati, tako da se lahko vsakemu elementu pripiše unikatna števna vrednost. Vsaki okolici je pripisana zaporedna vrednost, ki je konstruirana kakor m mestno število v S -iškem številskem sistemu (za podane primere dvojiški). Cifre si sledijo od spodaj levo do zgoraj desno znotraj okolice.

$$n = \sum |S|^{yN_x+x} \cdot c_{x,y}$$
$$n \in \{0, 1, \dots, N_x N_y - 1\}$$



Slika 3.1: Indeksiranje okolice celice s podanima dimenzijama $M_x = 3$ in $M_y = 3$.

3.1 De Bruijnov diagram

Osnovni element grafične upodobitve je De Bruijnov diagram. V osnovi ta obravnava ciklične premike končnih zaporedij simbolov, ter njihovo prekrivanje. Vozlišča v diagramu so vsa možna končna zaporedja, povezave med njimi pa definirajo kako se ta zaporedja prekrivajo med seboj.

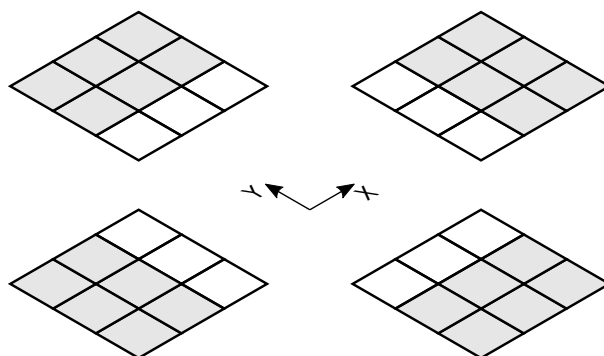
Pri 1D celičnih avtomatih se problem neposredno preslika na De Bruijnov graf. McIntosh in njegova skupina uporabljajo za analizo te De Bruijinove grafe neposredno. Sam sem pa razvil modificiran graf, kjer so vozlišča podvojena, in gredo poti vedno od originala proti dvojniku. To omogoča veriženje grafov, in razširitev osnovnega De Bruijinovega grafa, ki opisuje okolico ene celice v verižen graf, ki opisuje verigo celic.

??? [] uporabi podoben pristop za analizo 2D problema, tukaj pa je uporabljen nekoliko drugačen pristop. Za potrebe opisa 2D celičnih avtomatov, je bila elementom De Bruijinovega grafa dodana nova dimenzija. Povezave med vozlišči se spremenijo v ploskve, in vozlišča se spremenijo v robove ploskev.

Elementi celičnega avtomata, ki se preslikajo v graf so:

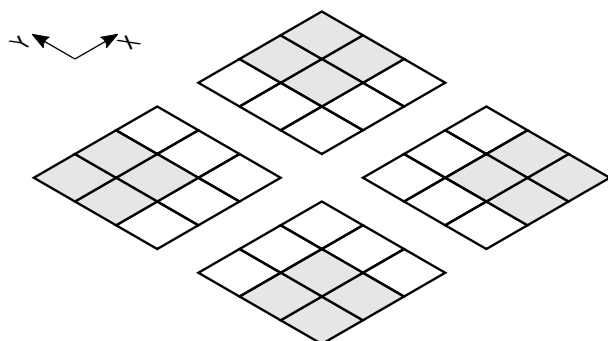
- nabor vseh možnih okolic celice postane nabor vseh ploskev
- nabor prekrivanj okolic v smeri 2D dimenzij (slika 3.2) postane nabor povezav
- nabor prekrivanj okolic v diagonalni smeri (slika 3.3) postane nabor vozlišč

Vsi elementi se indeksirajo po enakem principu kakor nabor okolic.

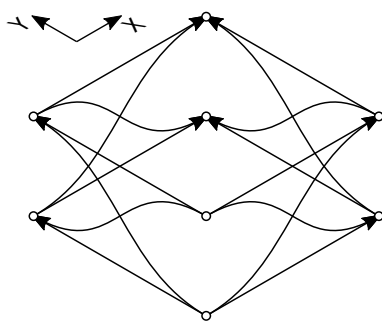


Slika 3.2: Prekrivanje okolic sosednjih celic v smeri dimenzij X in Y.

Nastali graf (slika 3.4) ima poleg vozlišč in povezav med njimi tudi ploskve. Ploskve bi v teoriji grafov opisali kakor zanke v grafu, z dodano omejitvijo, da mora vsako vozlišče in povezava v zanki pripadati drugemu prekrivanju okolic.



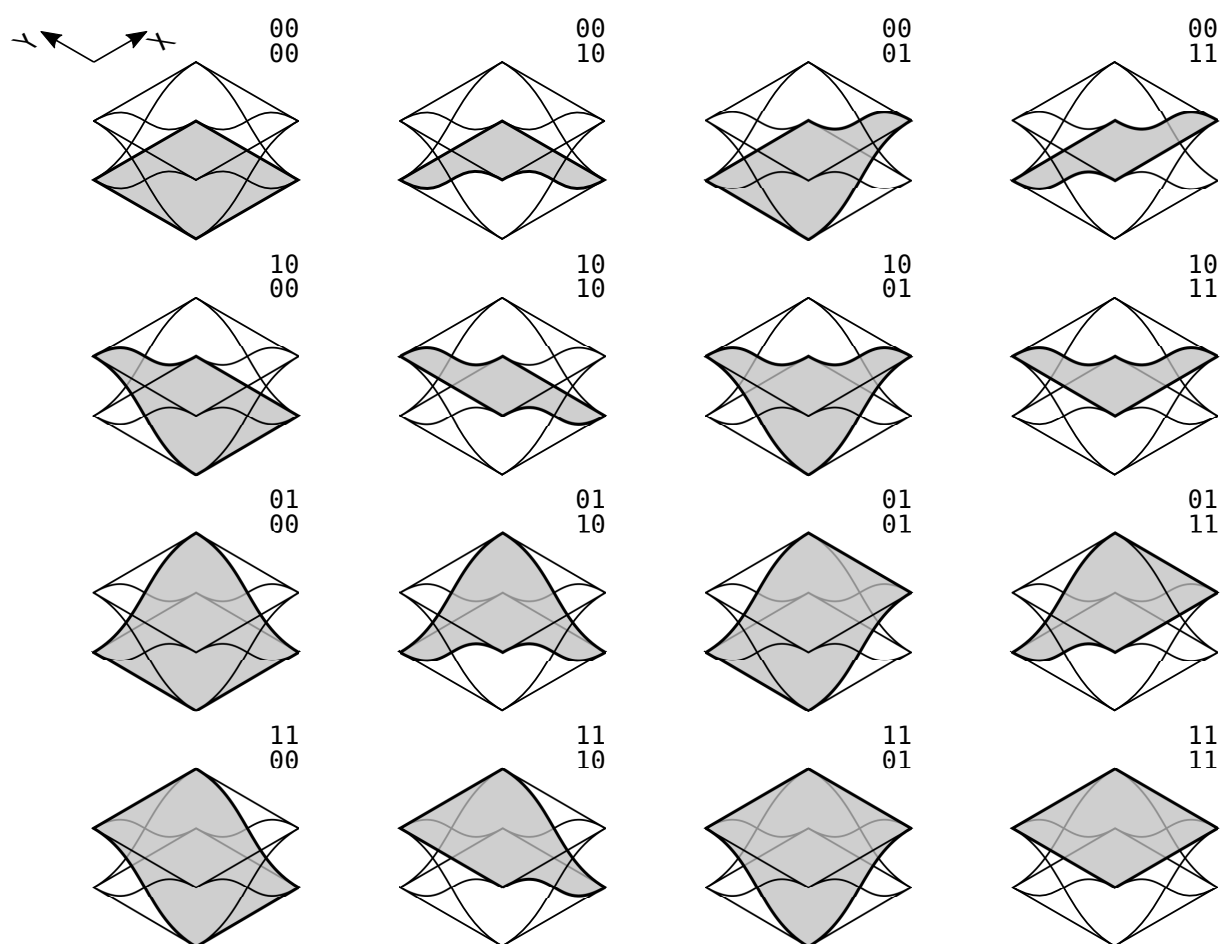
Slika 3.3: Prekrivanje okolic sosednjih celic v diagonalni smeri.



Slika 3.4: Mreža ene celice za binarni CA z okolico quad.

3.2 Mreža

3.3 Robni pogoji



Slika 3.5: Nabor ploskev za vse možne okolice za binarni CA z okolico quad.

Poglavje 4

Algiritem za štetje in izpis predslik

4.1 Robni pogoji

4.2 Procesiranje v eni dimenziji

4.3 Procesiranje v drugi dimenziji

4.4 Izpis predslik

Poglavje 5

Primerjava z znanimi algoritmi

5.1 Procesna zahtevnost

5.1.1 Sklepne ugotovitve

Sklepne ugotovitve naj prikažejo oceno o opravljenem delu in povzamejo te-
žave, na katere je naletel kandidat. Kot rezultat dela lahko navede ideje, ki so
nastale med delom, in bi lahko bile predmet novih raziskav.

Slike

2.1	Okolica.	7
3.1	Okolica.	8
3.2	Prekrivaje okolic.	9
3.3	Prekrivanje okolic - diagonalno.	10
3.4	Mreža ene celice.	10
3.5	Nabor ploskev.	11

Tabele

Literatura

- [1] Christiaan Hartman, Marijn J. H. Heule, Kees Kwekkeboom, in Alain Noels. Symmetry in Gardens of Eden. *Electronic Journal of Combinatorics*, 20, 2013. 4
- [2] Iztok Jeras. Solving cellular automata problems with SAGE/Python. Objavljeno v Andrew Adamatzky, Ramón Alonso-Sanz, Anna T. Lawniczak, Genaro Juárez Martínez, Kenichi Morita, in Thomas Worsch, editors, *Automata 2008: Theory and Applications of Cellular Automata, Bristol, UK, June 12-14, 2008*, strani 417–424. Luniver Press, Frome, UK, 2008. Dostopno na <http://uncomp.uwe.ac.uk/free-books/automata2008reducedsize.pdf>. 3
- [3] Iztok Jeras in Andrej Dobnikar. Cellular Automata Preimages: Count and List Algorithm. Objavljeno v Vassil N. Alexandrov, G. Dick van Albada, Peter M. A. Sloot, in Jack Dongarra, editors, *Computational Science - ICCS 2006, 6th International Conference, Reading, UK, May 28-31, 2006, Proceedings, Part III*, del 3993 of *Lecture Notes in Computer Science*, strani 345–352. Springer, 2006. Dostopno na http://dx.doi.org/10.1007/11758532_47. 3
- [4] Iztok Jeras in Andrej Dobnikar. Algorithms for computing preimages of cellular automata configurations. *Physica D Nonlinear Phenomena*, 233:95–111, September 2007. 3
- [5] Jarkko Kari. Reversibility of 2D cellular automata is undecidable. *Physica D: Nonlinear Phenomena*, 45:379–385, 1990. 5
- [6] Paulina A. León in Genaro J. Martínez. Describing Complex Dynamics in Life-Like Rules with de Bruijn Diagrams on Complex and Chaotic Cellular Automata. *Journal of Cellular Automata*, 11(1):91–112, 2016. 4

- [7] Chris Salzberg in Hiroki Sayama. Complex genetic evolution of artificial self-replicators in cellular automata. *Complexity*, 10:33–39, 2004. Dostopno na <http://www3.interscience.wiley.com/journal/109860047/abstract>. 3
- [8] Erik P. Verlinde. On the origin of gravity and the laws of Newton. 2010. 3