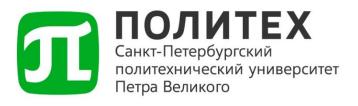
## ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

# «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ПЕТРА ВЕЛИКОГО» ВШ программной инженерии



#### ОТЧЕТ

#### ПО

### САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ

# "Алгоритмы Model Checking и оценочной модальной игры"

по дисциплине «Модальные логики и мультиагентные системы»

Студент группы 3530202/80201

С.А. Григоренко

Руководитель

Ю.Г. Карпов

Санкт-Петербург 2020 г.

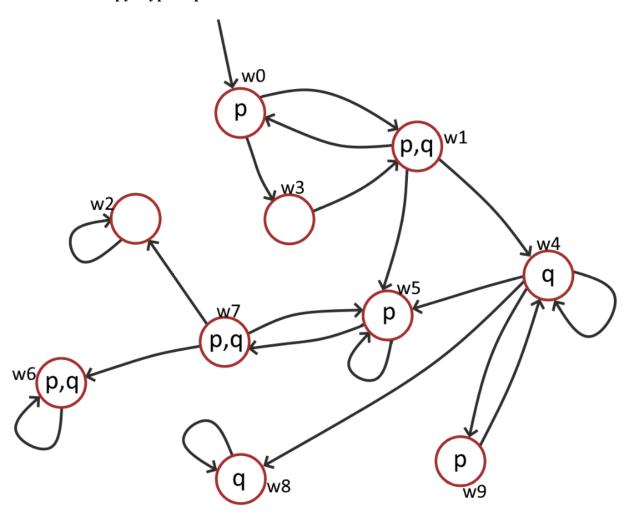
#### 1. Постановка задачи

Для выбранных произвольно структуры Крипке с 10 состояниями и непростой модальной формулы проверить выполнение этой формулы в начальном состоянии структуры Крипке с помощью двух разных алгоритмов: алгоритма разметки и алгоритма "оценочной модальной игры".

#### 2. Исходная Формула:

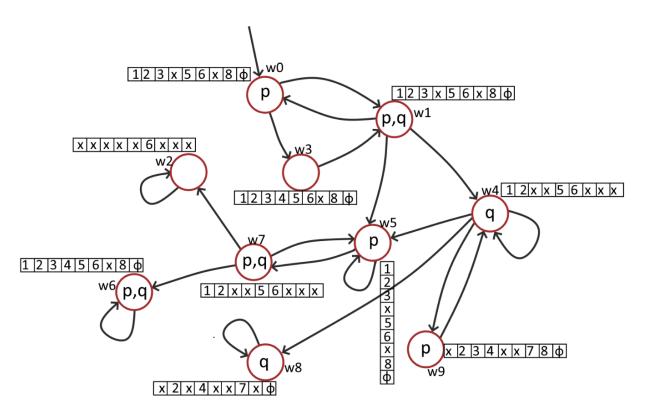
$$\Phi = \left[ \left] \Diamond p \wedge \Diamond q \vee \neg \left( \left[ \right] q \rightarrow \Diamond p \right) \right]$$

#### 3. Исходный вид структуры Крипке:



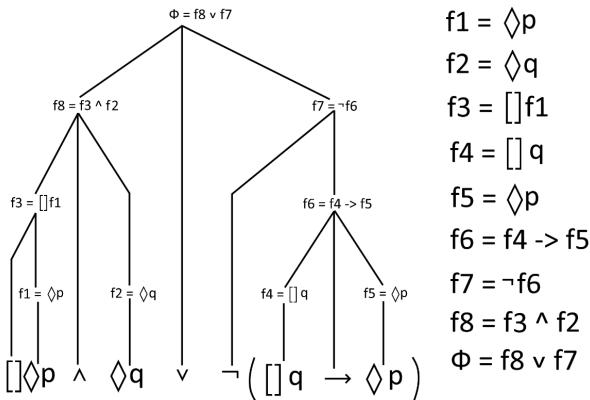
#### 4. Алгоритм разметки Model Checking:

Подформулы имеющие истинное значение обозначенны соответствующей цифрой или буквой "ф" в таблице рядом с миром, подформулы имеющие ложное значение обозначены как "х"



Функция выполняется в мирах: w0, w1, w3, w5, w6, w8, w9

#### 5. Семантическое дерево:

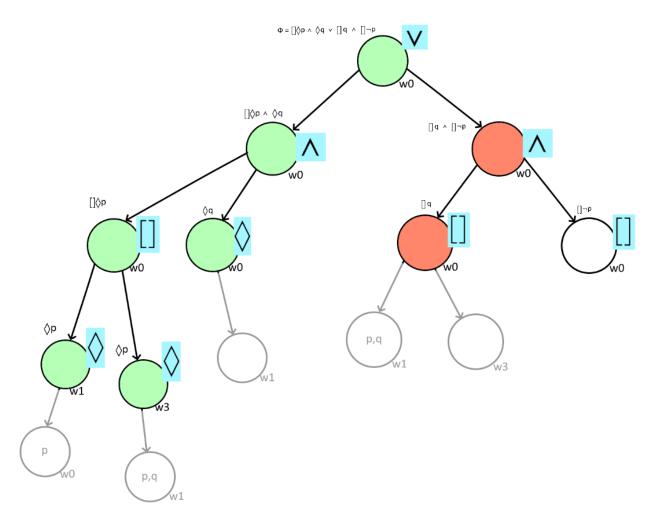


#### 6. Алгоритм модальной оценочной игры:

Сперва перепишем формулу чтобы избавится от импликации:

$$\Phi = \left[ \left] \Diamond b \vee \Diamond d \wedge \left[ \right] d \rightarrow \Diamond b \right)$$

$$\Phi = \left[ \left[ \right] \Diamond b \vee \Diamond d \wedge \left[ \right] d \wedge \left[ \right] d \rightarrow \left[ \right] d$$



Красным и зеленым обозначены win и loss. Если мы уже получили один win в ромбе или дизъюнкции; один loss в боксе или коньюнкции, то мы помечаем мир соответственно, и оставшиеся варианты из данного мира можем уже не проверять. Мы отсекаем части дерева. Итог: в мире w0 мы выигрываем, что подтверждает результат алгоритма Model Checking.