

Appunti di Automi e Linguaggi Formali

Nicola Baesso

June 3, 2022

Contents

1	Introduzione	5
1.1	Definizioni utili alla comprensione	5
1.1.1	Algoritmi e Problemi	5
1.1.2	Linguaggi formali	5
1.1.3	Automi	5
1.1.4	Alfabeto e Linguaggio	6
1.1.5	Operazioni sui linguaggi	6
2	DFA, NFA, espressioni e Linguaggi (non) regolari	7
2.1	DFA	7
2.2	NFA	9
2.2.1	ϵ -NFA	10
2.3	DFA to NFA (e viceversa)	11
2.3.1	Costruzione a Sottoinsiemi	11
2.3.2	ϵ -chiusure	13
2.4	Espressioni Regolari	14
2.5	Equivalenza tra FA e RE	15
2.5.1	Da RE a ϵ -NFA	15
2.5.2	Da DFA a RE	16
2.6	Linguaggi non regolari	17
3	Grammatiche di Linguaggi liberi da contesto e PDA	17
3.1	Grammatiche Context-Free	17
3.1.1	Proprietà delle grammatiche context-free	19
3.2	PDA	20
3.3	Da Grammatiche Context-Free a PDA	21
3.4	Da PDA a Grammatiche Context-Free	21
3.5	Linguaggi non context-free	22
4	Decidibilità e macchine di Turing	25
4.1	Macchine di Turing	25
4.1.1	Varianti	26
4.1.2	Algoritmi	28
4.2	Linguaggi decidibili	31
4.3	Indecidibilità e riducibilità	38
4.3.1	Indecidibilità	38
4.3.2	Riducibilità	43
5	Teoria della complessità	48
5.1	Complessità di tempo	48
5.2	Tempo Polinomiale	49
5.3	La classe NP	49
5.4	Problemi NP completi	49

Disclaimer

Questi appunti sono una raccolta parziale delle spiegazioni del prof. Bresolin, e sono state scritte con la gioia di poterle portare ai parziali e all'esame. Si consiglia comunque di utilizzare solo come eventuale ripasso e non come testo di studio.

Il materiale utilizzato sono: slide del docente, soluzioni fornite dal docente e dal tutor.

1 Introduzione

1.1 Definizioni utili alla comprensione

Per questo corso, ci si avvarrà di alcune definizioni riportate in seguito, utili per una migliore comprensione della materia.

1.1.1 Algoritmi e Problemi

Un problema è definito da 3 (tre) caratteristiche specifiche: l'insieme dei possibili input, l'insieme dei possibili output e la relazione che collega questi due insiemi.

Un algoritmo è una procedura meccanica che, eseguendo delle computazioni eseguibili da un calcolatore, risolve un determinato problema se per ogni input si ferma dopo un numero finito di passaggi e produce un output corretto.

Inoltre è composto da una complessità temporale, che indica il tempo di esecuzione, e una complessità spaziale, che indica la quantità di memoria utilizzata. Entrambe queste misure sono dipendenti dalla dimensione dell'input.

1.1.2 Linguaggi formali

Un linguaggio formale può essere definito come un'astrazione del concetto di problema.

Infatti, un problema può essere espresso sia come un insieme di stringhe (che da qui in avanti indicheremo con Linguaggio), con soluzioni che indicano se una stringa è presente nel Linguaggio o meno, oppure come una trasformazione tra vari Linguaggi, dove la soluzione trasforma una stringa di input in una stringa di output.

Quindi, ogni processo computazionale può essere ridotto ad una determinazione dell'appartenenza ad un insieme di stringhe, oppure essere ridotto ad una mappatura tra insiemi di stringhe.

1.1.3 Automi

Un automa è un dispositivo matematico (inteso in forma astratta) che può determinare l'appartenenza di una stringa ad un Linguaggio e può trasformare una stringa in una seconda stringa. Possiede ogni aspetto di un computer, poichè dato un input provvede a fornire un output, è dotato di memoria e ha la capacità di prendere delle decisioni.

La memoria per un automa è fondamentale. Sostanzialmente esistono automi a memoria finita e automi a memoria infinita, quest'ultimi con accesso limitato e non.

Chiaramente si hanno vari tipi di automi, ognuno di questi adatti ad una determinata classe di linguaggi, dove vengono differenziati per quantità di memoria e per il tipo di accesso ad essa.

1.1.4 Alfabeto e Linguaggio

Esattamente come nel caso del linguaggio naturale, un alfabeto è un insieme finito e non vuoto di simboli, ed è indicato con il simbolo Σ . Da esso si ha la stringa, ovvero una sequenza finita di simboli presi da un alfabeto. Inoltre, si definisce come stringa vuota la stringa senza alcun simbolo preso dall'alfabeto, e si indica con il simbolo ε . Infine la lunghezza di una stringa indica il numero di simboli presenti nella stringa, indicandola con $|w|$, con w una stringa qualsiasi.

Esempio Si consideri il codice binario, composto da 0 ed 1. Allora definiremo l'alfabeto come $\Sigma=\{0,1\}$, una stringa valida come $w=010110$, e in questo particolare caso $|w|=6$.

La potenza di un alfabeto, espressa come Σ^k con $k>0$, esprime l'insieme delle stringhe composte da simboli dell'alfabeto di lunghezza k . L'espressione Σ^* indica l'insieme di tutte le stringhe sull'alfabeto.

Esempio Consideriamo nuovamente il codice binario. Per $0 < k < 2$ (inclusi) si ha

$\Sigma^0 = \varepsilon$ (la stringa vuota)

$\Sigma^1 = \{0,1\}$

$\Sigma^2 = \{00,01,10,11\}$

E così per ogni k positivo. Mentre $\Sigma^* = \Sigma^0 \cup \Sigma^1 \cup \Sigma^2 \dots$

Quindi la potenza di un alfabeto crea a sua volta un alfabeto, con stringhe di lunghezza k , e tale alfabeto è composto da 2^k stringhe.

Un linguaggio L è un sottoinsieme dell'insieme di tutte le stringhe dell'alfabeto. In simboli: $L \subseteq \Sigma^*$ per un certo Σ .

1.1.5 Operazioni sui linguaggi

Definiamo le operazioni che si possono fare sui linguaggi:

-Unione: $L \cup M = \{w : w \in L \text{ oppure } w \in M\}$

-Intersezione: $L \cap M = \{w : w \in L \text{ e } w \in M\}$

-Concatenazione: $L.M = \{uv : u \in L \text{ e } v \in M\}$

-Complemento: $\bar{L} = \{w : w \notin L\}$

-Chiusura di Kleene (o Star): $L^* = \{w_1 w_2 \dots w_k : k \geq 0 \text{ e ogni } w_i \in L\}$

Tutte queste operazioni godono (e ci fanno godere) della proprietà di chiusura. In altre parole, se L e M sono linguaggi regolari, allora anche $L \cup M$, $L \cap M$, $L.M$, \bar{L} e L^* sono linguaggi regolari.

Importante! Nelle prossime righe si parleranno di DFA, funzioni di transizioni e quant'altro. Se non si ha la più pallida idea di cosa significhino queste espres-

sioni, v'invito a passare per la sezione DFA del seguente file, e successivamente ritornare sull'esempio che segue.

Esempio Vogliamo (in realtà no, ma ci serve) dimostrare che la proprietà di chiusura vale per l'intersezione (dimostriamo la chiusura per intersezione).

Partiamo dal fatto (che vedremo in dettaglio più avanti) che, essendo L e M linguaggi regolari, esiste un DFA che accetta L e un DFA che accetta M . Quindi, essendo anche $L \cap M$ un linguaggio regolare, possiamo costruire un automa (più precisamente, un DFA) rappresentativo del linguaggio. In particolare, questo automa simula A_l che A_m in parallelo, e accetta una parola \Leftrightarrow tale parola è accettata sia da A_l che da A_m .

La funzione di transizione dell'automato è formata da $(p,q) \rightarrow (s,t)$, con $p \rightarrow s$ funzione di transizione di A_l , e $q \rightarrow t$ funzione di transizione di A_m .

L'automato accetta una parola solo se A_l e A_m sono entrambi in uno stato finale. In altre parole, con p stato di A_l e q stato di A_m , l'automato accetta una parola solo se (p,q) è una coppia di stati finali. Formalmente:

$$AL \cap M = (Q_l \times Q_m, \Sigma, \delta_{L \cap M}, (q_l, q_m), F_l \times F_m)$$

dove il simbolo \times è il prodotto cartesiano.

L'esempio prende in considerazione il linguaggio $L \cap M$, ma il concetto della costruzione dell'automato è valido anche per dimostrare la proprietà di chiusura nelle altre operazioni.

2 DFA, NFA, espressioni e Linguaggi (non) regolari

Dopo aver appreso le definizioni necessarie, andiamo a scoprire in questa sezione i primi automi (DFA ed NFA), cosa sono le espressioni regolari e cosa sono i Linguaggi non Regolari.

2.1 DFA

Gli Automi a Stati Finiti (in Inglese Deterministic Finite Automation, abbreviato in DFA) sono la forma più semplice di automa e dispongono di una quantità finita di memoria. Tali automi accettano una parola nel linguaggio unicamente se è in uno stato terminale.

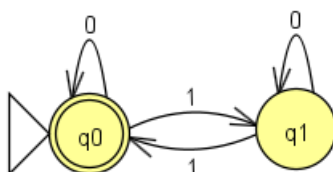
Esempio Trovare ogni parola nel linguaggio binario che sia composta da un numero pari di 1.

Per creare questo DFA, abbiamo bisogno di due stati:

-Il primo sarà lo stato con il numero pari di 1. Tale stato sarà sia iniziale che terminale (e quindi accetterà la stringa).

-Il secondo sarà lo stato nel quale si ha un numero dispari di 1. In tale stato l'automato non accetterà la stringa.

Nel caso s'incontri uno 0, si deve rimanere nello stato attuale.
 Segue il diagramma di transizione dell'automa, fatto con JFlap:



Si noti, nel esempio, che ogni stato esegue una transizione **per ogni simbolo nel linguaggio**. Inoltre, quello che fa l'automa è semplicemente "contare" quante cifre di 1 sono presenti, accettando la stringa solo quando questa cifra è pari.

In generale, possiamo dire che un DFA utilizza un numero di stati per "contare" ad un determinato scopo, ed ha una transizione per ogni simbolo del linguaggio che deve analizzare.

In maniera formale, un DFA si definisce con $A=(Q,\Sigma,\delta,q_0,F)$, dove Q è un insieme finito di stati, Σ è un alfabeto finito (rappresenta i simboli dati in input al DFA), δ è una funzione di transizione $((q,a)\mapsto q')$, q_0 è lo stato iniziale (e logicamente è nell'insieme di tutti gli stati dell'automa. In simboli: $q_0 \in Q$), e F è un insieme di stati finali (ovvero gli stati dove l'automa accetta la stringa, in simboli $F \subseteq Q$).

Come già visto nell'esempio, un DFA può essere graficamente rappresentato con cerchi, ad indicare gli stati, e con frecce, ad indicarne le transizioni. Però un DFA può essere rappresentato anche tramite una tabella, chiamata tabella di transizione.

Esempio Riprendiamo l'esempio precedente.

Abbiamo già espresso l'automa che accetta ogni linguaggio con un numero pari di 1 come diagramma di transizione. Ora rappresentiamolo come tabella di transizione.

Per fare ciò, partiamo dallo stato iniziale, nel nostro caso q_0 , e ci segniamo le sue transizioni: se si ha uno 0, l'automa resta in q_0 , mentre se si ha un 1 l'automa va nello stato q_1 . Per q_1 si fa la stessa cosa: se si ha uno 0, l'automa resta in q_1 , mentre con un 1 l'automa va (in questo caso, ritorna) in q_0 .

Di seguito, in forma tabellare, quel che ci siamo appena detti:

	0	1
$\rightarrow q_0^*$	q_0^*	q_1
q_1	q_1	q_0^*

Come si nota dall'esempio, nella tabella di transizione si segna con una freccia lo stato iniziale dell'automa, e con un asterisco lo stato finale dell'automa stesso (che nel nostro esempio coincide con lo stato iniziale, ma non è sempre così).

Importante! Un DFA accetta una parola w se la sua computazione accetta w , ovvero l'automa termina in uno stato finale. Inoltre, se il DFA accetta w , allora w appartiene ad un linguaggio regolare.

Più formalmente, si indica con $L(A) = \{w \in \Sigma^* \mid A \text{ accetta } w\}$ il linguaggio accettato, che è un linguaggio regolare.

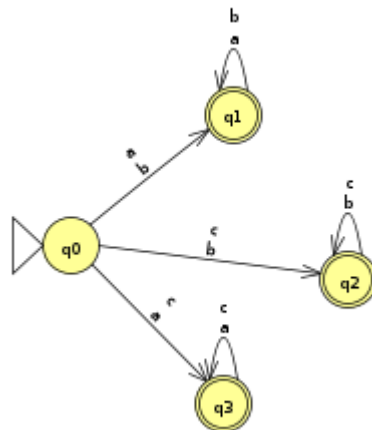
2.2 NFA

Gli Automi a Stati Finiti non Deterministici (in inglese Nondeterministic Finite Automaton, abbreviato in NFA) sono una forma di automi a stati finiti, che è utilizzato in contesti dove "contare" non è semplice, quindi si lascia spazio al non-determinismo.

Esempio Costruire un NFA che riconosca la parola che, sull'alfabeto $\{a,b,c\}$, non sia composto da tutti i simboli.

Per questo esempio, usare un DFA risulterebbe alquanto complesso, quindi ci avvarremo di un NFA per semplicità. Infatti, ci saranno sufficienti 4 stati e 6 transizioni in tutto. Di seguito troviamo sia tabella che diagramma di transizione per il seguente NFA:

	a	b	c
$\rightarrow q_0$	$\{q_1, q_3\}^*$	$\{q_1, q_2\}^*$	$\{q_2, q_3\}^*$
$\{q_1, q_2\}^*$	q_1^*	$\{q_1, q_2\}^*$	q_2^*
$\{q_1, q_3\}^*$	$\{q_1, q_3\}^*$	q_1^*	q_3^*
$\{q_2, q_3\}^*$	q_3^*	q_2^*	$\{q_2, q_3\}^*$
q_1^*	q_1^*	q_1^*	\emptyset
q_2^*	\emptyset	q_2^*	q_2^*
q_3^*	q_3^*	\emptyset	q_3^*



Esattamente come prima, nella tabella rappresentiamo lo stato iniziale con una freccia e con un asterisco rappresentiamo lo stato finale. Generalmente, può capitare che la tabella di transizione può essere "smagrita" ovvero che la tabella completa contiene transizioni a stati mai attraversati dall'automa (non è il caso dell'esempio), e quindi possono essere rimossi. Notiamo però che gli stati inclusi nella tabella non sono semplicemente solo gli stati semplici ma includo anche dei "gruppi" di stati, essendo le transizioni dirette in più stati (grazie al non-determinismo).

Formalizziamo: un NFA NA è descritto con $NA=(Q,\Sigma,\delta,q_0,F)$, con l'unica differenza (rispetto ai DFA) che la funzione di transizione restituisce un sottoinsieme di Q .

Importante! Un NFA, a differenza di un DFA, può non arrivare alla fine della computazione ed interrompersi prima (come si nota bene dalle tabelle di transizioni), e quindi accetta una parola w se almeno una sua computazione accetta w , ovvero l'automa termina, in almeno una delle sue computazioni, in uno stato finale. Esattamente come nel DFA, se l'NFA accetta w , allora w appartiene ad un linguaggio regolare (la formalizzazione è la stessa).

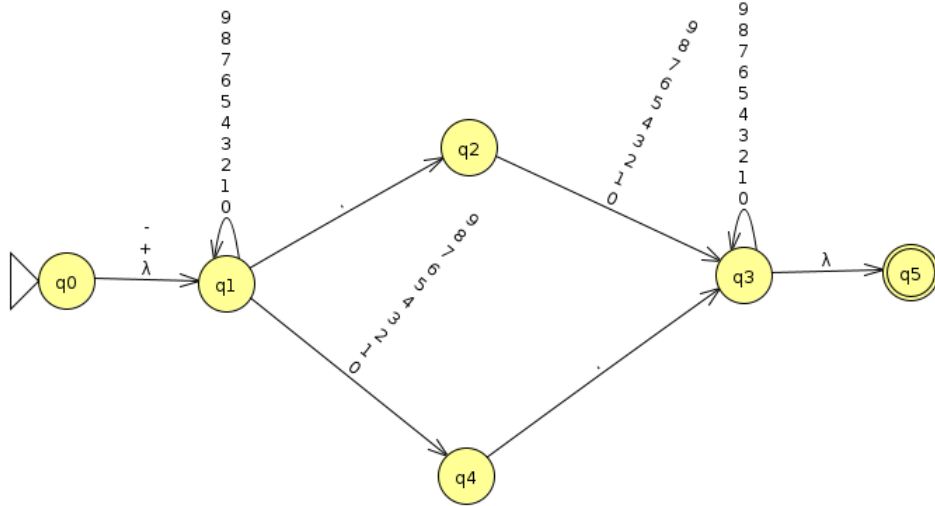
2.2.1 ε -NFA

Gli ε -NFA sono NFA che utilizzano le ε -transizioni, ovvero utilizza transizioni che **non consumano il carattere**, quindi l'automa passa allo stato successivo mantenendo la stringa come prima.

Esempio Costruire un ε -NFA che accetti numeri decimali, riconoscendo il segno (opzionale), una stringa di decimali, un punto e un'altra stringa di decimali, tenendo conto che una delle stringhe di decimali non può essere vuota.

In questo caso, usare un NFA semplice non è una buona idea, poichè non ci permette di dare opzionalità per quanto riguarda il segno. Inoltre non ci farebbe finire in uno stato finale al termine della lettura dei decimali. Di seguito troviamo sia tabella che diagramma di transizione per il seguente ε -NFA:

	ε	$+, -$	$.$	$0, \dots, 9$
$\rightarrow q0$	$q1$	$q1$	\emptyset	\emptyset
$q1$	\emptyset	\emptyset	$q2$	$\{q1, q4\}$
$q2$	\emptyset	\emptyset	\emptyset	$q3$
$q3$	$q5^*$	\emptyset	\emptyset	$q3$
$q4$	\emptyset	\emptyset	$q3$	\emptyset
$q5^*$	\emptyset	\emptyset	\emptyset	\emptyset



Essendo lo stato $\{q1, q4\}$ non raggiungibile, si omette nella tabella.

Formalmente, un ε -NFA E è definito come $E=(Q, \Sigma, \delta, q0, F)$, dove l'unico parametro differente è la funzione di transizione, che prende in input uno stato in Q e un simbolo nell'alfabeto $\Sigma \cup \{\varepsilon\}$, restituendo un sottoinsieme di Q .

Essendo un particolare tipo di NFA, l' ε -NFA ha tutte le caratteristiche degli NFA.

2.3 DFA to NFA (e viceversa)

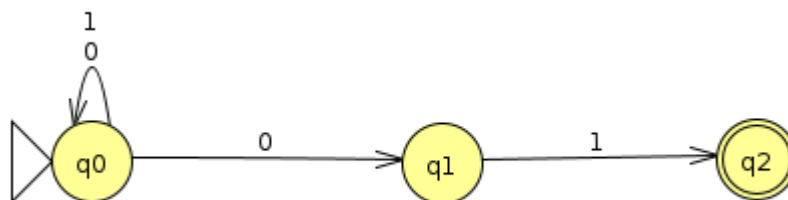
Sebbene possa sembrare controintuitivo, sia NFA che DFA riconoscono gli stessi linguaggi cambiando unicamente il metodo con cui li riconoscono.

Infatti, \forall NFA $N \exists$ un DFA $D : L(D)=L(N)$ (e viceversa). Per far ciò, si usa un metodo chiamato Costruzione a Sottoinsiemi.

2.3.1 Costruzione a Sottoinsiemi

La Costruzione a Sottoinsiemi ci permette, dato un NFA, di ricavare un DFA che possa riconoscere il linguaggio del NFA. In particolare, ogni stato del DFA corrisponde ad un insieme di stati del NFA, il DFA inizia in $\{q0\}$, ovvero nell'insieme di stati con solo $q0$, nel DFA uno stato finale corrisponde ad almeno uno stato finale del NFA, e la funzione di transizione del DFA si riferisce ad uno stato contenuto nel target della funzione di transizione di un NFA.

Esempio Prendiamo il seguente NFA:



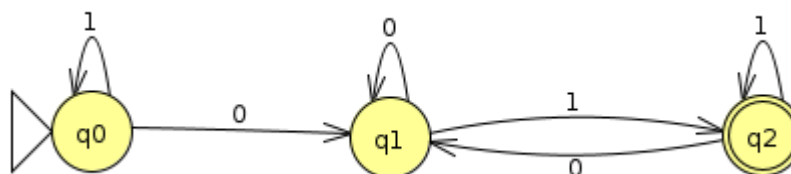
Per "tradurlo" in un DFA, dobbiamo fare una tabella di "conversione", come la seguente:

	0	1
$\rightarrow \{q0\}$	$\{q0, q1\}$	$\{q0\}$
$\{q1\}$	\emptyset	$\{q2\}^*$
$\{q2\}^*$	\emptyset	\emptyset
$\{q0, q1\}$	$\{q0, q1\}$	$\{q0, q1, q2\}^*$
$\{q0, q2\}^*$	$\{q0, q1\}$	$\{q0, q1\}$
$\{q1, q2\}^*$	\emptyset	$\{q2\}^*$
$\{q0, q1, q2\}^*$	$\{q0, q1\}$	$\{q0, q1, q2\}^*$

Ma se osserviamo, alcuni stati sono inutili, ovvero non contribuiscono in alcun modo alla creazione del DFA, e l'automa non passerà mai per quei stati. Se "puliamo" la tabella otteniamo:

	0	1
$\rightarrow \{q0\}$	$\{q0, q1\}$	$\{q0\}$
$\{q0, q1\}$	$\{q0, q1\}$	$\{q0, q1, q2\}^*$
$\{q0, q1, q2\}^*$	$\{q0, q1\}$	$\{q0, q1, q2\}^*$

Che comprende gli stati che formano realmente il DFA. Se costruiamo il diagramma otteniamo:



Che è effettivamente corrispondente agli stati e alle transizioni della seconda tabella.

Tale operazione è possibile grazie ad un teorema, che ora enunciamo.

Teorema di equivalenza

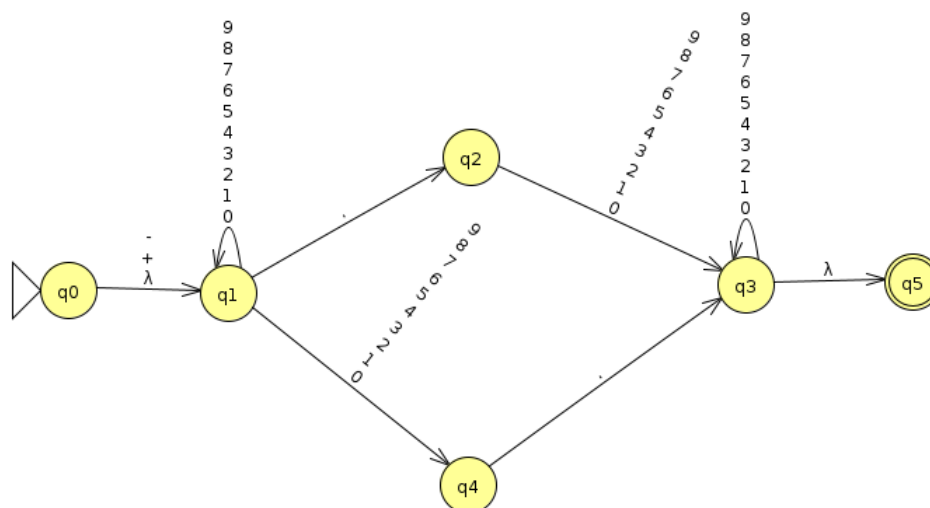
Un linguaggio L è accettato da un DFA $\Leftrightarrow L$ è accettato da un NFA

2.3.2 ε -chiusure

Nel caso di ε -NFA, si utilizza una versione modificata della costruzione a sottoinsiemi, caratterizzata dalle ε -chiusure. Con ε -chiusura s'intende l'eliminazione delle ε -transizioni dagli stati che ne fanno uso.

A livello pratico, la costruzione a sottoinsiemi è uguale a quella usata partendo da un NFA, con la variante che lo stato iniziale del DFA è dato dalle ε -chiusure dello stato iniziale del ε -NFA.

Esempio Riprendiamo l' ε -NFA visto in precedenza:



Prima di effettuare la costruzione, dobbiamo effettuare le ε -chiusure:

$ECLOSE(q0) = \{q0, q1\}$

$ECLOSE(q1) = \{q1\}$

$ECLOSE(q2) = \{q2\}$

$ECLOSE(q3) = \{q3, q5\}$

$ECLOSE(q4) = \{q4\}$

$ECLOSE(q5) = \{q5\}$

Dopo questa operazione, possiamo applicare la costruzione. Riportiamo solo la tabella di transizione (per pigrizia):

	+, -	.	0,...,9
$\rightarrow \{q0, q1\}$	$\{q1\}$	$\{q2\}$	$\{q1, q4\}$
$\{q1\}$	\emptyset	$\{q2\}$	$\{q1, q4\}$
$\{q2\}$	\emptyset	\emptyset	$\{q3, q5\}^*$
$\{q1, q4\}$	\emptyset	$\{q2, q3, q5\}$	$\{q1, q4\}$
$\{q2, q3, q5\}^*$	\emptyset	\emptyset	$\{q2, q3, q5\}$
$\{q3, q5\}^*$	\emptyset	\emptyset	$\{q3, q5\}$

Enunciamo anche il teorema per la conversione da ε -NFA a DFA:

Teorema

Un linguaggio L è accettato da un DFA $\Leftrightarrow L$ è accettato da un ε -NFA

2.4 Espressioni Regolari

Abbiamo visto come un linguaggio regolare possa essere espresso tramite un automa a stati finiti. Però non è l'unico modo per descriverlo. Infatti, possiamo esprimerlo anche tramite un'espressione regolare, che non è altro che un modo dichiarativo per descrivere un linguaggio regolare.

Gli ingredienti per costruire un'espressione regolare sono:

- un'insieme di costanti: ε indica la stringa vuota, \emptyset indica il linguaggio vuoto e si usano i simboli presenti in un alfabeto Σ
- operatori: $+$ viene usato per l'unione, $.$ viene usato per la concatenazione e $*$ viene usato per la chiusura di Kleene ($*$ include anche ε)
- parentesi, per il raggruppamento

Con $L(E)$ si indica il linguaggio creato dall'espressione regolare. Essendo una dichiarazione del linguaggio, possono esserci più espressioni corrette per un linguaggio.

Esempio Supponiamo di voler definire come espressione regolare il seguente linguaggio:

$$L = \{w \in \{0,1\}^* : 0 \text{ e } 1 \text{ alternati in } w\}$$

Possiamo descriverlo in due modi: o come unione delle possibilità, cioè unione di una alternanza 01, 10, 10101 o 01010, oppure come alternanza di 01, ma con la possibilità di avere un 1 davanti o uno 0.

Poniamolo come espressione, così che risulti più chiaro:

$$(01)^* + (10)^* + 1(01)^* + 0(10)^*$$

oppure

$$(\varepsilon + 1)(01)^*(\varepsilon + 0)$$

Si vede come, a livello pratico, non cambi nulla nel significato del linguaggio. Sta quindi a voi scegliere l'espressione che ritenete più opportuna.

Importante! Esattamente come nel linguaggio naturale, le espressioni regolari sono soggette alle precedenze. In particolare, in assenza di parentesi ogni operatore si lega al simbolo alla sua sinistra. Quindi, per fare un esempio, una espressione del tipo 01^*+1 viene raggruppata come $(0(1)^*)+1$, e quindi è differente da $(01)^*+1$.

2.5 Equivalenza tra FA e RE

Abbiamo quindi visto finora gli automi a stati finiti (DFA, NFA, ε -NFA) e le espressioni regolari. Ma sappiamo anche che entrambi i modi rappresentano un linguaggio. Tramite questa conoscenza, possiamo passare da un automa (un DFA) ad una espressione regolare e viceversa (ma il quel caso si passerà ad un ε -NFA, come vediamo a breve).

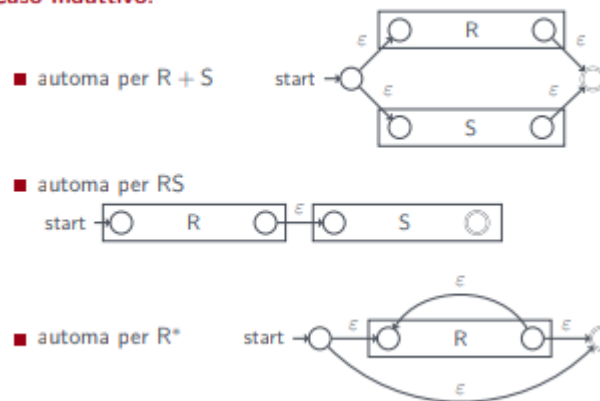
2.5.1 Da RE a ε -NFA

Il primo modo è passare da una espressione regolare ad una ε -NFA. Usiamo il seguente teorema:

Teorema $\forall R$ espressione regolare possiamo costruire un ε -NFA $A : L(A)=L(R)$

Per far sì che il ε -NFA riconosca il linguaggio dell'espressione regolare, bisogna costruire un ε -NFA tale che abbia un solo stato finale, non abbia alcuna transizione entrante nello stato iniziale e non abbia nessuna transizione uscente dallo stato finale. Di seguito le regole per rappresentare unione, concatenazione e chiusura di Kleene.

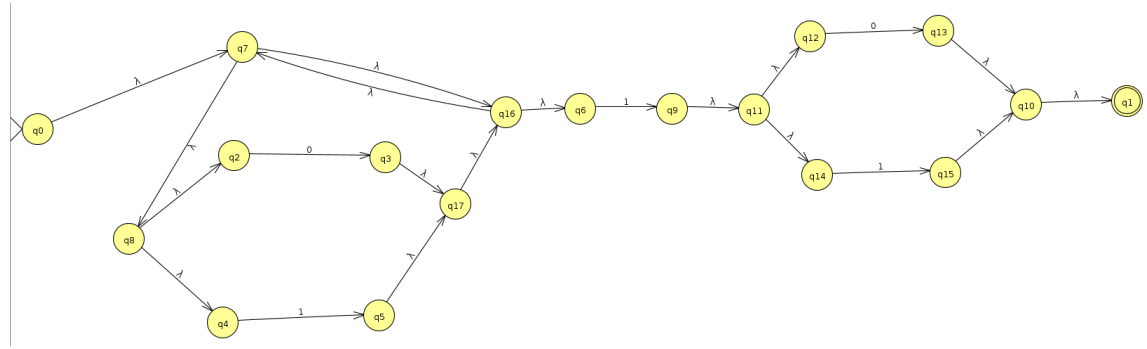
Caso Induttivo:



Esempio Consideriamo l'espressione regolare $(0+1)^*1(0+1)$.

Notiamo che la prima unione è anche una chiusura di Kleene, quindi nell'automa per R^* , il nostro R sarà l'automa che rappresenta l'unione $0+1$. Seguirà una ε -transizione ad un automa che conti il primo carattere, il quale avrà un'altra

ε -transizione al secondo automa che rappresenta l'unione $0+1$. Di seguito riportiamo il diagramma di transizione per l' ε -NFA appena descritto.



Notare che, fondamentalmente, si concatenano più pezzi di automi semplici tramite ε -transizioni.

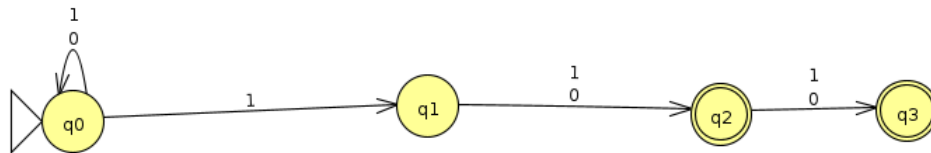
2.5.2 Da DFA a RE

Se invece si ha un automa e si vuole passare ad una espressione regolare, si utilizza una tecnica chiamata **eliminazione di stati**.

In pratica, quando uno stato viene eliminato, vengono eliminati anche i cammini per quello stato. Al suo posto, si mettono nuove transizioni con espressioni regolari, che descrivono anche le transizioni perse. Si continua finchè non si ha un'unica transizione, contenente il linguaggio riconosciuto dall'automato.

Riassumendo, l'automato di partenza deve avere un unico stato finale (e in caso di più stati finali, se ne crea uno nuovo con ε -transizioni provenienti dai vecchi stati finali), s'iniziano a collassare le transizioni tra la stessa coppia di stati e si eliminano tutti gli stati tranne quello iniziale e quello finale. Se $q_r \neq q_0$, ovvero stato finale e stato iniziale sono distinti, allora l'automato ha 4 transazioni: R (che rimane in q_0), S (che da q_0 va in q_r), U (che rimane in q_r) e T (che da q_r ritorna in q_0). L'espressione regolare che lo descrive è $(R+SU^*T)^*SU^*$. Nel caso $q_0=q_r$, l'automato ha un unico stato R e la sua espressione regolare è R^* .

Esempio Consideriamo il seguente automa:



Guardando l'automato, possiamo già intuire che saremo nel caso in cui avremo $q_0 \neq q_r$. La prima operazione è creare uno stato q_4 , che sarà il nostro stato

finale, essendoci 2 stati finali. Collassando le transizioni, otteniamo transizioni di unione, quindi nel nostro caso, in q_0 per esempio, invece che una transizione per 0 ed una transizione per 1 otterremo un'unica transizione $0+1$. Passando alla eliminazione degli stati, quando elimino q_1 creo una transizione che va da q_0 a q_2 , che in espressione regolare si esprime con $1(0+1)$, quando elimino q_2 passo ad una transizione da q_0 a q_3 che vale $1(0+1)(0+1)$, mentre la transizione da q_0 a q_4 , essendo $1(0+1)$ una transizione diretta, è $1(0+1)+1(0+1)(0+1)$. Quindi l'espressione regolare relativa all'automa visto è $(0+1)^*(1(0+1)+1(0+1)(0+1))$.

2.6 Linguaggi non regolari

Finora abbiamo visto tutti i possibili modi per mostrare un linguaggio regolare, dall'automa all'espressione regolare. Ma prendiamo in esempio il seguente linguaggio:

$$L_0 = \{0^n 1^n : n \geq 0\}$$

Se un DFA con k stati legge 0^k , allora esiste un $k+1$ stato che è duplicato. Morale: se A legge 1^i e finisce in uno stato finale, accetta la parola $0^j 1^i$, che non è nel linguaggio, mentre se finisce in uno stato non finale, rifiuta la parola $0^i 1^i$, che è nel linguaggio, ingannando in ogni caso l'automa. Tali linguaggi sono definiti non regolari.

Il problema è che dire "Non riesco a costruirci un automa a stati finiti" non dice nulla, c'è bisogno di una prova oggettiva, che introduciamo con il teorema del Pumping Lemma.

Teorema Supponiamo che L sia un linguaggio regolare. Allora \exists una lunghezza $k \geq 0$ tale che ogni parola $w \in L$ di lunghezza $|w| \geq k$ può essere spezzata in $w = xyz$, tale che $y \neq \varepsilon$, $|xy| \leq k$ e $\forall i \geq 0, xy^i z \in L$.

Quindi, per dimostrare che un linguaggio non è regolare, si usa il Pumping Lemma assumendo L regolare, portandosi in questo modo in una condizione di assurdità (non sempre funziona, ma nella maggior parte dei casi).

3 Grammatiche di Linguaggi liberi da contesto e PDA

Passiamo ora ad una nuova parte, dove vedremo i linguaggi Context-Free. Questi linguaggi, a differenza dei linguaggi regolari e non, non dipendono da un contesto, ma anche loro possono essere rappresentati in due modi, o come Grammatica Context-Free o come Automa a Pila, che vedremo successivamente.

3.1 Grammatiche Context-Free

Le Grammatiche Context-Free sono il primo modo per esprimere un linguaggio context-free. Esse utilizzano delle regole di sostituzione (generalmente hanno

forme tipo $A \rightarrow B$), e queste regole possono avere variabili (tra cui una iniziale) o terminali (ovvero simboli dell'alfabeto che si utilizza).

Esempio Vediamo la grammatica G_1 . Essa utilizza come alfabeto $\Sigma = \{0, 1, \#\}$ ed è composta da 3 regole:

- $A \rightarrow 0A1$

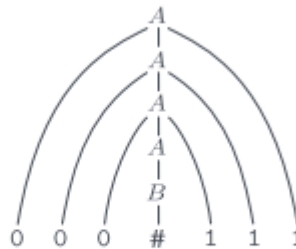
- $A \rightarrow B$

- $B \rightarrow \#$

Un esempio di parola è $000\#111$.

Come si vede nell'esempio, si parte dalla variabile iniziale (nell'esempio, A), e si segue la regola, finché non rimangono solo i terminali. Generalmente queste regole sono espresse anche come alberi sintattici, come il seguente:

Una derivazione definisce un **albero sintattico (parse tree)**:



■ la radice è la variabile iniziale

■ i nodi interni sono variabili

■ le foglie sono terminali

Formalmente, una grammatica context-free è definita come (V, Σ, R, S) , dove V è un insieme finito di variabili, Σ è un insieme finito di terminali disgiunto da V , R è un insieme di regole, S è la variabile iniziale ($S \in V$).

Ma come si progettano le grammatiche context-free? Fondamentalmente non esistono processi meccanici, però ci sono delle tecniche che possono tornare utili. La prima riguarda l'unione di linguaggi più semplici, essendo molti linguaggi l'unione di linguaggi più semplici. L'idea è di costruire grammatiche separate per ogni componente, per poi unire le due grammatiche con una nuova regola iniziale.

La seconda, valida per i linguaggi regolari, consiste di prendere un DFA e trasformarlo in una grammatica context-free. L'idea sta nell'usare una variabile R_i per ogni stato q_i , una regola $R_i \rightarrow aR_j$ per ogni transizione e una regola $R_i \rightarrow \epsilon$ per ogni stato finale q_i . Se q_0 è lo stato iniziale, la variabile iniziale è R_0 .

La terza consiste nel vedere un linguaggio come formato da due sottostringhe collegate. L'idea in questo caso è usare regole nella forma $R \rightarrow uRv$, che generano stringhe dove u corrisponde a v .

3.1.1 Proprietà delle grammatiche context-free

Diamo la definizione di albero sintattico: data una grammatica $G=(V,\Sigma,R,S)$, un albero sintattico è un albero i cui nodi interni sono variabili di V , le foglie sono simboli terminali o ε e se un nodo interno è etichettato con A e i suoi figli sono, da sinistra a destra, $X_1, X_2 \dots X_k$, allora $A \rightarrow X_1 X_2 \dots X_k$ è una regola di G . Attenzione che un albero può generare una stringa in due modi diversi! Infatti, una grammatica genera ambigualmente una stringa se esistono due alberi sintattici diversi per quella stringa. Quindi, generalmente si effettua la derivazione a sinistra per evitare ambiguità.

Diamo una definizione: una grammatica è definita ambigua se genera almeno una stringa ambigualmente.

Inoltre esistono i linguaggi inerentemente ambigui, ovvero linguaggi che sono generati solo da grammatiche ambigue.

Ora, una grammatica context-free è migliore se semplificata, ed una delle forme più semplici è la forma normale di Chomsky, che rende ogni regola della forma $A \rightarrow BC$, $A \rightarrow a$, dove a è un terminale, B e C non possono essere la variabile iniziale.

Inoltre, può esserci la regola $S \rightarrow \varepsilon$ per la variabile iniziale S . Per trasformare una grammatica context-free in forma normale di Chomsky, si aggiunge una nuova variabile, si eliminano le ε -regole, si eliminano le regole unitarie $A \rightarrow B$ e si trasformano le regole rimaste nella forma corretta appena vista.

Segue un esempio, che non riporto a mano:

Trasformiamo la grammatica G_5 in forma normale di Chomsky:

$$S \rightarrow ASA \mid aB$$

$$A \rightarrow B \mid S$$

$$B \rightarrow b \mid \varepsilon$$

Per trasformare $G = (V, \Sigma, R, S)$ in Forma Normale di Chomsky

1 aggiungiamo una nuova variabile iniziale $S_0 \notin V$ e la regola

$$S_0 \rightarrow S$$

In questo modo garantiamo che la variabile iniziale non compare mai sul lato destro di una regola

2 Eliminiamo le ϵ -regole $A \rightarrow \epsilon$:

- se $A \rightarrow \epsilon$ è una regola dove A non è la variabile iniziale
- per ogni regola del tipo $R \rightarrow uAv$, aggiungiamo la regola

$$R \rightarrow uv$$

- **attenzione:** nel caso di più occorrenze di A , consideriamo tutti i casi: per le regole come $R \rightarrow uAvAw$, aggiungiamo

$$R \rightarrow uvAw \mid uAvw \mid uvw$$

- nel caso di regole $R \rightarrow A$ aggiungiamo $R \rightarrow \epsilon$ solo se non abbiamo già eliminato $R \rightarrow \epsilon$
- Ripeti finché non hai eliminato tutte le ϵ -regole

3 Eliminiamo le regole unitarie $A \rightarrow B$:

- se $A \rightarrow B$ è una regola unitaria
- per ogni regola del tipo $B \rightarrow u$, aggiungiamo la regola

$$A \rightarrow u$$

a meno che $A \rightarrow u$ non sia una regola unitaria eliminata in precedenza

- Ripeti finché non hai eliminato tutte le regole unitarie

4 Trasformiamo le regole rimaste nella forma corretta:

- se $A \rightarrow u_1 u_2 \dots u_k$ è una regola tale che:
 - ogni u_i è una variabile o un terminale
 - $k \geq 3$

- sostituisci la regola con la catena di regole

$$A \rightarrow u_1 A_1, \quad A_1 \rightarrow u_2 A_2, \quad A_2 \rightarrow u_3 A_3, \quad \dots \quad A_{k-2} \rightarrow u_{k-1} u_k$$

- rimpiazza ogni terminale u_i sul lato destro di una regola con una nuova variabile U_i , e aggiungi la regola

$$U_i \rightarrow u_i$$

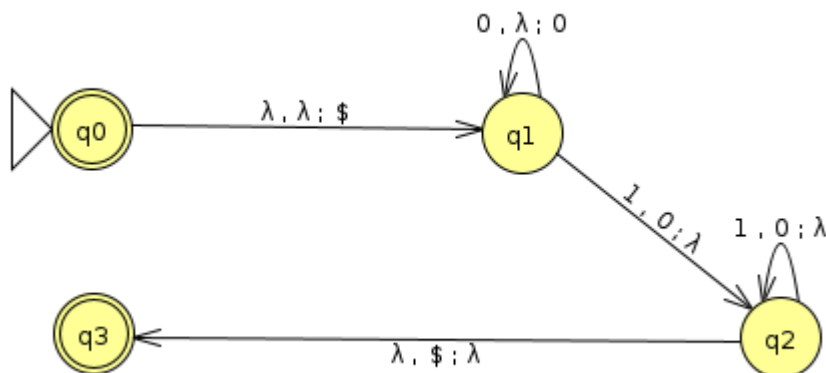
- ripeti per ogni regola non corretta

3.2 PDA

Gli automi a pila (dall'Inglese Pushdown Automation, abbreviato in PDA) sono degli automi che, oltre ad utilizzare gli stati, utilizzano anche una pila. La funzione di transizione stabilisce quali possono essere gli stati successivi e i simboli da scrivere nella pila, dati stato corrente, simbolo in input e il simbolo in cima alla pila. Inoltre, essendo la pila un tipo di memoria LIFO, permette all'automa di avere memoria infinita ad accesso limitato.

Formalmente, un PDA viene definito come $P=(Q,\Sigma,\Gamma,\delta,q_0,F)$, dove Q è un insieme finito di stati, Σ è l'alfabeto di input, Γ è l'alfabeto della pila, δ è la funzione di transizione, q_0 è lo stato iniziale e F è l'insieme di stati accettanti.

Esempio Creiamo un PDA per il linguaggio $L=\{0^n 1^n : n \geq 0\}$. Formalmente si definisce con $P=(\{q_0, q_1, q_2, q_3\}, \{0, 1\}, \{0, \$\}, \delta, q_0, \{q_0, q_3\})$. Segue diagramma di transizione:



L'esempio appena visto accetta una parola per stato finale, ma un PDA può accettare anche per pila vuota. Infatti, un PDA accetta la parola w per pila vuota se \exists una computazione che consuma tutto l'input e termina con la pila vuota. Inoltre, \forall linguaggio accettato da un PDA per stato finale \exists un PDA che accetta per pila vuota, e viceversa.

3.3 Da Grammatiche Context-Free a PDA

Enunciamo subito un teorema, che ci farà notare una somiglianza tra gli automi a stati finiti e i PDA:

Teorema Un linguaggio è context-free $\Leftrightarrow \exists$ un PDA che lo riconosce

L'idea è che P simula i passi di derivazione in G , e P accetta w se esiste una derivazione di w in G .

La dimostrazione si fa creando un PDA $P=(\{Q_{start}, Q_{loop}, Q_{end}\}, \Sigma, \Sigma \cup V \cup \{\$, \}, Q_{start}, Q_{end})$ e funzione di transizione $\epsilon, A \rightarrow u$ per la regola $A \rightarrow u$, $a, a \rightarrow \epsilon$ per il terminale a (dove i vari stati sono presi dalla grammatica).

3.4 Da PDA a Grammatiche Context-Free

Per questo passaggio, andremo a fare una grammatica che fa un po' di più rispetto al PDA, ovvero generiamo una variabile A_{pq} per ogni coppia di stati p, q di P , dove A_{pq} genera ogni stringa che porta da p con pila vuota a q con pila vuota.

Occorre però che il PDA da trasformare rispetti 3 condizioni, ovvero ha un unico stato accettante q_f , svuota la pila prima di accettare, e ogni transizione effettua il push o il pop, ma non entrambe le azioni. In particolare, quest'ultima azione prevede due casi, la prima riguarda l'inserimento all'inizio e la rimozione alla fine, la seconda vede un inserimento all'inizio ma una rimozione prima della fine

(in r , quindi invece che solo Apq , si avrà sia Apr che Arq).

Formalmente, dato un PDA $P=(Q,\Sigma,\Gamma,\delta,q_0,\{q_f\})$, generiamo una grammatica $G=(V,\Sigma,R,Aq_0-q_f)$ tale che

$V=\{Apq : p,q \in Q\}$,

$\forall p,q,r,s \in Q, u \in \Gamma$ e $a,b \in \Sigma$, se $\delta(p,a,\varepsilon)$ contiene (r,u) e $\delta(s,b,u)$ contiene (q,ε) , aggiungiamo la regola $Apq \rightarrow aArsb$,

$\forall p,q,r \in Q$, aggiungiamo la regola $Apq \rightarrow AprArq$,

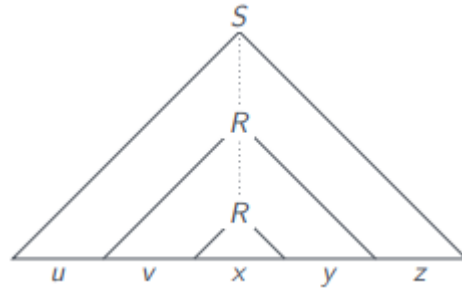
$\forall p \in Q$, aggiungiamo la regola $App \rightarrow \varepsilon$.

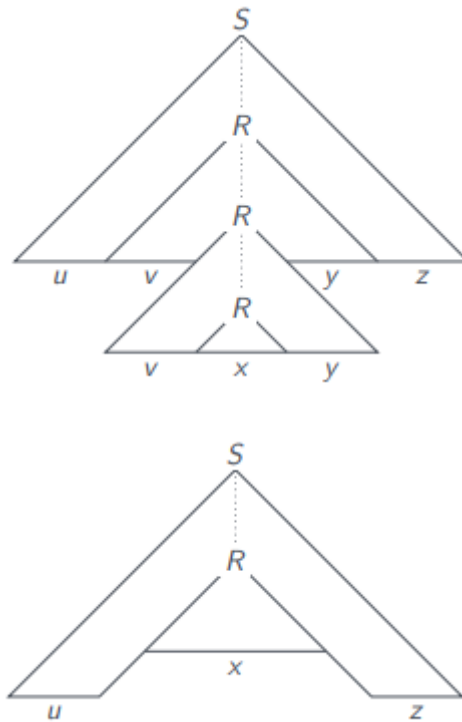
3.5 Linguaggi non context-free

Abbiamo visto, per i linguaggi regolari, che il Pumping Lemma è il modo per dimostrarne la regolarità. Similmente, esiste il Pumping Lemma per linguaggi context-free, di cui ora diamo l'enunciato.

Teorema Sia L un linguaggio context-free. Allora \exists una lunghezza $k \geq 0$ tale che $\forall w \in L$ di lunghezza $|w| \geq k$ può essere spezzata in $w=uvxyz$ tale che $|vy| > 0$, $|vxy| \leq k$, $\forall i \geq 0, uv^i xy^i z \in L$.

L'unica differenza, rispetto ai linguaggi regolari, è che in questo caso la parola viene divisa in 5 parti, e le parti "pomate" sono 2. Questo perché, per i linguaggi context-free, si replica il sottoalbero (ripetuto) di R rimanendo nel linguaggio (a parità di w "molto lunga" e albero sintattico relativo "molto alto"). Di seguito una dimostrazione grafica.





Includiamo inoltre proprietà degli alberi e dimostrazione, sempre in forma grafica.

- Sia G una grammatica per il linguaggio L
- Sia b il **numero massimo di simboli** nel lato destro delle regole
- In un albero sintattico, ogni nodo avrà **al massimo b figli**:
 - al più b foglie per un albero di altezza 1
 - al più b^2 foglie per un albero di altezza 2
 - al più b^h foglie per un albero di altezza h
- Un albero di **altezza h** genera una **stringa di lunghezza minore o uguale a b^h**
- Viceversa: una **stringa di lunghezza maggiore o uguale a $b^h + 1$** richiede un albero sintattico di altezza **maggiore di h**

-

- 24

- supponiamo che $v = \varepsilon$ e $y = \varepsilon$
- allora se sostituiamo il sottoalbero più grande con il più piccolo otteniamo di nuovo w :

$$w = uvxyz = u\varepsilon x \varepsilon z = uxz$$

- **Assurdo:** avevamo scelto τ come l'albero sintattico più piccolo!

- l'occorrenza più in alto di R genera vxy
 - avevamo scelto le occorrenze tra i $|V| + 1$ nodi più in basso
 - il sottoalbero che genera vxy è alto al massimo $|V| + 1$
 - quindi può generare una stringa di lunghezza al più $b^{|V|+1} = k$
- FINE!**

4 Decidibilità e macchine di Turing

Finora si sono visti sia automi a stati finiti (DFA, NFA, ε -NFA), sia automi a pila (PDA). Questi modelli hanno però una memoria limitata, o accessibile per un numero finito di volte. In questa sezione, vedremo un nuovo modello di automi, chiamati Macchine di Turing.

4.1 Macchine di Turing

Le Macchine di Turing (dall'inglese Turing Machines, abbreviato TM) altro non sono che un modello di calcolo proposto da (indovinate?) Alan Turing, nel 1936.

Tali macchine hanno una memoria illimitata e senza restrizioni, fondamentalmente rappresenta ogni calcolo che un computer reale può fare. Da ciò se ne deduce che se una TM non può risolvere un determinato problema, tale problema non può essere risolto da un computer poichè ne supera le capacità.

Si è detto che una TM ha memoria infinita e con accesso illimitato. Infatti, la memoria è rappresentata da un nastro infinito, con inizialmente l'input scritto su esso, dove una testina ci legge e ci scrive i simboli. Tale testina può muoversi in qualunque direzione, e legge stati speciali sia per l'accettazione che per il rifiuto di una parola, che hanno effetto immediato. Formalmente, si definisce in

questo modo una TM:

$M=(Q,\Sigma,\Gamma,\delta,q_0,q_{\text{Accept}},q_{\text{Reject}})$, dove Q è l'insieme finito di stati, Σ è l'alfabeto di input e non contiene \sqcup , Γ è l'alfabeto del nastro, contiene sia il simbolo di blank che i simboli presenti in Σ , δ è la funzione di transizione $Q \times \Gamma \mapsto Q \times \Gamma \times \{L,R\}$, q_0 è lo stato iniziale, q_{Accept} è lo stato accettante e q_{Reject} è lo stato di rifiuto, diverso da q_{Accept} (ovviamente $q_0, q_{\text{Accept}}, q_{\text{Reject}} \in Q$).

Inoltre, una TM viene descritta da una configurazione, ovvero una tripla uqv , dove q è lo stato corrente, u è il contenuto del nastro prima della testina e v è il contenuto del nastro dalla testina in poi. La testina è posizionata sul primo simbolo di v . Una configurazione C_1 produce C_2 se la TM in questione, in un passo, passa da C_1 a C_2 .

Esempio Prendiamo in esame $a,b,c \in \Gamma$ e $u,v \in \Gamma^*$, con q_i, q_j stati. Allora:

Se $\delta(q_i,b)=(q_j,c,L)$, la configurazione $uaq_i bv$ produce $uq_j acv$,

se $\delta(q_i,b)=(q_j,c,R)$, la configurazione $uaq_i bv$ produce $uacq_j v$.

Per quanto riguarda le fasi iniziali e finali, q_0w è la configurazione iniziale (con w l'input), una configurazione con stato q_{Accept} è una configurazione di accettazione e una configurazione con stato q_{Reject} è una configurazione di rifiuto. Le configurazioni di accettazione e di rifiuto sono configurazioni di arresto.

Introduciamo ora i concetti di linguaggi Turing-riconoscibili e linguaggi Turing-decidibili. Un linguaggio è **Turing-riconoscibile** se \exists una TM che lo riconosce, ovvero $\forall i,j=1,\dots,k$ C_1 è la configurazione iniziale, ogni C_i produce C_{i+1} e la configurazione di accettazione è C_k .

Un linguaggio è invece **Turing-decidibile** se \exists una TM che lo decide, ovvero se dando un input M alla TM, essa termina sempre la computazione.

Esempio Introduciamo un esempio di TM. Supponiamo di avere il seguente linguaggio:

$$A=\{0^{2^n} : n \geq 0\}$$

Tale linguaggio ha una TM che decide il linguaggio A . In particolare, scorre il nastro da sinistra a destra, cancellando ogni secondo 0. Se il nastro conteneva un solo 0, accetta. Se invece il nastro conteneva un numero dispari di 0, rifiuta. Tale operazioni sono ripetute nel caso non si verificano i due casi precedenti.

4.1.1 Varianti

Oltre alla definizione che abbiamo appena osservato, esistono delle definizioni differenti di TM, che chiameremo varianti.

La prima è la **TM a nastro semi-infinito**, dove la testina è posizionata all'inizio del nastro e la testina è infinita solo verso destra. Ovviamente la testina può muoversi esattamente come in una TM classica, con l'unica eccezione che se richiede uno spostamento a sinistra a inizio nastro, la testina non si muove.

Segue il teorema:

Teorema: \forall TM a nastro semi-infinito \exists una TM a nastro infinito equivalente (e viceversa).

Seguono ora le **TM multinastro**, dove una TM ha k nastri semi-infiniti. Logicamente, utilizza anche k testine per la lettura e la scrittura dei nastri. Il funzionamento differisce leggermente, poichè l'input per la TM si trova sul primo nastro, e ad ogni passo scrive e si muove simultaneamente su tutti i nastri. Prima di introdurre il teorema, dobbiamo parlare della sua funzione di transizione:

$$\delta: Q \times \Gamma^k \rightarrow Q \times \Gamma^k \times \{L, R\}^2$$

Se lo stato è q_i e le testine leggono a_1, \dots, a_k allora scriviamo b_1, \dots, b_k sui k nastri, e poi muovendo ogni testina a sinistra o destra come specificato.

Teorema: \forall TM multinastro \exists una TM a singolo nastro equivalente.

L'idea è di creare una TM dove il nastro è formato dai k nastri, separati dal carattere $\#$, e indicando con un punto la posizione della testina.

Possiamo anche definire un **Corollario:** Un linguaggio è Turing-riconoscibile $\Leftrightarrow \exists$ una TM multinastro che lo riconosce.

Tale corollario è valido poichè abbiamo definito una TM multinastro come una variante di una TM regolare.

Passiamo ora alle **TM non deterministiche**, dove sono possibili più strade durante la computazione. Per semplicità considereremo delle TM a nastro semi-infinito. Per queste TM, la computazione è un albero decisionale, e la TM accetta se \exists un ramo che porta allo stato accettante. Anche in questo caso abbiamo bisogno di una nuova funzione di transizione:

$$\delta: Q \times \Gamma \rightarrow 2^{(Q \times \Gamma \times \{L, R\})}$$

Quindi questa computazione richiede l'esaminazione di ogni ramo, fino a quello di accettazione (se esiste). Segue il teorema:

Teorema: \forall TM non deterministica \exists una TM deterministica equivalente.

In queste TM, il terzo nastro (in una TM a 3 nastri) tiene traccia delle scelte non deterministiche.

Anche con queste TM possiamo definire un **Corollario:** Un linguaggio è Turing-riconoscibile $\Leftrightarrow \exists$ una TM non deterministica che lo riconosce. Anche in questo caso, una TM non deterministica può essere trasformata in una TM deterministica, rendendo valido il corollario.

Vediamo ora gli **Enumeratori**, ovvero TM che usufruiscono anche di una stampante. Un linguaggio è detto enumerato se ne ha stampato tutte le stringhe, sono ammesse ripetizioni.

Ne segue subito il **Corollario**: Un linguaggio è Turing-riconoscibile $\Leftrightarrow \exists$ un enumeratore che lo enumera.

Concludiamo con le **TM monodirezionali**, dove la macchina non può spostare la sua testina a sinistra, ma può tenerla ferma o spostarla a destra. Funzione di transizione: $\delta: Q \times \Gamma \rightarrow Q \times \Gamma\{S,R\}$.

Esistono poi altri modelli, che non affrontiamo. Quel che è rilevante sono gli elementi in comune, ovvero l'accesso senza restrinzioni ad una memoria illimitata, e l'equivalenza tra i vari modelli.

4.1.2 Algoritmi

Parliamo ora degli algoritmi per le TM. O meglio, di come possiamo descrivere la procedura con cui una TM riconosce, o decide, un determinato linguaggio.

Essenzialmente esistono 3 modi: la descrizione formale, la descrizione implementativa e la descrizione di alto livello.

Nella **descrizione formale** ogni singolo elemento è descritto in maniera dettagliata, e tutto è dichiarato esplicitamente. Questo metodo è sconsigliato poichè alle volte non è possibile descrivere tutto dettagliatamente, ed è da evitare il più possibile.

Nella **descrizione implementativa** non vengono espressi dettagli sugli stati, e vengono espressi a parole il movimento della testina e la scrittura sul nastro. Questa descrizione è più tollerata rispetto alla precedente, ma non è la descrizione ottimale.

Nella **descrizione ad alto livello**, l'algoritmo viene descritto a parole e non viene fornito alcun dettaglio implementativo. Questa descrizione è quella da preferire sempre, tranne quando specificato di usarne una diversa.

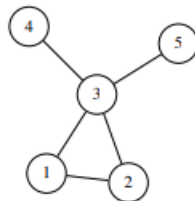
Segue un esempio:

- I grafi sono strutture dati che vengono usate estensivamente in informatica
- Ci sono migliaia di problemi computazionali che sono importanti per le applicazioni e che si possono modellare con i grafi.
- In questa lezione vedremo che cos'è un grafo, e studieremo alcuni problemi sui grafi che sono interessanti per la loro **classe di complessità**.

10 of 14

Definizioni di base

Un **grafo** è definito da un'insieme di **nodi** (o **vertici**) e da un'insieme di **archi** che collegano i nodi.



Definition (Grafo non orientato)

Un grafo **non orientato** (detto anche **indiretto**) G è una coppia (V, E) dove:

- $V = \{v_1, v_2, \dots, v_n\}$ è un insieme finito e non vuoto di vertici;
- $E \subseteq \{\{u, v\} \mid u, v \in V\}$ è un insieme di **coppie non ordinate**, ognuna delle quali corrisponde ad un **arco non orientato** del grafo.

11 of 14

Un problema di connessione



- Un grafo è **connesso** se ogni nodo può essere raggiunto da ogni altro nodo tramite gli archi del grafo

Problema

Il linguaggio $A = \{\langle G \rangle \mid G \text{ è un grafo connesso}\}$ è decidibile?

12 of 14

Una TM che decide A



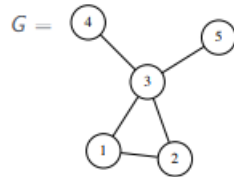
Descrizione di alto livello:

M = "Su input $\langle G \rangle$, la codifica di un grafo G :

- 1 Seleziona il primo nodo di G e lo marca.
- 2 Ripeti la fase seguente fino a quando non vengono marcati nuovi nodi:
 - 3 per ogni nodo in G , **marcalo** se è connesso con un arco ad un nodo già marcato.
- 4 **Esamina** tutti i nodi di G : se sono tutti marcati, **accetta**, altrimenti **rifiuta**."

13 of 14

- Codifica di G : lista dei nodi + lista degli archi



$$\langle G \rangle = (1, 2, 3, 4, 5) ((1, 2), (1, 3), (2, 3), (3, 4), (3, 5))$$

- M verifica che l'input sia **sia una codifica di un grafo**:
 - Se l'input non è nella forma corretta, **rifiuta**
 - Se l'input codifica un grafo, prosegue con la fase 1

14 of 14

4.2 Linguaggi decidibili

In questa sezione, si tratteranno quali sono i linguaggi decidibili, ovvero se i linguaggi sono risolvibili o meno mediante un algoritmo.

Iniziamo vedendo i **problemi sui linguaggi regolari**. Una TM converte un DFA, un NFA o una RE in un'altra codifica. L'importante è mostrare che il linguaggio è decidibile mostrando che il problema computazionale è decidibile. Di seguito alcuni esempi:

Il problema dell'accettazione

- **Problema dell'accettazione**: testare se un DFA accetta una stringa

$$A_{DFA} = \{ \langle B, w \rangle \mid B \text{ è un DFA che accetta la stringa } w \}$$

- B accetta w se e solo se $\langle B, w \rangle$ appartiene ad A_{DFA}
- Mostrare che il linguaggio è **decidibile** equivale a mostrare che il problema computazionale è **decidibile**

4 of 22

Teorema: A_{DFA} è decidibile



Idea: definire una TM che decide A_{DFA}

$M =$ "Su input $\langle B, w \rangle$, dove B è un DFA e w una stringa:

- 1 Simula B su input w
- 2 Se la simulazione termina in uno stato finale, **accetta**. Se termina in uno stato non finale, **rifiuta**."

Dimostrazione:

- la codifica di B è una lista dei componenti Q, Σ, δ, q_0 e F
- fare la simulazione è facile

5 of 22

Teorema: A_{NFA} è decidibile



$$A_{NFA} = \{ \langle B, w \rangle \mid B \text{ è un } \varepsilon\text{-NFA che accetta la stringa } w \}$$

Idea: usiamo la TM M che decide A_{DFA} come subroutine

Dimostrazione:

$N =$ "Su input $\langle B, w \rangle$, dove B è un ε -NFA e w una stringa:

- 1 Trasforma B in un DFA equivalente C usando la costruzione per sottoinsiemi
- 2 Esegui M con input $\langle C, w \rangle$
- 3 Se M accetta, **accetta**; altrimenti, **rifiuta**."

N è un decisore per A_{NFA} , quindi A_{NFA} è decidibile

6 of 22

Teorema: A_{REG} è decidibile



$A_{\text{REG}} = \{ \langle R, w \rangle \mid R \text{ è una espressione regolare che genera la stringa } w \}$

Idea: usiamo la TM N che decide A_{NFA} come subroutine

Dimostrazione:

$P =$ "Su input $\langle R, w \rangle$, dove R è una espressione regolare e w una stringa:

- 1 Trasforma R in un ε -NFA equivalente C usando la procedura di conversione
- 2 Esegui N con input $\langle C, w \rangle$
- 3 Se N accetta, **accetta**; altrimenti, **rifiuta**."

P è un decisore per A_{REG} , quindi A_{REG} è **decidibile**

7 of 22

- Negli esempi precedenti dovevamo decidere se una stringa appartenesse o no ad un linguaggio
- Ora vogliamo determinare se un automa finito accetta una **qualche** stringa

$$E_{DFA} = \{ \langle A \rangle \mid A \text{ è un DFA e } L(A) = \emptyset \}$$

- Puoi descrivere un algoritmo per eseguire questo test?

9 of 22

E_{DFA} è decidibile

Dimostrazione: verifica se c'è uno stato finale che può essere raggiunto a partire dallo stato iniziale.

$T =$ "Su input $\langle A \rangle$, la codifica di un DFA A :

- 1 **Marca** lo stato iniziale di A .
- 2 **Ripeti** la fase seguente fino a quando non vengono marcati nuovi stati:
 - 3 **marca** ogni stato di A che ha una transizione proveniente da uno stato già marcato.
- 4 Se nessuno degli stati finali è marcato, **accetta**; altrimenti **rifiuta**."

$$EQ_{DFA} = \{ \langle A, B \rangle \mid A \text{ e } B \text{ sono DFA e } L(A) = L(B) \}$$

Idea:

- costruiamo un DFA C che accetta solo le stringhe che sono accettate da A o da B , ma non da entrambi
- se $L(A) = L(B)$ allora C non accetterà nulla
- il linguaggio di C è la **differenza simmetrica** di A e B

11 of 22

EQ_{DFA} è decidibile

Dimostrazione:

- la **differenza simmetrica** di A e B è:

$$L(C) = (L(A) \cap \overline{L(B)}) \cup (\overline{L(A)} \cap L(B))$$

- i linguaggi regolari sono **chiusi** per unione, intersezione e complementazione
- $F =$ "Su input $\langle A, B \rangle$, dove A e B sono DFA:
 - 1 Costruisci il DFA C per differenza simmetrica
 - 2 Esegui T , la TM che decide EQ_{DFA} con input $\langle C \rangle$
 - 3 Se T accetta, **accetta**; altrimenti, **rifiuta**."

Vediamo ora i **problemi sui linguaggi Context-free**, mostrando direttamente gli esempi:

$$A_{CFG} = \{ \langle G, w \rangle \mid G \text{ è una CFG che genera la stringa } w \}$$

Idea: costruiamo una TM che provi tutte le derivazioni di G per trovarne una che genera w

Perché questa strategia non funziona?

14 of 22

A_{CFG} è decidibile

- Se la CFG è in forma normale di Chomsky, allora ogni derivazione di w è lunga **esattamente** $(2|w| - 1)$ passi
- Le TM possono convertire le grammatiche nella forma normale di Chomsky!

Dimostrazione:

$S =$ "Su input $\langle G, w \rangle$, dove G è una CFG e w una stringa:

- 1 Converti G in forma normale di Chomsky
- 2 Elenca tutte le derivazioni di $2|w| - 1$ passi. Se $|w| = 0$, elenca tutte le derivazioni di lunghezza 1
- 3 Se una delle derivazioni genera w , **accetta**; altrimenti **rifiuta**."

15 of 22

$$E_{CFG} = \{ \langle G \rangle \mid A \text{ è una CFG ed } L(G) = \emptyset \}$$

- **Problema:** non possiamo usare S del teorema precedente.
Perché no?
- Bisogna procedere in modo diverso!

16 of 22

Teorema: E_{CFG} è decidibile

Idea: stabilisci per ogni variabile se è in grado di generare una stringa di terminali

R = "Su input $\langle G \rangle$, la codifica di una CFG G :

- 1 **Marca** tutti i simboli terminali di G .
- 2 **Ripeti** la fase seguente fino a quando non vengono marcate nuove variabili:
 - 3 **marca** ogni variabile A tale che esiste una regola $A \rightarrow U_1 \dots U_k$ dove ogni simbolo $U_1 \dots U_k$ è già stato marcato.
- 4 Se la variabile iniziale non è marcata, **accetta**; altrimenti **rifiuta**."

~~Teorema:~~ EQ_{CFG} è decidibile



$$EQ_{CFG} = \{ \langle G, H \rangle \mid G \text{ e } H \text{ sono CFG e } L(G) = L(H) \}$$

Idea:

- Usiamo la stessa tecnica di EQ_{DFA}
- Calcoliamo la **differenza simmetrica** di G e H per provare l'equivalenza

STOP!!!

- Le CFG non sono chiuse per complementazione ed intersezione!
- EQ_{CFG} non è decidibile!

Concludiamo dando la relazione tra le classi di linguaggi:

Regolari \subseteq Context-free \subseteq Decidibili \subseteq Turing-riconoscibili

Queste non sono solo classi di linguaggi, ma anche classi di capacità computazionale.

4.3 Indecidibilità e riducibilità

Ora passiamo alla indecidibilità e riducibilità di un algoritmo, ovvero come dimostrare se un algoritmo è indecidibile, ovvero non può essere risolto algebricamente, e un metodo per la dimostrazione, ovvero la riducibilità.

4.3.1 Indecidibilità

Essendo quasi tutto legato ad esempi, si riportano le immagini.

Teorema: A_{TM} è indecidibile



$$A_{TM} = \{ \langle M, w \rangle \mid M \text{ è una TM che accetta la stringa } w \}$$

- **Chiarimento:** A_{TM} è Turing-riconoscibile
- Conseguenza: i riconoscitori **sono più potenti** dei decisori
- $U =$ "Su input $\langle M, w \rangle$, dove M è una TM e w una stringa:
 - 1 Simula M su input w
 - 2 Se la simulazione raggiunge lo stato di accettazione, **accetta**;
se raggiunge lo stato di rifiuto, **rifiuta**."
- U è un **riconoscitore**. Perché non è un **decisore**?

5 of 23

Il metodo della diagonalizzazione



- Dimostrare che A_{TM} è indecidibile usa la **diagonalizzazione**
- Metodo scoperto da Cantor nel 1873
- Serve per confrontare le dimensioni di **insiemi infiniti**

Idea: due insiemi finiti hanno la stessa dimensione se gli elementi di un insieme possono essere accoppiati agli elementi dell'altro insieme.

8 of 23

Corrispondenze



- Abbiamo due insiemi A e B e una funzione $f : A \mapsto B$
- f è **iniettiva** se non mappa mai elementi diversi nello stesso punto: $f(a) \neq f(b)$ ogniqualvolta che $a \neq b$
- f è **suriettiva** se tocca ogni elemento di B : per ogni $b \in B$ esiste $a \in A$ tale che $f(a) = b$
- Una funzione iniettiva e suriettiva è chiamata **biettiva**: è un modo per **accoppiare** elementi di A con elementi di B

Definition

A e B hanno la **stessa cardinalità** se esiste una funzione biettiva $f : A \mapsto B$

Corollario



- L'insieme di tutte le macchine di Turing è **numerabile**
- L'insieme di tutti i linguaggi è **non numerabile**
- **Devono** esistere linguaggi non riconoscibili da una macchina di Turing

$$A_{TM} = \{ \langle M, w \rangle \mid M \text{ è una TM che accetta la stringa } w \}$$

Dimostrazione:

- per contraddizione. Assumiamo A_{TM} decidibile per poi trovare una contraddizione
- Supponiamo H decisore per A_{TM}
- Cosa fa H con input $\langle M, w \rangle$?

$$H(\langle M, w \rangle) = \begin{cases} \text{accetta} & \text{se } M \text{ accetta } w \\ \text{rifiuta} & \text{se } M \text{ non accetta } w \end{cases}$$

15 of 23

Teorema: A_{TM} è indecidibile



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

- Definiamo una TM D che usa H come subroutine
- D = "Su input $\langle M \rangle$, dove M è una TM:
 - 1 Esegue H su input $\langle M, \langle M \rangle \rangle$
 - 2 Dà in output l'opposto dell'output di H . Se H accetta, **rifiuta**; se H rifiuta, **accetta**."
- Cosa fa H con input $\langle D \rangle$?

$$D(\langle D \rangle) = \begin{cases} \text{accetta} & \text{se } D \text{ non accetta } \langle D \rangle \\ \text{rifiuta} & \text{se } D \text{ accetta } \langle D \rangle \end{cases}$$

- Contraddizione!

- Abbiamo visto che A_{TM} è Turing-riconoscibile
- Sappiamo che l'insieme di tutte le TM è numerabile
- Sappiamo che l'insieme di tutti i linguaggi è non numerabile
- Di conseguenza deve esistere un linguaggio non Turing-riconoscibile

19 of 23

- C'è ancora una cosa che dobbiamo fare prima di poter mostrare un linguaggio non Turing-riconoscibile.
- Mostriamo che se un linguaggio e il suo complementare sono Turing-riconoscibili, allora il linguaggio è decidibile.
- Un linguaggio è co-Turing riconoscibile se è il complementare di un linguaggio Turing-riconoscibile

Teorema



Theorem

Un linguaggio è decidibile se e solo se è Turing-riconoscibile e co-Turing riconoscibile.

Dimostrazione:

- Dobbiamo dimostrare entrambe le direzioni
- Se A è decidibile, allora sia A che \bar{A} sono Turing-riconoscibili
 - Il complementare di un linguaggio decidibile è decidibile!
- Se A e \bar{A} sono Turing-riconoscibili, possiamo costruire un decisore per A

11

21 of 23

\bar{A}_{TM} non è Turing-riconoscibile



- Se il complementare di A_{TM} fosse Turing-riconoscibile, allora A_{TM} sarebbe decidibile
- Sappiamo che A_{TM} non è decidibile, quindi il suo complementare non può essere Turing-riconoscibile!

4.3.2 Riducibilità

La riduzione permette la trasformazione di un problema di un altro problema, di cui si può ricavare la soluzione, in modo da risolvere il problema originale.

In tal modo, prendendo A e B due problemi distinti, se A è riducibile a B e B è decidibile, allora anche A è decidibile. Mentre, se A è riducibile a B e A è indecidibile, allora pure B è indecidibile.

Tale riduzione può avvenire anche mediante una funzione. Seguono rappresentazione grafica e relativi esercizi/teoremi.

Il problema del vuoto



$$E_{TM} = \{\langle M \rangle \mid M \text{ è una TM tale che } L(M) = \emptyset\}$$

- La dimostrazione è per contraddizione e riduzione di A_{TM}
- Chiamiamo R la TM che decide E_{TM}
- Useremo R per costruire la TM S che decide A_{TM}

7-9

7 of 22

Stabilire se un linguaggio è regolare



$$REGULAR_{TM} = \{\langle M \rangle \mid M \text{ è una TM tale che } L(M) \text{ è regolare}\}$$

- La dimostrazione è per contraddizione e riduzione di A_{TM}
- Chiamiamo R la TM che decide $REGULAR_{TM}$
- Useremo R per costruire la TM S che decide A_{TM}
- Capire come possiamo usare R per implementare S è meno ovvio di prima

$$EQ_{TM} = \{ \langle M_1, M_2 \rangle \mid M_1, M_2 \text{ TM tali che } L(M_1) = L(M_2) \}$$

- La dimostrazione è per contraddizione e riduzione di E_{TM} (problema del vuoto)
- Chiamiamo R la TM che decide EQ_{TM}
- Useremo R per costruire la TM S che decide E_{TM}

Definizione

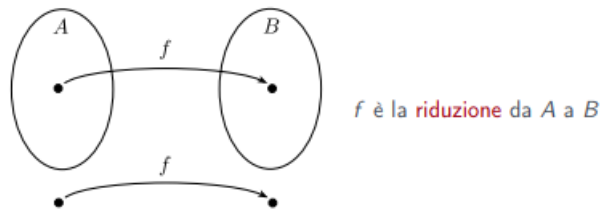


UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Definition

Un linguaggio A è **riducibile mediante funzione** al linguaggio B ($A \leq_m B$), se esiste una **funzione calcolabile** $f : \Sigma^* \mapsto \Sigma^*$ tale che

per ogni $w : w \in A$ se e solo se $f(w) \in B$



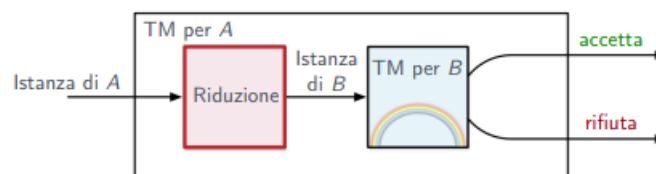
13 of 22

Riducibilità mediante funzione



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Se esiste una **riduzione** da A a B , possiamo risolvere A usando una soluzione per B :



Il problema della fermata (2)



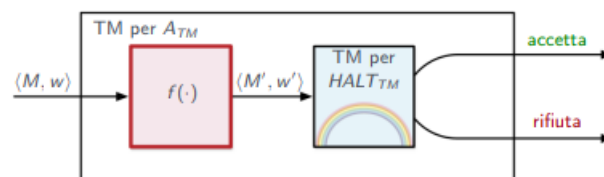
$HALT_{TM} = \{ \langle M, w \rangle \mid M \text{ è una TM che si ferma su input } w \}$

- Possiamo dimostrare che $A_{TM} \leq_m HALT_{TM}$?
- Qual è l'input della funzione di riduzione?
- Qual è l'output?
- Quali proprietà devono rispettare?

2-4

16 of 22

$A_{TM} \leq_m HALT_{TM}$?



M accetta w se e solo se M' si ferma su w'

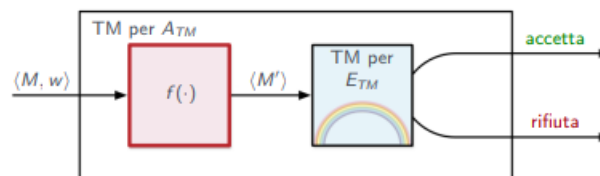
$$E_{TM} = \{ \langle M \rangle \mid M \text{ è una TM tale che } L(M) = \emptyset \}$$

- Possiamo dimostrare che $A_{TM} \leq_m E_{TM}$?
- Qual è l'input della funzione di riduzione?
- Qual è l'output?
- Quali proprietà devono rispettare?

5-7

18 of 22

$$A_{TM} \leq_m E_{TM}?$$



M accetta w se e solo se $L(M') = \emptyset$

5 Teoria della complessità

In questa sezione vediamo come classificare la qualità di un algoritmo, e vedremo determinati insiemi di problemi.

5.1 Complessità di tempo

Quando si analizza un algoritmo, è fondamentale conoscere il suo tempo di esecuzione. Esso ci permette di dire se tale algoritmo è buono o meno, e per tale valutazione si cerca sempre di guardare il tempo al caso peggiore, quindi il tetto di massima in cui l'algoritmo gira.

In particolare, si utilizza la notazione O-grande:

Definizione Date f, g due funzioni, se \exists due interi positivi $c, n_0 : \forall n \geq n_0 : f(n) \leq c \cdot g(n)$ allora $f(n) = O(g(n))$.
Si dice che $g(n)$ è limite superiore asintotico per $f(n)$.

Quindi, diamo sotto forma di teoremi/definizioni, delle valutazioni sulle varie TM viste sinora:

Teorema: Sia $t(n)$ una funzione : $t(n) \leq n$. Ogni TM multinastro di tempo $t(n)$ ammette una TM equivalente a nastro singolo di tempo $O(t^2(n))$.

Definizione: Sia N una TM non deterministica che è anche un decisore. Il tempo di esecuzione di N è la funzione $f : N \rightarrow N$ tale che $f(n)$ è il massimo numero di passi che N usa per ognuno dei rami di computazione, su input di lunghezza n .

Teorema: Sia $t(n)$ una funzione : $t(n) \leq n$. Ogni TM non deterministica di tempo $t(n)$ ammette una TM equivalente a nastro singolo di tempo $2^{O(t(n))}$.

Inoltre, la tesi di Church-Turing implica che tutti i modelli di calcolo "ragionevoli" sono equivalenti tra di loro.

5.2 Tempo Polinomiale

Ora possiamo parlare della classe P.

Definizione P è la classe di linguaggi che sono decidibili in tempo polinomiale da una TM a singolo nastro.

Per polinomiale s'intende un tempo $O(n^k)$, con $k \geq 1$. Questa classe corrisponde ai problemi che sono realisticamente risolvibili da un computer.

Inoltre, possiamo introdurre questo teorema:

Teorema Ogni linguaggio context-free è un elemento di P.

Ciò si dimostra partendo da un linguaggio CF, essendo decidibile, arrivando ad una soluzione con complessità $O(n^3)$.

5.3 La classe NP

5.4 Problemi NP completi

6 Esercizi svolti

1. *Dimostra che se L ed M sono linguaggi regolari sull'alfabeto $\{0, 1\}$, allora anche il seguente linguaggio è regolare:*

$$L \sqcap M = \{x \sqcap y \mid x \in L, y \in M \text{ e } |x| = |y|\},$$

dove $x \sqcap y$ rappresenta l'and bit a bit di x e y . Per esempio, $0011 \sqcap 0101 = 0001$.

Poiché L e M sono regolari, sappiamo che esiste un DFA $A_L = (Q_L, \Sigma, \delta_L, q_L, F_L)$ che riconosce L e un DFA $A_M = (Q_M, \Sigma, \delta_M, q_M, F_M)$ che riconosce M .

Costruiamo un NFA A che riconosce il linguaggio $L \sqcap M$:

- L'insieme degli stati è $Q = Q_L \times Q_M$, che contiene tutte le coppie composte da uno stato di A_L e uno stato di A_M .
- L'alfabeto è lo stesso di A_L e di A_M , $\Sigma = \{0, 1\}$.
- La funzione di transizione δ è definita come segue:

$$\begin{aligned}\delta((r_L, r_M), 0) &= \{(\delta_L(r_L, 0), \delta_M(r_M, 0)), (\delta_L(r_L, 1), \delta_M(r_M, 0)), (\delta_L(r_L, 0), \delta_M(r_M, 1))\} \\ \delta((r_L, r_M), 1) &= \{(\delta_L(r_L, 1), \delta_M(r_M, 1))\}\end{aligned}$$

La funzione di transizione implementa le regole dell'and tra due bit: l'and di due 1 è 1, mentre è 0 se entrambi i bit sono 0 o se un bit è 0 e l'altro è 1.

- Lo stato iniziale è (q_L, q_M) .
- Gli stati finali sono $F = F_L \times F_M$, ossia tutte le coppie di stati finali dei due automi.

2. *Considera il linguaggio*

$$L_2 = \{w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ contiene lo stesso numero di } 00 \text{ e di } 11\}.$$

Dimostra che L_2 non è regolare.

Usiamo il Pumping Lemma per dimostrare che il linguaggio non è regolare.

Supponiamo per assurdo che L_2 sia regolare:

- sia k la lunghezza data dal Pumping Lemma;
- consideriamo la parola $w = 0^k 1^k$, che appartiene ad L_2 ed è di lunghezza maggiore di k ;
- sia $w = xyz$ una suddivisione di w tale che $y \neq \varepsilon$ e $|xy| \leq k$;
- poiché $|xy| \leq k$, allora x e y sono entrambe contenute nella sequenza di 0. Inoltre, siccome $y \neq \emptyset$, abbiamo che $x = 0^q$ e $y = 0^p$ per qualche $q \geq 0$ e $p > 0$. z contiene la parte rimanente della stringa: $z = 0^{k-q-p} 1^k$. Consideriamo l'esponente $i = 0$: la parola $xy^0 z$ ha la forma

$$xy^0 z = xz = 0^q 0^{k-q-p} 1^k = 0^{k-p} 1^k$$

e contiene un numero di occorrenze di 00 minore delle occorrenze di 11. Di conseguenza, la parola non appartiene al linguaggio L_2 , in contraddizione con l'enunciato del Pumping Lemma.

3. *Dimostra che se L è un linguaggio context-free, allora anche L^R è un linguaggio context-free.*

Se L è un linguaggio context free allora esiste una grammatica G che lo genera. Possiamo assumere che G sia in forma normale di Chomsky. Di conseguenza le regole di G sono solamente di due tipi: $A \rightarrow BC$, con A, B, C simboli non terminali, oppure $A \rightarrow b$ con b simbolo nonterminale.

Costruiamo la grammatica G^R che genera L^R in questo modo:

- ogni regola $A \rightarrow BC$ viene sostituita dalla regola $A \rightarrow CB$;
- le regole $A \rightarrow b$ rimangono invariate.

Tutorato 01

Giulio Umbrella

14 March 2022

Nota questa versione delle soluzioni e' una bozza e puo' essere soggetta a modifiche

1 DFA

1.1 Ex 1

$$w \in \Sigma \mid |w| = 2$$

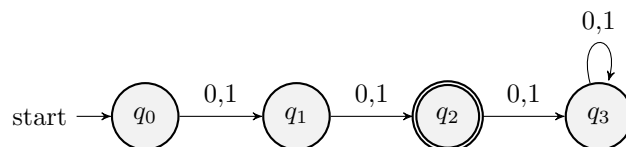


Figure 1: Esercizio 01

1.2 Ex 2

$$w \in \Sigma \mid |w| \leq 2$$

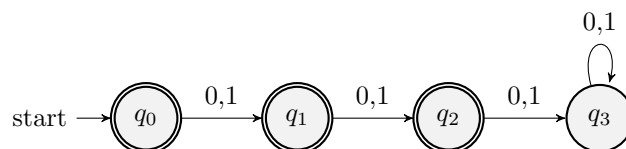


Figure 2: Esercizio 02

1.3 Ex 3

$$w \in \Sigma \mid |w| \bmod 2 = 0$$

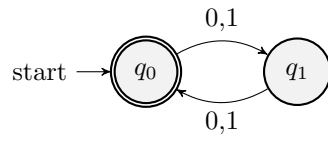


Figure 3: Esercizio 03

1.4 Ex 4

$w \in \Sigma^* | \text{ogni } 0e' \text{ seguita da } 11$

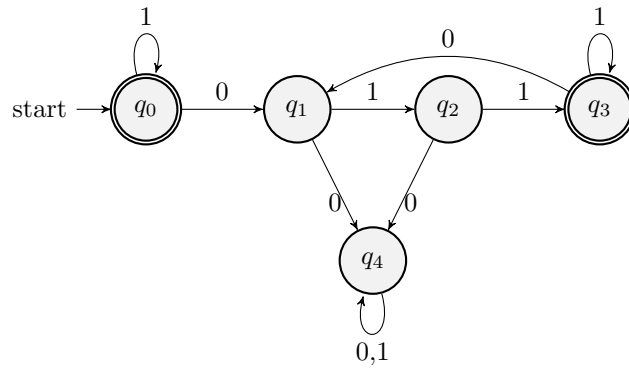


Figure 4: Esercizio 04

1.5 Ex 5

$w \in \Sigma^* | \text{contiene } 000 \text{ comesottostringa}$

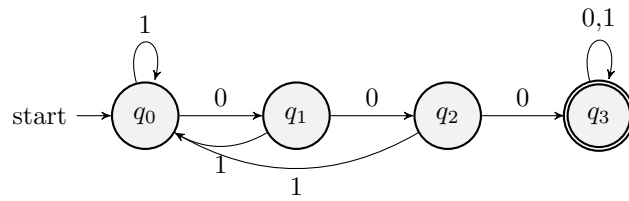


Figure 5: Esercizio 05

1.6 Ex 6

$w \in \Sigma^* | |w| \bmod 3 = 0$

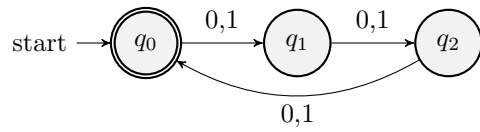


Figure 6: Esercizio 06

1.7 Ex 7

$w \in \Sigma \mid |w| \bmod 3 = 1$

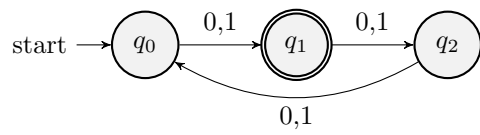


Figure 7: Esercizio 07

2 NFA ϵ -NFA

2.1 Ex 1

$w \in a, b, c \mid$ non compaiono tutti i simboli

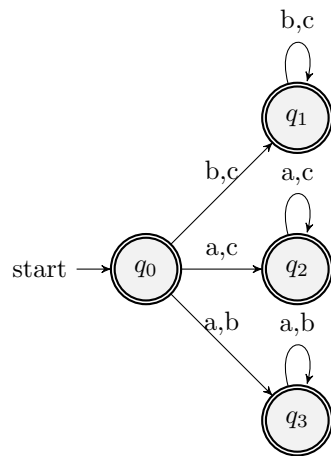


Figure 8: Esercizio 02

2.2 Ex 2

$w \in 0,1_*$ contiene tre zero consecutivi

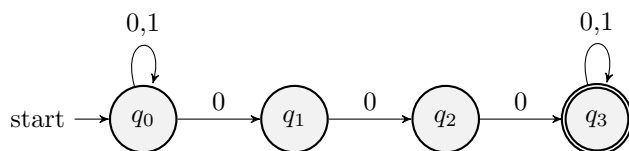


Figure 9: Esercizio 02

2.3 Ex 3

$w \in 0,1_*$ contiene al suo interno la stringa 11 oppure 101

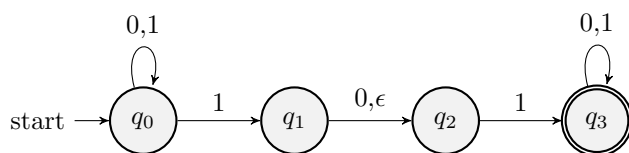


Figure 10: Esercizio 03

3 Conversione NFA → DFA

3.1 Ex 1

	0	1
\emptyset	\emptyset	\emptyset
$\rightarrow * \{q0, q1, q3\}$	$\{q1, q3\}$	$\{q2, q4\}$
$\{q1, q3\}$	$\{q1, q3\}$	$\{q2, q4\}$
$* \{q2, q4\}$	$\{q2, q5\}$	\emptyset
$* \{q2, q5\}$	$\{q2\}$	$\{q4\}$
$* \{q2\}$	$\{q2\}$	\emptyset
$* \{q4\}$	$\{q5\}$	\emptyset
$\{q5\}$	\emptyset	$\{q4\}$

Tutorato 02 Soluzioni Esercizi

Giulio Umbrella

03 Aprile 2022

1 Espressioni regolari

1.1 Ex1

Scrivere l'espressione regolare per i seguenti linguaggi.

1. $1(0+1)^*1$
2. $((0+1)(0+1))^*$
3. $((0+1)(0+1))^*(0+1)$
4. $(0+1)^*00$
5. $(0+1)(0+1)(0+1)0(0+1)$
6. $(1 + 01 + 0011)^*(0+e)$
7. $(0+1)^*00 + 0$
8. $(0+1)(0+1)$
9. $01 + 10 + 11$

1.2 Ex2

Dire se le seguenti affermazioni sono vere o false.

1. Falso
2. Vero
3. Devo controllare l'ordine di applicazione delle parentesi, aggiornero' il prima possibile.

2 Conversione da RE a FA

Convertire le seguenti espressioni regolari in FA

Per la soluzione applicare quanto riportato nelle slide

3 Conversion da FA a RE

3.1 Ex1

Fornire un FA per i seguenti linguaggi e convertire l'automa in una espressione regolare.

3.1.1 Ex1

Stringhe binarie di lunghezza pari.

Per prima cosa, costruiamo l'automa che riconosce le stringhe binarie di lunghezza pari, Figura 1

Prima di procedere, dobbiamo verificare se dobbiamo modificare l'automa. Le etichette che contengono la virgola $0,1$ vengono modificate in somme $0+1$ come vediamo in 2. L'automa ha un solo stato accettante, quindi possiamo applicare l'algoritmo.

Abbiamo un solo stato da rimuovere q_1 , quindi procediamo come indicato dall'algoritmo. Il percorso da eliminare e' $q_0 \rightarrow q_0$, quindi facciamo la concatenazione delle espressioni regolari lungo il percorso - senza includere self loop perche' assenti in q_1 . Notare che il punto di partenza e di arrivo coincidono ma la tecnica da applicare e' la stessa. L'espressione regolare ottenuta viene aggiunta come self loop su q_1 , Figura 3

In Figura 3 vediamo che lo stato iniziale e finale coincidono, quindi possiamo ricavare l'espressione regolare come $((0+1)(0+1))^*$.

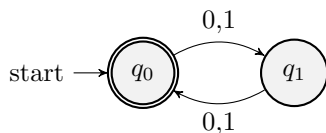


Figure 1: Automa di partenza

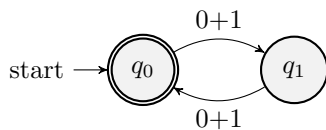


Figure 2: Sostituzione con espressoni regolari

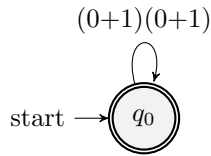


Figure 3: Rimozione stato q_1

3.1.2 Ex2

Strighe binarie in cui il simbolo 1 e' ripetuto al piu' una volta sola

Anche in questo esercizio, il primo passaggio e' rappresentare l'automa che riconosce il linguaggio (Figura 4).

Rispetto all'esercizio precedente, l'automa ha bisogno di una modifica in piu'. Oltre a trasformare le etichette in espressioni regolari, dobbiamo ricavare un automa con un solo stato accettante. Per farlo e' sufficiente:

1. Aggiungere un nuovo stato accettante
2. Aggiungere una epsilon transizione da ciascuno stato accettante al nuovo stato accettante
3. Gli stati accettanti nell'automa di partenza diventano stati ordinari.

Il risultato e' in Figura 5

Ora possiamo procedere ed eliminiamo lo stato q_1 . Osservando le frecce in ingresso ed in uscita, vediamo che lo stato ha un predecessore e due successori, quindi dobbiamo modificare due percorsi $q_0 \rightarrow q_3$ e $q_0 \rightarrow q_2$.

Per il percorso $q_0 \rightarrow q_2$ concateniamo le espressioni regolari lungo il percorso e inseriamo in mezzo il self-loop su q_1 e otteniamo l'espressione regolare 10^*1 . Notiamo che non ci sono percorsi diretti fra q_0 e q_2 , quindi non dobbiamo aggiungere altri percorsi. Il risultato e' in 6.

Per il percorso $q_0 \rightarrow q_3$ dobbiamo fare piu' attenzione. Abbiamo un percorso rappresentato da $10^*\epsilon$ e un percorso diretto rappresentato da ϵ , quindi sappiamo che dobbiamo unire le due espressioni regolari tramite il $+$. Qui e' bene fermarsi un attimo e ragionare su cosa stiamo facendo; mentre nella concatenazione il simbolo ϵ puo' essere rimosso, nell'unione dobbiamo conservarlo, come si vede in Figura 6.

Il motivo e' che nella concatenazione stiamo aggiungendo il simbolo vuoto all'espressione regolare $10^*\epsilon$ e quindi lasciamo il risultato immutato. Nell'unione

$10^*\epsilon + \epsilon$ invece stiamo aggiungendo il simbolo vuoto all'espressione regolare, dandoli la possibilità di accettare la parola vuota. In altri termini, scrivere 10^* e' errato perche' stiamo lasciando fuori una parola, quella vuota.

La rimozione di q_1 da come risultato l'automa di Figura 6. Per prima cosa osserviamo che lo stato q_2 non ha alcuna transione verso q_3 . Infatti, il percorso da q_0 a q_2 contiene tutte le stringhe non accettate dal linguaggio, ossia quelle in cui il simbolo 1 e' ripetuto piu' di una volta. Lo stato q_2 rappresenta una sorta di "cestino" o vicolo cieco; una volta entrati non e' piu' possibili arrivare in uno stato accettante. Per proseguire possiamo semplicemente rimuoverlo, ottenendo l'automa in Figura 7.

Abbiamo due stati, quindi terminiamo come suggerito dall'algoritmo e otteniamo l'espressione regolare $0^*10^* + \epsilon$.

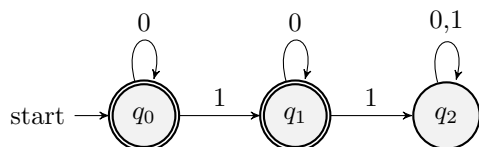


Figure 4: Automa di partenza Step 1

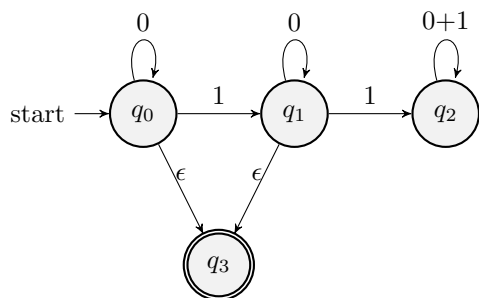


Figure 5: Aggiunta nuovo stato finale q3

3.1.3 Ex3

Stringhe binarie che non comprendono la stringa 101.

Questo linguaggio presenta una complicazione, infatti richiede di ottenere tutte le stringhe che non rispettano una condizione. Anziche' ragionare su questo automa, possiamo ragionare in due passaggi:

1. Costruiamo il DFA che accetta il linguaggio complementare.

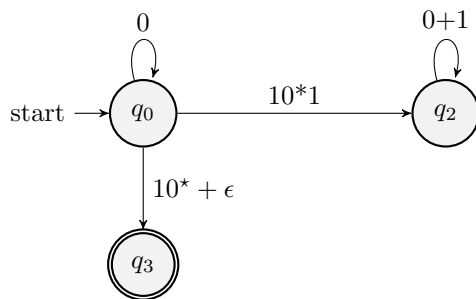


Figure 6: Rimozione stato q1

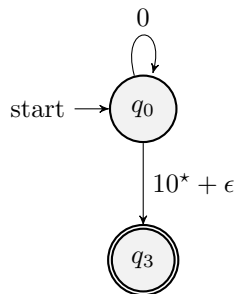


Figure 7: Rimozione stato q2

2. Invertiamo il DFA per ottenere il linguaggio di interesse.

L'operazione complemento infatti è chiusa per la classe dei linguaggi regolari; se applichiamo il complemento ad un linguaggio regolare, otteniamo un linguaggio regolare.

Per poter ottenere l'inverso, scegliamo di costruire un DFA che accetta il linguaggio complementare (Figura 8). Infatti, sappiamo che DFA e NFA sono equivalenti, ma come avete visto in classe, possiamo ottenere il linguaggio complementare da un DFA in modo più agevole, invertendo gli stati (Figura 9).

Una volta ottenuto l'automa, come primo step lo modifichiamo per ottenere un automa su cui applicare l'algoritmo di conversione, il risultato è in Figura 10. Anche per questo esercizio, abbiamo uno stato che porta a parole non accettate dal linguaggio, lo stato q_3 . Possiamo quindi rimuovere questo stato e procedere come l'algoritmo.

3.2 Ex2

Convertire in RE il seguente automa (Figura 11).

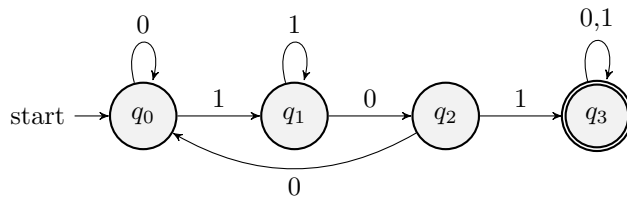


Figure 8: DFA linguaggio complementare

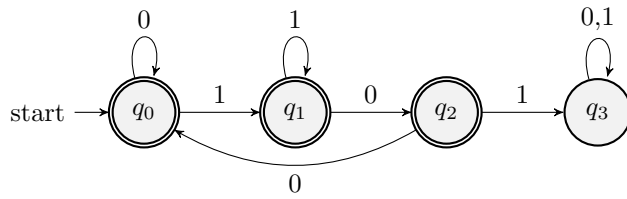


Figure 9: DFA inverso per linguaggio di partenza

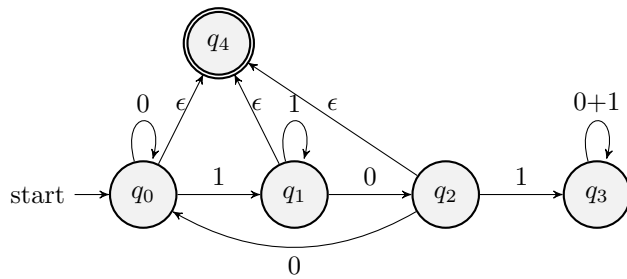


Figure 10: NFA

Per procedere rimuoviamo lo stato q_1 (Figura 12) e ricaviamo l'espressione regolare $1 + 01^*0(0 + 1)^*$

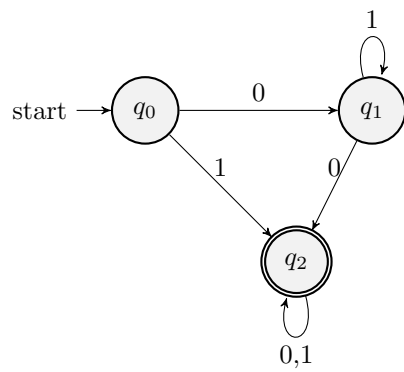


Figure 11: Automa di partenza

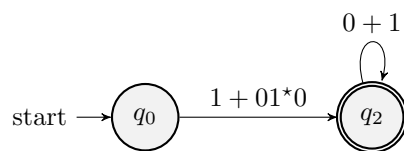


Figure 12: Rimozione stato q_1

Tutorato 03

Giulio Umbrella 03 Aprile 2022

Ex 1 Linguaggi regolari

Ex 1.1

Per una stringa $w = w_1w_2\dots w_n$, l'inversa e' la stringa $w^R = w_n, \dots, w_2, w_1$. Per ogni linguaggio regolare A, sia $A^R = \{w^R | w \in A\}$. Mostrare che se A e' regolare, allora lo e' anche A^R .

Questo esercizio e' diverso da quelli visti in precedenza; dato un linguaggio regolare, ci viene chiesto di dimostrare che con una modifica possiamo ottenere un altro linguaggio regolare. Dobbiamo perciò ragionare in modo più generico, senza produrre un automa specifico. Una soluzione informale e' la seguente

1. Dato il linguaggio A, produco un NFA_1 che lo riconosce A.
2. Per produrre l'automa che riconoscere il linguaggio A^R , posso modificare NFA_1 in NFA_2
 1. Inverto la direzione delle transizioni
 2. Lo stato iniziale di NFA_1 diventa accettante
 3. Lo stato accettante di NFA_1 diventa iniziale
3. Se NFA_1 ha più di uno stato accettante, aggiungo uno nuovo stato iniziale e una epsilon transizione verso tutti gli ex-stati accettanti.

Per questo esercizio e' necessario partire da un NFA in modo da avere un solo percorso da stato iniziale ad accettante e poter seguire l'automa in senso inverso.

Ex 1.2

Sia $A/b = \{w | wb \in A\}$. Mostrare che se A e' un linguaggio regolare e $b \in \sigma$, allora A/b e' regolare.

Come in Ex1.1 partiamo da un automa che riconosce il linguaggio regolare A e produciamo l'automa che riconosce A/b . Modifichiamo l'automa spostando lo stato accettante allo stato precedente a quello in cui viene riconosciuta la parola che termina per b (ed eliminiamo la transizione associata).

2 Pumping Lemma

Dimostrare che i seguenti linguaggi non sono regolari

Ex 2.1

$$\{0^n 1^m 0^n | m, n \geq 0\}$$

Per dimostrare che il linguaggio non e' regolare procediamo per contraddizione, ossia ipotizziamo che il linguaggio sia regolare e dimostriamo che questo porta ad una contraddizione, l'obiettivo e' trovare una parola che rispetti le condizioni del pumping lemma che una volta pompata produca una parola non appartenente al linguaggio.

Il pumping lemma infatti deve valere per tutte le parole che ne rispettano i requisiti; basta trovare una singola parola che viola la condizione per falsificarlo

Passo 1 Scelta dimostrazione: la tecnica che usiamo e' la contraddizione - assumiamo che il linguaggio sia regolare e che rispetti il pumping lemma. Esiste quindi una costante k che rappresenta la lunghezza minima della parola.

NB: stiamo ipotizzando solo che k esista, non stiamo effettivamente scegliendo un valore.

Passo 2 Scelta parola: sappiamo che il pumping lemma deve valere per tutte le parole di lunghezza almeno k, quindi scegliamo una parola che rispecchi tale condizione. Una possibile scelta e' $w = 0^k 1^k 0^k$, dato che soddisfa automaticamente la condizione di lunghezza minima.

Passo 3 Suddivisione parola: ora dobbiamo spezzare la parole in tre componenti x, y e z. Il teorema ci dice che $|xy| \leq k$ e $|y| > 0$. La scelta della parola $w = 0^k 1^k 0^k$ ci garantisce in modo automatico la struttura di xy e y, dato che i suoi primi k caratteri sono tutti zero.

Possiamo quindi scrivere che

- $y = 0^p$, con $p > 0$
- $xy = 0^{k-p}$
- z e' uguale al resto della parola

Passo 4 Scelta i: i passi da 1 a 3 sono funzionali al passo quattro; ora dobbiamo usare quanto fatto prima per dimostrare che la parola pompata non appartiene al linguaggio. Quindi con $w' = xy^iz$ se scegliamo $i = 0$ otteniamo $xy^0z = 0^{k-p}1^k0^k$.

La parola w' non appartiene al linguaggio, e quindi le condizioni del pumping lemma sono violate. L'ipotesi iniziale mi porta ad una contraddizione e quindi il linguaggio non puo' essere regolare.

Ex 2.2

$\{w \in \{0, 1\}^* \mid w \text{ e' palindroma}\}$

Per dimostrare che il linguaggio non e' regolare, procediamo come nel precedente esercizio.

1. Assumiamo che il linguaggio sia regolare e che esista un costante k
2. Scegliamo una parola w che appartiene al linguaggio con $|w| > k$, ad esempio $w = 0^k0^k$
3. Suddividiamo la parola in xyz
 - $y = 0^p, p > 0$
 - $x = 0^{k-p}$
 - z tutto il resto
4. Dimostriamo che esiste un i per cui la parola xy^iz non appartiene al linguaggio. Ad esempio con $i = 0$ otteniamo che $xy^0z = 0^{k-p}0^k$ ossia una parola non palindroma.

NB: sia per Ex 2.1 che 2.2 abbiamo scelto $i=0$ per trovare un controesempio, ma non e' l'unico possibile. Qual'e' il solo valore che non puo' essere scelto?

EX 2.3

Per questo esercizio possiamo utilizzare il risultato dell'Ex 2.2. Sappiamo infatti che il complementare di linguaggio regolare e' regolare, e ragionare per assurdo.

1. Assumiamo che il linguaggio delle parole non palindrome sia regolare.
2. Dal punto 1, sappiamo che il linguaggio complementare composto dalle parole palindrome e' regolare
3. Il punto 2 ci porta ad una contraddizione, perche' abbiamo dimostrato che il linguaggio delle parole palindrome non puo' essere regolare.

Ex 2.4

Questo esercizio puo' essere risolto come l'esercizio 2.3 utilizzando la non regolarita' del linguaggio complementare. Dal momento che sia p che q sono strettamente maggiori di zero, il linguaggio e' formato da parole di lunghezza composta. Il linguaggio di parole di lunghezza pari a numeri primi non e' regolare (vedi Slide) e quindi il linguaggio non e' regolare.

Ex 2.5

5. $\{0^n 1^m 0^{m+n} \mid n, m \in \mathbb{N}\}$

La soluzione di questo esercizio e' simile agli esercizi Ex 1 e Ex 2.

Ex 2.6

$\{0^n 0^{2^n} \mid n \in \mathbb{N}\}$

Questo esercizio verra' svolto nel prossimo tutorato [se non fosse possibile, aggiornerò le soluzioni].

Ex 3 Lunghezza minima pumping

Per ognuno dei seguenti linguaggi, dare la lunghezza minima del pumping e giustificare la risposta.

L'esercizio chiede di identificare una lunghezza minima in modo da poter applicare il pumping lemma. In altri termini, dobbiamo identificare la lunghezza per cui non e' possibile in alcun modo applicare il pumping lemma.

NB: le soluzioni degli altri punti verranno caricate prossimamente.

Ex 3.1

0001*

Per questo linguaggio, possiamo vedere che e' impossibile applicare il pumping lemma per parole piu' corte di tre. Infatti pompando una parola come 000 otterremmo una parola con piu' di tre zeri, che non viene riconosciuta dal linguaggio. La lunghezza minima e' quattro, infatti data la parola 0001 possiamo impostare $xy = 0001$, $y = 1$ e $z = \epsilon$ e pompare la parola per ogni i .

Ex 3.3

1011

Il linguaggio e' composta da una sola parola. Qualsiasi suddivisione in xyz ci darebbe la possibilita' di pompare la parola aggiungendo o togliendo caratteri. La lunghezza minima e' quindi 5.

NB: se utilizzassimo $i=0$ otterremo parole appartenenti al linguaggio perche' la parola non viene modificata, ma il nostro obbiettivo e' trovare una lunghezza che funzioni per ogni $i \geq 0$

Soluzioni Tutorato 4

Giulio Umbrella

Ex 1 Grammatiche libere da contesto

Definire delle gramatiche libere da contesto per i seguenti linguaggi

Ex 1.1

$\{ w \mid \text{la lunghezza di } w \text{ e' dispari con all'interno il simbolo zero} \}$

Data la parola w , possiamo dividerla nella concatenazione di tre componentti, $w = Sx0Dx$.

Per la somma di numeri pari e dispari sappiamo che valgono i seguenti

- $\text{Pari} + \text{Pari} = \text{Pari}$
- $\text{Dispari} + \text{Dispari} = \text{Pari}$
- $\text{Pari} + \text{Dispari} = \text{Dispari}$

Possiamo verificare se w e' pari o dispari sulla base della lunghezza delle tre componenti.

$ Sx $	$ 0 $	$ Dx $	Dispari?
Pari	Dispari	Pari	S
Pari	Dispari	Dispari	N
Dispari	Dispari	Pari	N
Dispari	Dispari	Dispari	S

Quindi vogliamo che a destra e a sinistra le stringhe siano entrambe di lunghezza pari o entrambe di lunghezza dispari.

Le produzioni sono le seguenti:

$$S \rightarrow P0P \mid D0D \mid 0$$

$$P \rightarrow 00P \mid 01P \mid 10P \mid 11P \mid \epsilon$$

$$D \rightarrow 0P \mid 1P$$

Ex 1.2

$$\{w \mid w = w^R, w \text{ e' palindroma}\}$$

Per ogni produzione, dobbiamo aggiungere lo stesso carattere a destra e a sinistra. Quindi definiamo una singola variabile che aggiunga lo stesso simbolo ogni volta che viene invocata. Aggiungiamo inoltre due produzioni in più con terminali 0 e 1, in modo da produrre anche stringhe di lunghezza 1 (sono palindromi) e stringhe palindromi di lunghezza pari. Le regole per la grammatica sono le seguenti.

$$R \rightarrow 0R0 \mid 1R1 \mid 0 \mid 1 \mid \epsilon$$

Ex 1.3

$$\{w\#x \mid w^R \text{ e' una sottostringa di } x\}$$

In maniera informale possiamo rappresentare il linguaggio nel seguente modo $\{w\#\{0+1\}^*w^R\{0+1\}^*\}$ (NB la precedente rappresentazione **non** vuole essere una espressione regolare, ma un modo schematico di capire la struttura delle stringhe)

Possiamo individuare due componenti

1. L'insieme di tutte le stringhe formate da 0,1
2. Le stringhe palindromi - possiamo infatti pensare alle stringhe palindromi come alla concatenazione di una parola w con la sua opposta.

Fatto questo, scriviamo delle regole per i due casi

1. $X \rightarrow 0X \mid 1X \mid \epsilon$
2. $T \rightarrow 0T0 \mid 1T1$

Il problema adesso e' come combinare le due regole? Per farlo, possiamo pensare che le variabili possono essere chiamate in qualsiasi ordine, non necessariamente da destra a sinistra. Possiamo modificare la prima regola nel seguente modo $T \rightarrow 0T0 \mid 1T1 \mid \#X$. Tornando al nostro esempio informale, abbiamo una regola che ci permette di produrre stringhe del tipo $\{w\#Xw^R\}$. Adesso possiamo usare la regola su X per aggiungere qualsiasi stringa.

L'ultimo passaggio e' capire come aggiungere la parte finale della stringa. Per farlo aggiungiamo una nuova regola per inserire immediatamente X a destra di T , $S \rightarrow TX$

La grammatica che otteniamo e' la seguente:

$$\begin{aligned} S &\rightarrow TX \\ T &\rightarrow 0T0 \mid 1T1 \mid \#X \\ X &\rightarrow 0X \mid 1X \mid \epsilon \end{aligned}$$

Ex 1.4

$\{x\#y \mid x, y \in \{0, 1\}^*, x \neq y\}$

$S \rightarrow A\#B \mid B\#A$

$A \rightarrow TAT \mid 0$

$B \rightarrow TBT \mid 1$

$T \rightarrow 0 \mid 1$

Ex 2 Grammatiche ambigue

Considerate la seguente grammatica

$S \rightarrow A \mid \text{If-then} \mid \text{If-then-else}$

$\text{If-then} \rightarrow \text{if cond then } S$

$\text{If-then-else} \rightarrow \text{if cond then } S \text{ else}$

$A \rightarrow a:=1$

Ex1 Dimostrare che la grammatica e' ambigua

Ex2 Modificare la grammatica per rimuovere l'ambiguita'

Ex 2.1 Dimostrare che la grammatica e' ambigua

Per dimostrare che una grammatica e' sufficiente trovare due derivazioni a sinistra che producono la stessa parola. Un possibile esempio e' il seguente:

$S \rightarrow \text{If-then} \rightarrow \text{If cond then } S \rightarrow \text{If cond then If-then-else} \rightarrow$

$\text{If cond then If cond then } S \text{ else } S$

$S \rightarrow \text{If-then-else} \rightarrow \text{If cond then } S \text{ else } S \rightarrow \text{If cond then If-then else } S \rightarrow$

$\text{If cond then If cond then } S \text{ else } S$

Per completare entrambe le derivazioni, sostituiamo S con A e poi inseriamo il terminale $a:=1$

Per illustrare il problema, possiamo vedere che le due derivazioni possono essere interpretate in due modi diversi:

```
if (conditionA) {  
  if (conditionB) statementA; else statementB;  
}
```

oppure

```
if (conditionA) {  
  if (conditionB) statementA;  
}  
else statementB;
```

Ex 2.2 Rimuovere ambiguità da grammatica

Per rimuovere l'ambiguità, dobbiamo modificarne le regole. Introduciamo quindi due diverse variabili che definiamo Open e Closed con le seguenti caratteristiche:

- **Open:** può produrre un if senza corrispettivo else
- **Closed:** non ha nessun if oppure tutti gli if hanno un corrispettivo else

Quindi modifichiamo le regole come segue:

$S \rightarrow | \text{ Open } | \text{ Closed }$
 $\text{Open} \rightarrow \text{if cond then } S \mid \text{if cond then Closed else Open}$
 $\text{Closed} \rightarrow A \mid \text{if cond then Closed else Closed}$
 $A \rightarrow a:=1$

Possiamo vedere che tra un if e un else, possiamo aggiungere un if solo se aggiungiamo un corrispettivo else.

Possiamo controllare la derivazione ottenuta in precedenza:

$S \rightarrow \text{Open} \rightarrow \text{If cond then } S \rightarrow \text{if cond then Closed} \rightarrow \text{If cond then If cond then Closed If cond Closed} \rightarrow \text{If cond if Cond A if cond Closed} \rightarrow \text{If cond if Cond A if cond A}$

Ex 3 Forma normali

Convertire in forma normale la seguente grammatica

$A \rightarrow BAB|B|\epsilon$
 $B \rightarrow 00|\epsilon$

Passo 1 Aggiungere variabile iniziale La variabile iniziale A è presente anche a destra, quindi dobbiamo aggiungere una nuova variabile iniziale.

$S \rightarrow A$
 $A \rightarrow BAB|B|\epsilon$
 $B \rightarrow 00|\epsilon$

Questo passo è necessario solo se la variabile iniziale compare a destra di qualche produzione.

Passo 2 Rimuovere regole ϵ

Rimuovo $A \rightarrow \epsilon$

Aggiungiamo la produzione ϵ alla variabile iniziale S. Possiamo farlo perché la forma normale di Chomsky ammetta la ϵ per la variabile iniziale.

$S \rightarrow A|\epsilon$
 $A \rightarrow BAB|B|$
 $B \rightarrow 00|$

Rimuovo $B \rightarrow \epsilon$

Ora rimuoviamo la ϵ per la B. Dato che abbiamo la produzione BAB, dobbiamo considerare tre possibili casi, BA, AB, A.

$$\begin{aligned} S &\rightarrow A|\epsilon \\ A &\rightarrow BAB|B|BA|AB|A \\ B &\rightarrow 00 \end{aligned}$$

Attenzione! Abbiamo eliminato la produzione $A \rightarrow \epsilon$ al passo precedente, quindi **non** dobbiamo aggiungerla.

Passo 3 Rimuovere regole unitarie

Abbiamo tre regole unitarie da eliminare

Possiamo eliminare $A \rightarrow A$ perché è una regola ciclica (non produce nulla) e sostituiamo 00 al posto di B nella produzione di A. Fatto questo, rimuoviamo la regola unitaria da S.

$$\begin{aligned} S &\rightarrow BAB|00|BA|AB|\epsilon \\ A &\rightarrow BAB|00|BA|AB \\ B &\rightarrow 00 \end{aligned}$$

Passo 4 Conversione regole finali

Abbiamo una produzione con tre variabili a destra della freccia, introduciamo una nuova produzione per avere solo due variabili a destra.

$$\begin{aligned} S &\rightarrow CB|00|BA|AB|\epsilon \\ A &\rightarrow CB|00|BA|AB \\ B &\rightarrow 00 \\ C &\rightarrow BA \end{aligned}$$

Ora modifichiamo le regole che producono terminali introducendo una regola per produrre il terminale 0 per riportarci alla forma $X \rightarrow x$.

$$\begin{aligned} S &\rightarrow CB|DD|BA|AB|\epsilon \\ A &\rightarrow CB|DD|BA|AB \\ B &\rightarrow DD \\ C &\rightarrow BA \quad D \rightarrow 0 \end{aligned}$$

Ex 4 Esercizi aggiuntivi

Convertire in forma normale le seguenti grammatiche

Ex 4.1

$$\begin{aligned} S &\rightarrow aXbX \\ X &\rightarrow aY|bY\epsilon \\ Y &\rightarrow X|c \end{aligned}$$

Ex 4.2

$$S \rightarrow AbA$$

$$A \rightarrow Aa|\epsilon$$

Soluzioni Tutorato 5

Giulio Umbrella

Ex 1

Dimostrare che il seguente linguaggio $A = \{0^n | n = 2^k, k \in \mathbb{N}\}$ non e' regolare.

Per dimostrare l'affermazione procediamo per assurdo usando il Pumping Lemma; cioe' dimostriamo che esiste una parola che una volta pompata non appartiene al linguaggio.

Il procedimento e' simile a quanto visto in precedenza

1. Assumiamo che il linguaggio sia regolare
2. Scegliamo una parola che rispetti la lunghezza minima
3. Suddividiamo la parola in xyz
4. Troviamo i tale che xy^iz non appartiene al linguaggio

Per questo esercizio, la suddivisione della parola e' immediata, dato un qualsiasi k ottengo $w = 0^k$ e quindi ottengo automaticamente che

- $y = 0^b, b > 0$
- $x = 0^a, a + b \leq k$
- z e' formata solo zeri

Applicando il pumping lemma con $i = 0$ otteniamo $xy^0z = xz = 0^{2^k-b}$

Il problema e' nella scelta del valore da dare ad i . Per alcuni tipi di esercizi, la scelta di i e' molto semplice, ad esempio per il linguaggio delle parole palindrome abbiamo che se $w = 0^k0^k$, basta impostare $i = 0$ per ridurre la lunghezza della prima meta' e ottenere una parola che non appartiene al linguaggio.

In questo esercizio invece dobbiamo prestare piu' attenzione. Esistono infatti dei valori di i che possono produrre una parola che appartiene al linguaggio. Ad esempio, $2^6 - 32 = 32 = 2^5$ e quindi la parola appartiene al linguaggio.

Quindi non basta ridurre il numero di simboli, dobbiamo dimostrare che la parola che si ottiene non appartiene al linguaggio per un generico K . Nella dimostrazione assumiamo che il linguaggio sia regolare e che esista la costante del pumping lemma k , senza fare ulteriori assunzioni. La dimostrazione e' quindi parametrizzata sul valore di k , e quindi dobbiamo trattarla come un parametro generico.

Una possibile dimostrazione e' la seguente:

- $w = 0^{2^k}$
- $x = \epsilon$
- $y = 0^p, 0 < p < k$
- $z = 0^{2^k - p}$

Possiamo considerare le potenze di due come $2^2, 2^3, \dots, 2^k, 2^{k+1}, \dots$, se riusciamo a pompare una parole per produrne una di lunghezza compresa fra 2^k e 2^{k+1} , abbiamo prodotto una parola che non appartiene al linguaggio.

Se prendiamo $i = 2$, $xy^2z = (0^p)^2 0^{2^k - p} = (0^{2p}) 0^{2^k - p} = 0^{2^k} 0^p$

Ora dobbiamo dimostrare che la parola non puo' appartenere al linguaggio. Se prendiamo la parola appartenente al linguaggio successiva $0^{2^{k+1}}$ la possiamo scomporre come $0^{2^{k+1}} = 0^{2^k} 2 = 0^{2^k + 2^k} = 0^{2^k} 0^{2^k}$

Dato che p e' sicuramente minore di 2^k , la parola non appartiene al linguaggio

Ex 2

Dati due linguaggi A e B definiamo lo shuffle dei due linguaggi come $\{w | w = a_1 b_1, \dots, a_k b_k, \text{ con } a_1, \dots, a_k \in A, b_1, \dots, b_k \in B \text{ con } a_i, b_i \in \Sigma\}$.

Dimostrare che se A e B sono regolari, lo shuffle di A e B e' un linguaggio regolare.

Dimostrazione informale

Per dimostrare che un linguaggio e' regolare, basta produrre un automa a stati finiti. A differenza di altri esercizi in cui abbiamo una precisa definizione del linguaggio (ad esempio stringhe binarie di lunghezza pari), in questo contesto sappiamo solo che il linguaggio e' derivato da altri linguaggi.

Questo esercizio va percio' affrontato in modo generale; sappiamo infatti solo che A e B sono regolari, ma non abbiamo indicazioni di nessun tipo sulla loro struttura. Dobbiamo costruire una dimostrazione di carattere generale che funziona per ogni linguaggio regolare A e B.

Sappiamo che A e B sono due linguaggi regolari quindi sappiamo che esistono due automi a stati finiti che li rappresentano. Attenzione, sappiamo che i due automi esistono, ma non abbiamo informazioni su cosa contengono.

Dati i due automi D_A e D_B definiamo

- $D_A = (Q_A, \Sigma, \delta_A, q_A, F_A)$
- $D_B = (Q_B, \Sigma, \delta_B, q_B, F_B)$

Utilizzando questi automi, costruiamo un automa D_S che riconosce le parole composte dallo shuffle di due parole di A e B. Possiamo pensare che D_S ha a

disposizione D_A e D_B , quindi l'automa può richiamarne le funzioni di transizione. Sappiamo che nell'input i caratteri sono alternati fra la parola in A e quella in B.

L'ordine delle operazioni è il seguente:

1. L'automa D_S parte dallo stato iniziale di A e B
2. L'automa D_S legge il primo input e richiama le funzioni di transizioni di D_A e aggiorna lo stato, infatti sappiamo che il primo simbolo appartiene al linguaggio A ; in questa fase D_B rimane allo stato iniziale
3. Il secondo input per costruzione appartiene al linguaggio B; l'automa D_S lascia D_A immutato e aggiorna D_B .
4. La procedura riparte aggiornando D_A

In questo modo, le due parole di A e B vengono processate in parallelo ma in modo asincrono.

Dimostrazione formale

Per la dimostrazione formale dobbiamo definire i cinque elementi di un automa a stati finito. L'alfabeto Σ è lo stesso dei due automi.

Funzione di transizione

La funzione di transizione è definita nel seguente modo

$$\delta((x, y, A), a) = (\delta_A(x, a), y, B)$$

Input: la funzione prende input una tupla di tre valori e l'input corrente

- x stato corrente di D_A , $x \in Q_A$
- y stato corrente di D_B , $y \in Q_B$
- A flag per indicare che l'input a deve essere processato usando D_A

Output: la funzione produce in output una tupla di tre elementi - (x,a) nuovo stato di D_A a partire da x con input a - y stato corrente di D_B - B flag per indicare che l'input deve essere processato usando l'automa D_B

Definiamo poi in modo simile per i passaggi da B ad A con $\delta((x, y, B), b) = (x, \delta_B(y, b), A)$.

Possiamo notare i seguenti punti:

- La procedura aggiorna D_A ma lascia immutato D_B (*oviceversa*).
- Il flag A viene cambiato in B per indicare che il prossimo input deve essere processato usando D_B .
- Il meccanismo della funzione di transizione di D_S è sempre lo stesso: la funzione prende in input uno stato e simbolo e produce in output uno stato.
- Gli stati di D_S sono identificati da tuple di 3 elementi

Insieme di stati

Per completare l'automa, dobbiamo definirne gli stati:

$$Q_S = Q_A \times Q_B \times \{A, B\}$$

NB: X e' il prodotto cartesiano fra insiemi, ossia l'insieme prodotto da tutte le coppie di singoli elementi. Ad esempio $\{a, b\} \times \{c, d\} = \{(a, c), (a, d), (b, c), (b, d)\}$

In questo modo stiamo creando tutte le possibili combinazioni di coppie di stati e flag. Non tutti gli stati saranno necessariamente percorsi, ma in questo modo stiamo creando tutte le possibili combinazioni di stati in cui possono essere A e B .

Stato iniziale

$q = (q_A, q_B, A)$, ossia gli automi vengono processati a partire dai loro rispetti stati iniziali, e il primo automa ad essere processato e' A .

Stato accettante

$F = F_A \times F_B \times \{A\}$, l'automa accetta se entrambi gli stati sono accettanti; il flag A serve ad indicare che il prossimo input e' dal linguaggio A , e quindi l'input letto in precedenza era da B .

Ex 3

Sia L un linguaggio regolare su un alfabeto Σ con $\# \in \Sigma$ e sia $\text{dehash}(w)$ la funzione che rimuove il simbolo hash dalla stringa. Ad esempio $\text{dehash}(1\#1) = 11$, $\text{dehash}(0\#10\#) = 010$. Dimostrare che il linguaggio $\text{dehash}(L) = \{\text{dehash}(w) : w \in L\}$ e' regolare.

Ex 4

Sia L un linguaggio regolare su un alfabeto Σ . Dimostrare che il linguaggio $\text{suffixes}(L) = \{y | xy \in L \text{ per qualche stringa } x \in \Sigma^*\}$ e' regolare.

Esercizi aggiuntivi

Ex 5.1

Dimostrare che il linguaggio $\{0^m 1^n | n/m \text{ e' un numero intero}\}$ non e' regolare

Soluzione

Dimostriamo che il linguaggio non e' regolare per assurdo;

- k lunghezza del pumping lemma
- scegliamo la parola $w = 0^{k+1}1^{k+1}$, che soddisfa la lunghezza minima e appartiene al linguaggio.

Ora suddividiamo la parola w in xyz con $|xy| < k$ e $y \neq \epsilon$

Data la lunghezza della parola e i requisiti del pumping lemma sappiamo che xy è formata interamente da 0, e quindi abbiamo

- $x = \epsilon$
- $y = 0^p, p > 0$
- $z = 0^{k+1-p}1^{k+1}$

Consideriamo l'esponente $i = 2$ e otteniamo la parola $xy^2z = 0^{2p}0^{k+1-p}1^{k+1} = 0^{k+1+p}1^{k+1}$.

Otteniamo una parola con $n/m = (k+1)/(k+1+p)$, ossia un numero compreso fra 0 e 1. Il valore non è intero e quindi la parola non appartiene al linguaggio. Il linguaggio quindi non è regolare.

Ex 5.2

Siano L e M due linguaggi regolari su alfabeto $\{0,1\}$. Dimostrare che il linguaggio $L \& M = \{x \& y \mid x \in L, y \in M, |x| = |y|\}$, dove $x \& y$ è l'and logic bit a bit. Per esempio, $101 \& 001 = 001$.

Soluzione

L'obiettivo è costruire un automa D_S che riconosca le stringhe composte dall'and logico delle stringhe riconosciute da D_A e D_B . Data una stringa in input, vogliamo che sia riconosciuta dal linguaggio se entrambi gli automi la riconoscono.

I linguaggi sono regolari, quindi abbiamo a disposizione due automi:

- $D_A = (Q_A, \Sigma, \delta_A, q_A, F_A)$
- $D_B = (Q_B, \Sigma, \delta_B, q_B, F_B)$

Per decidere se accettare o meno, l'automa D_S ha a disposizione gli automi dei due linguaggi; per ogni simbolo in output, D_S fornisce il simbolo sia a D_A che a D_B . Se entrambi gli automi accettano la parola, l'automa D_S accetta a sua volta.

Il punto è capire che tipo di input fornire ai due automi. Per capire meglio cosa fare, usiamo la tabella logica dell'operazione And:

A	B	A & B
1	1	1
1	0	0
0	1	0
0	0	0

Possiamo dedurre il seguente comportamento:

- Quando l'input e' 1 sappiamo che gli automi stanno processando entrambi il valore 1.
- Se il simbolo e' 0, non sappiamo di preciso quale sia il valore processato - infatti a 0 corrispondono tre coppie di valori.

Definiamo x e y come gli stati attuali di D_A e D_B e definiamo la funzione di transizione come segue.

- $\delta((x, y), 1) = (\delta(x, 1), \delta(y, 1))$
- $\delta((x, y), 0) = ((\delta(x, 1), \delta(y, 0)), (\delta(x, 0), \delta(y, 1)), (\delta(x, 0), \delta(y, 0)))$

Quindi se abbiamo il simbolo 1 facciamo avanzare entrambi gli automi; se invece abbiamo zero, dobbiamo tentare tutte le possibili strade. In questo modo stiamo costruendo un NFA per coprire tutti i possibili percorsi.

Se D_A automa accetta la parola, esistera' un percorso che porta ad uno stato accettante (stessa cosa per D_B).

Per completare l'automa, dobbiamo definirne le altre componenti:

- $\Sigma = \{0, 1\}$
- $Q_S = Q_A \times Q_B$
- $q = (q_A, q_B)$
- $F = F_A \times F_B$

Ex 5.3

Siano L e M due linguaggi regolari su alfabeto $\{0,1\}$. Dimostrare che il linguaggio $LXORM = \{xXORy | x \in L, y \in M, |x| = |y|\}$, dove $xXORy$ e' l'and logic bit a bit. Per esempio, $101XOR001 = 100$.

Soluzione

Per questo esercizio seguire la dimostrazione dell'esercizio 5.2