

Informatica Teorica

Stefano Staffolani

Anno accademico 2022-2023

Contents

1	Puntate precedenti	4
2	La macchina di Turing	4
2.1	Espressività delle macchine di Turing	4
2.2	Linguaggi formali: ripasso	4
2.3	Dai problemi di decisione ai linguaggi formali	5
2.4	Linguaggi decidibili	5
2.5	Linguaggi riconoscibili	5
3	WHILE un linguaggio di programmazione di alto livello	6
3.1	Semantica	6
3.2	Equivalenza	6
4	Macchina di Turing Universale	7
4.1	Programmi universali	7
4.2	La macchina di Turing universale (UTM)	7
4.3	Codificare una TM	8
4.4	Osservazioni sulla codifica	8
4.5	Costruzione di una UTM	8
4.6	Considerazioni finali	9
5	Cosa non possono fare le TM	9
5.1	Ripasso: Linguaggi e TM	9
5.2	Gradi di (in)calcolabilità	9
5.3	Un problema indecidibile: Halting Problem	9
5.4	Problemi non riconoscibili	11
5.5	Osservazione 1. Complemento linguaggio riconoscibile	11
5.6	Osservazione 2. Ridurre un problema ad un altro	12
6	esercitazione 1 Marzo 2023	12
6.1	Quesito 1	12
6.2	Problema 2.1	12
6.3	Problema 2.2	13

7	Mapping-reduction	13
7.1	Perchè	13
7.2	Definizione	13
7.3	Riduzione e Decidibilità	14
7.4	Mapping-reduction in azione: ETH	14
7.5	Il full language problem	14
7.6	L'equivalence problem	15
7.7	Riduzione e Riconoscibilità	16
7.8	l'equivalence problem non è riconoscibile	16
7.9	Ulteriori proprietà della mapping-reduction	17
7.10	Riduzione come Relazione	17
7.11	Riduzione e Complemento	17
7.12	Gerarchia dei problemi	17
7.13	Turing-riducibilità	18
8	La cardinalità dei problemi irrisolvibili	18
8.1	Obiettivo	18
8.2	Insiemi infiniti numerabili	18
9	Linguaggi sono non numerabili	19
9.1	Riassumendo	20
9.1.1	Quanti linguaggi non riconoscibili ci sono?	20
10	Teorema di Rice	20
10.1	ripasso: linguaggi	21
10.2	Teorema di Rice	21
10.3	Proprietà decidibili	22
11	Tiling	22
11.1	Sistema di Tiling	22
11.2	Tiling	22
11.2.1	Esempio	23
11.3	Il problema del tiling	24
11.4	Sistema di tiling, formalmente	24
11.5	Problemi di tiling	24
12	Teoria della complessità computazionale	25
12.1	Misurare la complessità	25
12.1.1	Complessità di tempo	25
12.1.2	Notazione Big-O	25
12.1.3	Classi di complessità	25
12.2	La classe P	26
12.2.1	Perchè P?	26
12.2.2	Tesi di Church-Turing rafforzata	26
12.3	La classe EXP	26
12.4	Esempio: PATH	26
12.5	Una nota sulla codifica	27
12.6	Altri problemi in P: panoramica	27
12.7	La classe NP	27
12.8	Esempio: CLIQUE	27
12.9	Una caratterizzazione alternativa di NP	28

12.10P vs NP	28
12.10.1 Perchè Knuth propende per $P=NP$?	28
13 Poly reduction	30
13.1 Poly reduction e P	30
13.2 Formule e soddisfacibilità	30
13.2.1 3cnf	30
13.2.2 3SAT e SAT	31

1 Puntate precedenti

qui metto quello che manca dalle lezioni precedenti....

2 La macchina di Turing

Una macchina di Turing è una tupla $\langle \Sigma, Q, q_0, H, \delta \rangle$. Dove:

1. Σ è un **alfabeto** di simboli, che include un simbolo speciale \emptyset che indica una cella vuota.
2. Q è un insieme finito di **stati**.
3. $q_0 \in Q$ è lo stato iniziale.
4. $H \subset Q$ è l'insieme degli **stati accettanti (o finali)**.
5. δ è la funzione di transizione $\delta : (Q \setminus H) \times \Sigma \rightarrow Q \times \Sigma \times \{\rightarrow, \leftarrow\}$

δ esprime il programma che governa il funzionamento della TM, ed è una funzione totale. Possiamo scrivere la definizione di δ come un insieme di quintuple.

2.1 Espressività delle macchine di Turing

Molto spesso un problema che vogliamo risolvere usando uno strumento di calcolo può essere espresso come un problema di decisione. Ad esempio

- Dato un grafo, è strettamente connesso?
- Dato un insieme di equazioni, ha una soluzione?

Come fare tutto ciò con delle macchine di Turing?

Abbiamo visto che le TM possono calcolare funzioni di tipo $\mathbb{N}^k \rightarrow \mathbb{N}$, il passaggio chiave è codificare un problema di decisione come la *funzione caratteristica* di un *linguaggio formale*.

2.2 Linguaggi formali: ripasso

Dato un alfabeto Σ di simboli, un **linguaggio formale** è un sottoinsieme di Σ^* . Ad esempio:

- Alfabeto $\Sigma = \{1\}$
- Linguaggio delle stringhe di lunghezza pari: $L = \{\epsilon, 11, 1111, \dots\}$

La **funzione caratteristica** di un linguaggio L è la funzione

$$\chi_L(X) = \begin{cases} 1, & \text{if } x \in L \\ 0, & \text{otherwise} \end{cases} \quad (1)$$

2.3 Dai problemi di decisione ai linguaggi formali

Il nostro schema di codifica deve essere tale che dato α (dati del problema di decisione) otteniamo $code(\alpha) \in \Sigma^*$. Il linguaggio che codifica il **problema di decisione** sarà:

$$L = \{x \in \Sigma^* \mid x = code(\alpha) \text{ per qualche } \alpha \wedge \alpha \in pos(P)\}$$

Dove $pos(P)$ sono le istanze positive del problema P (dati per i quali la risposta è sì).

Le proprietà¹ che solitamente vogliamo per $code(-)$ sono:

1. $\alpha \neq \beta \implies code(\alpha) \neq code(\beta)$;
2. Dovremmo poter verificare se $x \in \Sigma^*$ è $code(\alpha)$ per qualche α ;
3. Dovremmo poter calcolare α a partire da $code(\alpha)$.

2.4 Linguaggi decidibili

Come facciamo a ragionare su un problema di decisione utilizzando una macchina di Turing?

Assumiamo una codifica del problema di decisione come un linguaggio L su un alfabeto Σ' . Vogliamo una Tm M con le seguenti proprietà:

1. l'alfabeto di input/output Σ_I è Σ' .
2. l'insieme degli stati finali è $H = \{Y, N\}$.

Diciamo che M **accetta** un input $x \in \Sigma_I^*$ se la computazione ferma in stato Y . M **rigetta** x se ferma in stato N .

M **decide** L se:

- $x \in L \implies M$ accetta x .
- $x \notin L \implies M$ rigetta x .

Un linguaggio (un problema di decisione) è **decidibile** se c'è una TM che lo decide.

2.5 Linguaggi riconoscibili

Assumiamo una codifica del problema di decisione come un linguaggio L su un alfabeto Σ' . Vogliamo una TM con alfabeto di input/output Σ' .

M **riconosce** L se:

- $x \in L \implies M$ si ferma (= raggiunge uno stato finale).
- $x \notin L \implies M$ non si ferma (= entra in un ciclo).

Un linguaggio (un problema di decisione) è **riconoscibile** se c'è una TM che lo riconosce.

$$Decidibile \implies Riconoscibile$$

¹Quando si guarda alla complessità computazionale, altre proprietà diventano rilevanti: ad esempio quando la codifica è ridondante e calcolata in modo efficiente.

3 WHILE un linguaggio di programmazione di alto livello

Turing-completo: quando il suo potere espressivo e' equivalente ad una macchina di Turing. Quindi quando qualcuno scrive un nuovo linguaggio deve preoccuparsi del fatto che esso sia Turing-complete. Non tutti i linguaggi sono Turing-Completi. Ad esempio i domain specific language. Sintassi in maniera informale:

1. 1) assegnazione di variabili $X := 3$
2. 2) cicli while while $X \neq Y$ do Program
3. 3) sequenziamento di programmi $program1; program2; program3$
4. 4) altri costrutti come *if - then - else* possono essere definiti a partire da questi primitivi.

1) assegnazione di variabili $X := 3$ NB: NON ci sono *side - effects*(tipo `print(42)`)

3.1 Semantica

Un programma WHILE calcola una funzione parziale da $\mathbb{N}^k \rightarrow \mathbb{N}$

3.2 Equivalenza

Theorem 3.1. *Una funzione (parziale) e' computabile da un programma WHILE se e solo se e' computabile da una macchina di Turing.*

Proof. La dimostrazione e' per induzione sulla struttura di un programma WHILE, supponiamo basato su variabili $X_1 \dots X_k$

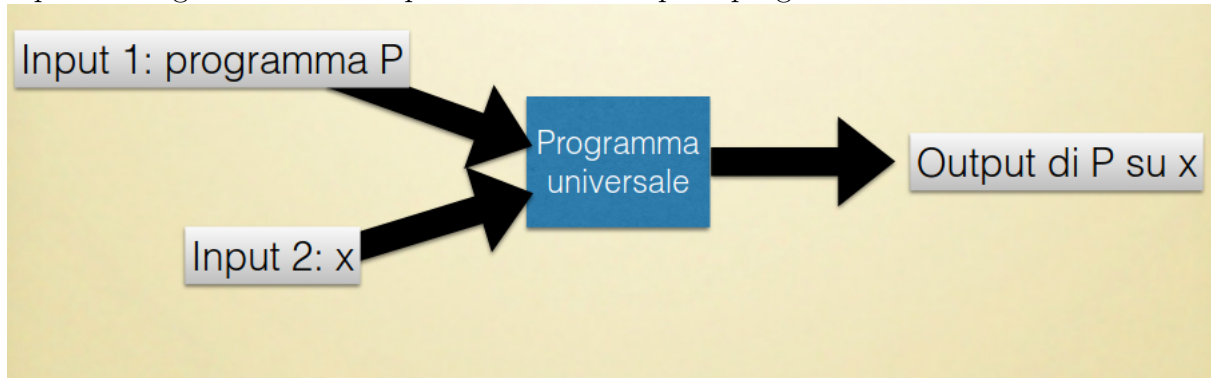
1. Caso base Se il programma e' un'assegnazione di 0 ad una variabile: $begin X_j := 0 end$ la TM corrispondente e' quella che su input rimpiazza il valore di X_j con 0. Gli altri casi base sono il programma vuoto e le altre due forme di assegnazione.
2. Caso induttivo Ci sono due casi da considerare: sequenza e ciclo while.
 - sequenza per II abbiamo un programma della forma $begin P_1; P_2; \dots; P_j end$ dove P_1, \dots sono programmi per i quali abbiamo, da ipotesi induttiva, TM equivalenti M_1, \dots rispettivamente. La TM per $begin P_1; \dots; P_j end$ e' definita nel seguente modo a partire da esse, dove l'output di M_i viene dato come input di M_{i+1} .
 - ciclo while Assumiamo un programma della forma $begin while X_i \neq X_j do P end$ dove P e' un programma per il quale, da ipotesi induttiva, abbiamo un aTM M equivalente. Possiamo costruire una TM M_{test} che rigetta l'input se il valore di $X_i \neq X_j$ e' diverso, ed accetta altrimenti. La TM per il nostro programma e' costruita come segue: (snapshot da inserire)

□

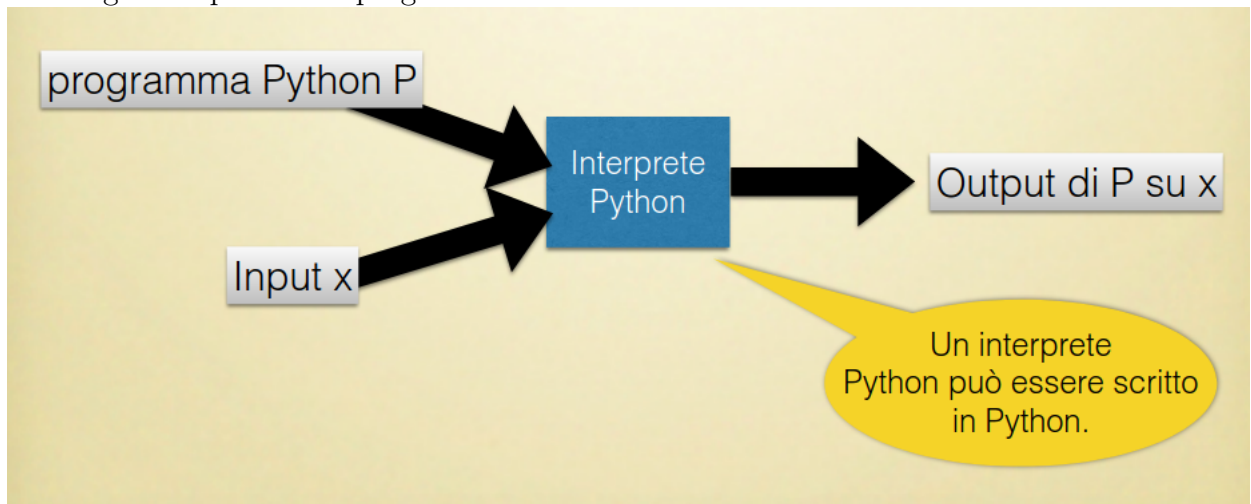
4 Macchina di Turing Universale

4.1 Programmi universali

Un programma universale e' un programma pensato per ricevere altri programmi come input ed eseguirli. I sistemi operativi sono esempi di programmi universali.

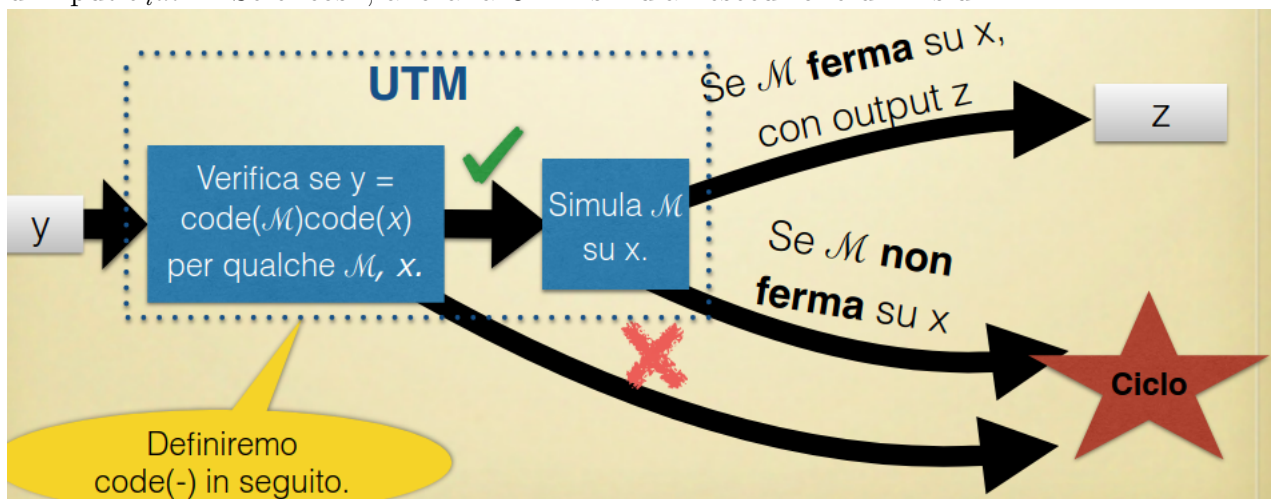


Anche gli interpreti sono programmi universali.



4.2 La macchina di Turing universale (UTM)

La UTM prende in input una stringa y , e per prima cosa verifica che y sia della forma $\text{code}(M)\text{code}(x)$, dove $\text{code}()$ e' una codifica, M e' un TM, e x una stringa nell'alfabeto di input σ_i di M . Se e' cosi', allora la UTM simula l'esecuzione di M su x .



4.3 Codificare una TM

$M = (\sigma, Q, q_0, H, \delta)$ Introduciamo alcune convenzioni. Gli stati in Q sono ordinati come q_0, q_1, \dots con q_0 iniziale. Ordiniamo i simboli che possono apparire nella definizione di δ

$$\sigma_0 = \emptyset \quad \sigma_1 = \rightarrow \quad \sigma_2 = \leftarrow$$

e gli altri simboli in σ come σ_4, \dots Possiamo codificare gli stati ed i simboli come stringhe unarie:

$$\text{code}(q_i) = 11\dots1 \quad \text{code}(\sigma_i) = 11\dots1$$

Codifichiamo una tupla t di δ come:

$$\text{code}(t) = \text{code}(q_i)0\text{code}(\sigma_n)0\text{code}(q_j)0\text{code}(\sigma_m)0\text{code}(\sigma_0)0$$

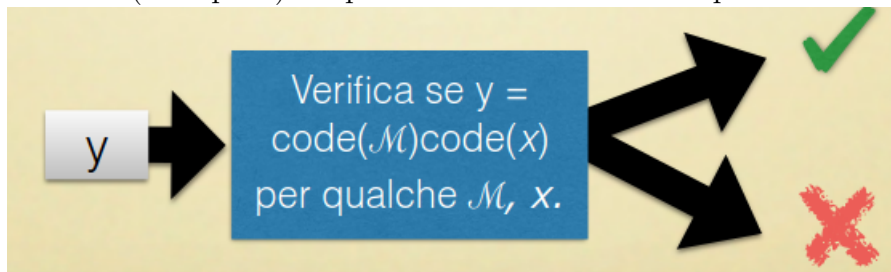
E la funzione di transizione $\delta = t_1, t_2, \dots, t_k$ come

$$\text{code}(\delta) = \text{code}(t_1)0\text{code}(t_2)0\dots0\text{code}(t_k)0$$

Possiamo dedurre quali sono gli stati finali di H : sono quelli su cui δ non è definita (= non occorrono mai in terza posizione in una tupla). INSERIRE ESEMPIO

4.4 Osservazioni sulla codifica

È possibile che ci siano due o più TM che computino la stessa funzione, ma codificate come stringhe differenti (intuitivamente: se esprimono un diverso algoritmo). Nondimeno, la codifica è *iniettiva*: due macchine differenti saranno codificate da stringhe differenti. Data una stringa su 0,1, è possibile determinare se sia o meno il codice di una TM (e di quale). In particolare: si tratta di un problema **decidibile**.



4.5 Costruzione di una UTM

La UTM è definita come una macchina di Turing con tre nastri.

1. Nastro 1 mantiene il nastro di M in forma codificata.
2. Nastro 2 manterra' $\text{code}(M)$.
3. Nastro 3 manterra' lo stato corrente di M in forma codificata.

Un passo della simulazione di M da parte della UTM funziona nel seguente modo.

1. Cerca in $\text{code}(M)$ una tupla $\langle q_i, \sigma_n, q_j, \sigma_m, \sigma_o \rangle$ dove q_i coincida con lo stato sul nastro 3 e σ_n coincida con il simbolo attualmente esaminato da M .
2. Aggiorna nastro 1 con il nuovo simbolo σ_0 e sposta la testina nella direzione σ_m .
3. Aggiorna nastro 3 con lo stato q_j . Se è finale, fermati.

4.6 Considerazioni finali

Questa costruzione mostra l'esistenza di una macchina di Turing universale, M_U . Niente impedisce a M_U di ricevere la sua stessa codifica $code(M_U)$ come parte dell'input! Questa forma di autoreferenzialità sarà utilizzata nella prossima lezione per dimostrare che esiste un problema indecidibile.

5 Cosa non possono fare le TM

Introduciamo il nostro primo problema indecidibile: il problema della **fermata** (*halting problem*). Questo risultato ci informa, più in generale, sui limiti della computazione per algoritmi. Abbiamo visto che l'essere calcolabile da una procedura algoritmica implica essere calcolabile da una TM. Dunque **non** essere calcolabile da una TM implica non essere calcolabile da nessuna procedura algoritmica.

5.1 Ripasso: Linguaggi e TM

Theorem 5.1. Una TM M **decide** un linguaggio L se:

1. Quando $x \in L$, allora M accetta x (= ferma nello stato Y).
2. Quando $x \notin L$, allora M rigetta x (= ferma nello stato N).

Theorem 5.2. Una TM M **riconosce** un linguaggio L se:

1. Quando $x \in L$, allora M termina.
2. Quando $x \notin L$, allora M non termina.

5.2 Gradi di (in)calcolabilità

1. Decidibile da una TM se e solo se è calcolabile (\exists un algoritmo che risponde "Sì" o "No").
2. Non decidibile da nessuna TM ma riconoscibile da una qualche TM se e solo se non è calcolabile (Semi-decidibile: nessun algoritmo saprà calcolare tutte le risposte "No").
3. Non riconoscibile da nessuna TM se e solo se non è calcolabile (del tutto non calcolabile: qualsiasi algoritmo fallirà nel dare sia le risposte "Sì" che "No").

5.3 Un problema indecidibile: Halting Problem

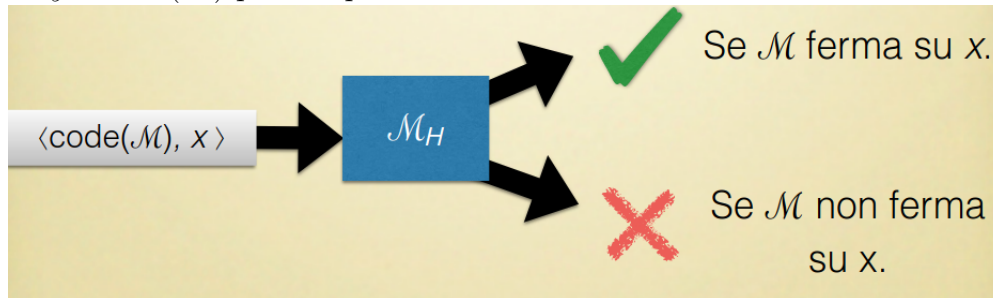
Supponiamo che esista una codifica $code(-)$ che presa una TM su alfabeto Σ restituisce le stringhe $x \in \Sigma^*$. La codifica usata per definire la macchina di Turing universale è un esempio di tale procedura. Definiamo il linguaggio del **problema della fermata**:

$$HALT = \{(y, x) \in \Sigma^* \times \Sigma^* \mid y = code(M) \text{ e } M \text{ ferma su } x.\}$$

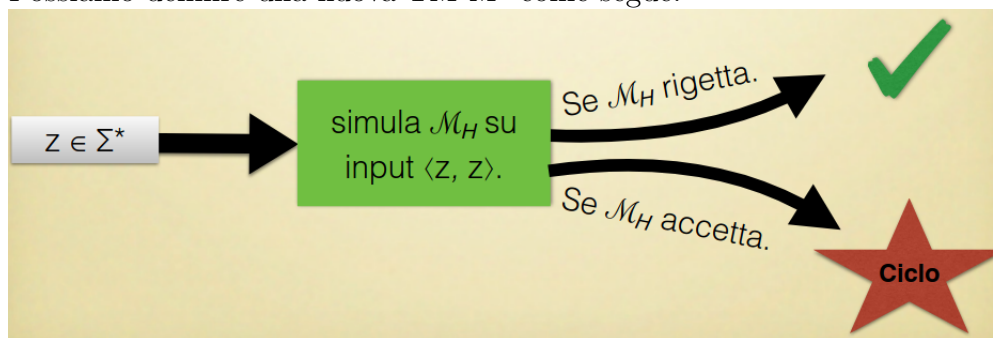
Theorem 5.3. Il problema della fermata è riconoscibile ma non è decidibile.

Proof. Dimostriamo che $HALT$ è riconoscibile^[1] e che non è decidibile^[2].

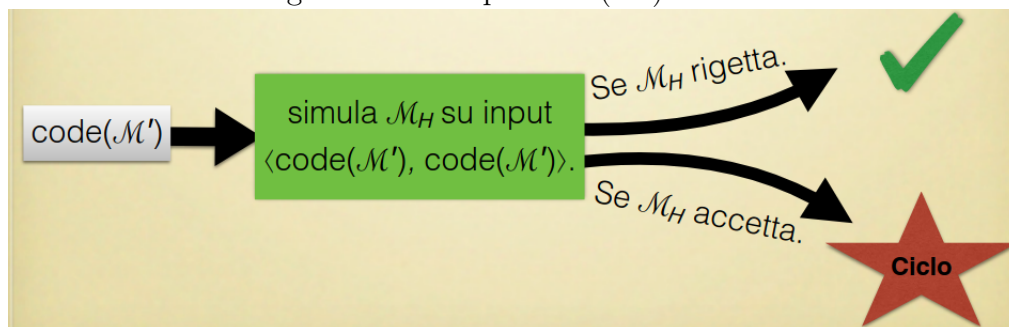
1. Dimostriamo che HALT è riconoscibile. Dobbiamo costruire una TMU M_H che prende in input una coppia (y, x) , se y ferma su x M_H si ferma altrimenti cicla.
2. dimostriamo che HALT non è decidibile. Assumiamo che HALT sia decidibile, e chiamiamo M_H la TM che decide HALT. Perciò M_H si comporterà come segue. Se $y = code(M)$ per un qualche M :



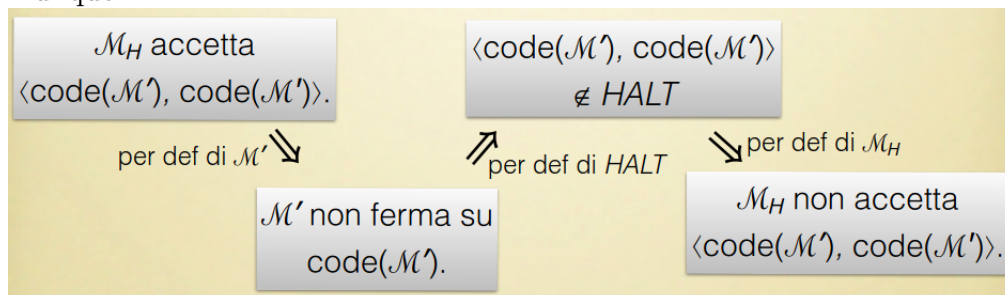
Possiamo definire una nuova TM M' come segue.



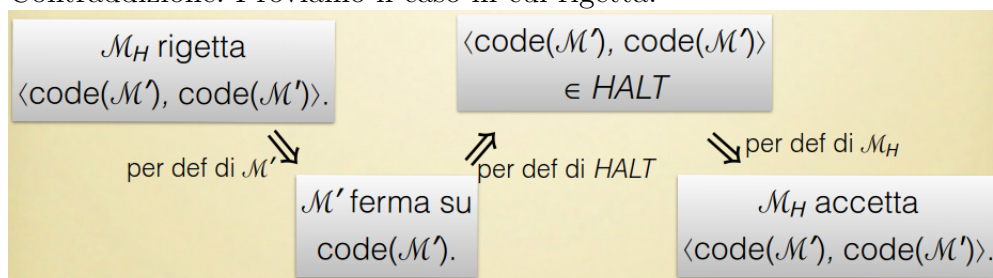
Proviamo ora ad eseguire M' su input $code(M')$.



Dunque



Contraddizione. Proviamo il caso in cui rigetta.



Anche questo caso è in contraddizione. L'unica assunzione utilizzata nel costruire M' è che $\exists M_H$ che decide $HALT$. Perciò M_H non può esistere: $HALT$ è indecidibile.

□

5.4 Problemi non riconoscibili

Theorem 5.4. *Il complemento $HALT^-$ del problema della fermata non è riconoscibile da nessuna TM.*

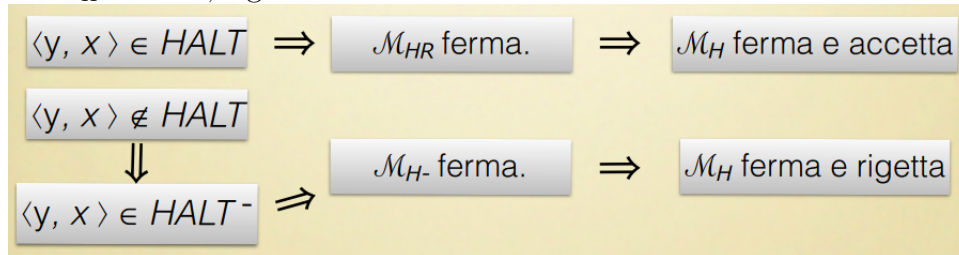
$$HALT = \{\langle y, x \rangle \in \Sigma^* x \Sigma^* \mid y = code(M) \text{ e } M \text{ ferma su } x.\}$$

$$HALT^- = \{\langle y, x \rangle \in \Sigma^* x \Sigma^* \mid y \neq code(M) \forall M \text{ o } y = code(M) \text{ e } M \text{ non ferma su } x\}$$

C'è una dimostrazione diretta, per contraddizione, ma è più interessante mostrare una dimostrazione più astratta. Deriva dal seguente teorema.

Theorem 5.5. *Se $HALT^-$ fosse riconoscibile, allora $HALT$ sarebbe decidibile.*

Proof. Abbiamo già visto che $HALT$ è riconoscibile, diciamo da una TM M_{HR} . Supponiamo per assurdo che anche $HALT^-$ sia riconoscibile, e chiamiamo M_{H-} la TM che lo riconosce. Possiamo ora costruire una TM M_H che decide $HALT$ come segue. Su input $\langle y, x \rangle$, simula M_{HR} e M_{H-} in parallelo su input $\langle y, x \rangle$. Se M_{HR} ferma, accetta. Se M_{H-} ferma, rigetta.



Perciò M_H decide $HALT$.

□

Dal momento che $HALT$ è indecidibile, allora $HALT^-$ non può essere riconoscibile.

5.5 Osservazione 1. Complemento linguaggio riconoscibile

La dimostrazione data non sfrutta in alcun modo il fatto che $HALT$ sia definito nel modo in cui è definito” potremmo sostituire $HALT$ con qualsiasi problema riconoscibile, e funzionerebbe lo stesso. Abbiamo dunque il seguente teorema.

Theorem 5.6. *Se L e L^- sono riconoscibili, allora L è decidibile.*

Proof. La stessa data per $L = HALT$

□

Dai teoremi 5.3 e 5.6 otteniamo il seguente corollario.

Corollary 5.6.1. *I linguaggi riconoscibili non sono chiusi sotto complemento.*

Proof. $HALT$ è riconoscibile ma il suo complemento non è riconoscibile.

□

5.6 Osservazione 2. Ridurre un problema ad un altro

La nostra dimostrazione del fatto che $HALT^-$ non sia riconoscibile ha la seguente struttura:

Se potessimo riconoscere L , allora potremmo decidere L' .
Poichè non è decidibile, allora non possiamo riconoscere L .

Come ridurre L a L' ? Vedremo come questa intuizione possa essere formalizzata in una tecnica di dimostrazione, che ci permette di ridurre problemi tra di loro al fine di dimostrarne la non calcolabilità.

6 esercitazione 1 Marzo 2023

6.1 Quesito 1

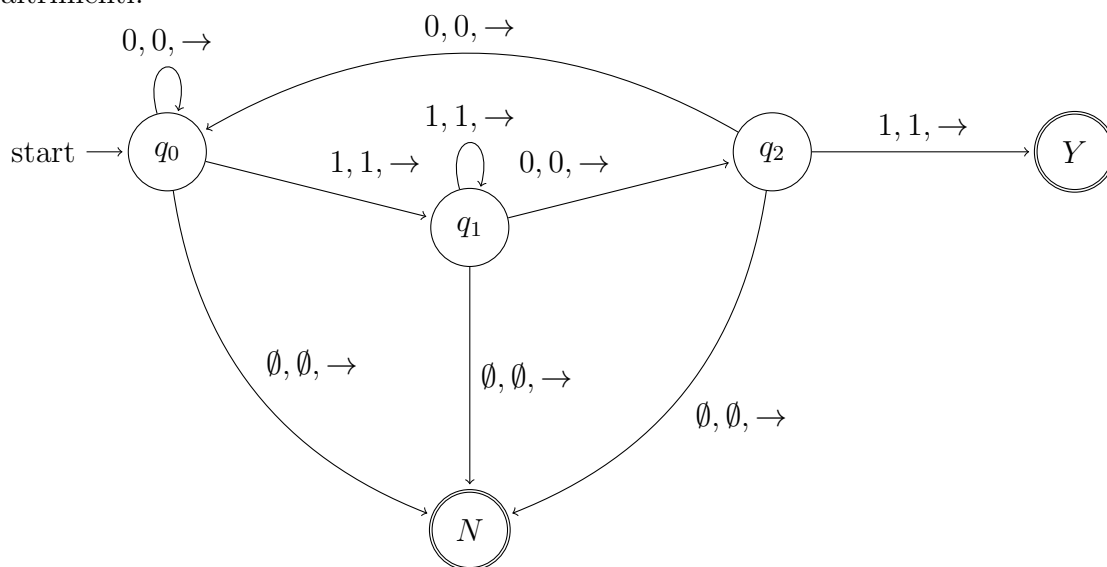
Un problema che vogliamo risolvere usando uno strumento di calcolo può essere espresso come un problema di decisione. Questi problemi hanno la componente dei dati e la risposta SI/NO. Per poter risolvere questi problemi con un calcolatore è necessario codificare un problema di decisione come la funzione caratteristica di un linguaggio formale.

Dato a e b dati le cui codifiche sono $code(a)$ e $code(b) \in \Sigma^*$ Le proprietà che la codifica deve rispettare sono:

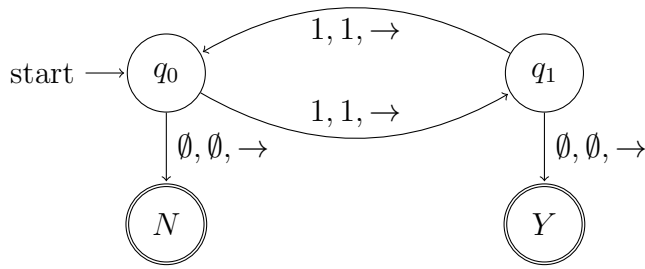
1. $a \neq b \implies code(a) \neq code(b)$
2. deve essere verificabile che se $x \in \Sigma^*$ è $code(a)$ per qualche a
3. deve essere calcolabile a partire da $code(a)$.

6.2 Problema 2.1

Alfabeto $\Sigma = \{0, 1\}$ La TM deve accettare l'input quando esso contiene 101 e rifiutare altrimenti.



6.3 Problema 2.2



7 Mapping-reduction

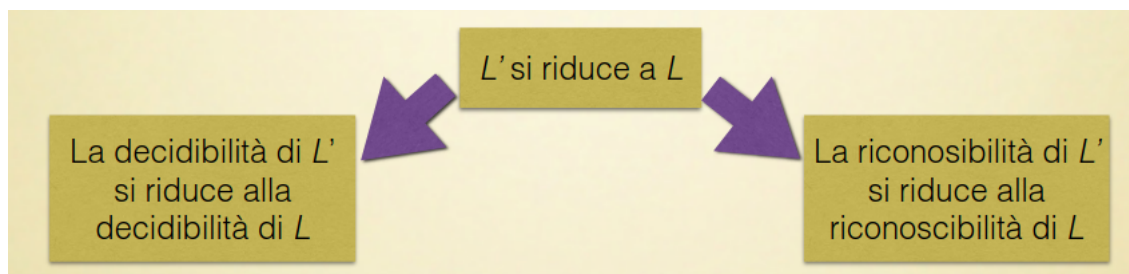
Abbiamo dimostrato che

1. il problema della fermata ($HALT$) è indecidibile.
2. Il complemento del problema della fermata ($HALT^-$) non è riconoscibile. Questo può essere dimostrato come conseguenza del punto 1.

Introduciamo dunque una tecnica semplice e generale per dimostrare l'indecidibilità/non-riconoscibilità di un problema: **mapping-reduction**.

Questa tecnica ci consente di *ridurre* le istanze di un problema a quelle di un altro problema. Nel confrontare due problemi la **decidibilità/riconoscibilità non è essenziale nel processo di prova**. Può essere derivata come una conseguenza.

7.1 Perché



Rispetto ad un tentativo di investigare la calcolabilità di L o L' , questo approccio è maggiormente strutturato: ci concentriamo sulla relazione dei problemi.

7.2 Definizione

Siano L e L' linguaggi sull'alfabeto Σ , diciamo che L' è *mapping - riducibile* a L , scritto $L' \leq L$, se esiste una TM che computa la funzione (totale) $f : \Sigma^* \rightarrow \Sigma^*$ tale che

$$x \in L' \iff f(x) \in L$$

Sostanzialmente, f converte il problema di appartenenza per L' nel problema di appartenenza per L . Intuitivamente $L' \leq L$: L è difficile almeno quanto L' .

7.3 Riduzione e Decidibilità

La mapping-reducibility non parla di decidibilità. È però uno strumento efficace per mostrare che un linguaggio è (in)decidibile.

Theorem 7.1. *Se $L' \leq L$ e L è decidibile, allora L' è decidibile.*

Corollary 7.1.1. *Da 7.1 se $L' \leq L$ e L' è indecidibile, allora L è indecidibile. Quindi, per dimostrare che L è indecidibile, è sufficiente mostrare che $HALT \leq L$.*

Corollary 7.1.2. *Da 7.1 se L è decidibile e L' non lo è, allora $L' \not\leq L$.*

7.4 Mapping-reduction in azione: ETH

Il problema della fermata su nastro vuoto (ETH) è definito dal linguaggio:

$$ETH = \{x \in \Sigma^* \mid x = code(M) \wedge M \text{ ferma su } \epsilon\}$$

Theorem 7.2. *ETH è indecidibile.*

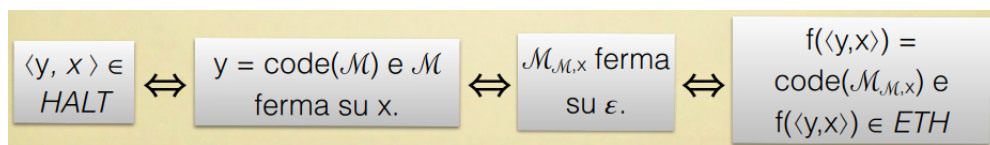
Idea della dimostrazione: ridurre $HALT$ a ETH , così che l'indecidibilità di $HALT$ implichi quella di ETH , grazie a 7.1.

Proof. Costruiamo una funzione computabile f tale che:

$$\langle y, x \rangle \in HALT \iff f(\langle y, x \rangle) \in ETH$$

La definizione di f è come segue. Su argomento $\langle y, x \rangle$:

- Se $\forall M. y \neq code(M)$ allora $f(\langle y, x \rangle) = y \neq ETH$.
- Se $y = code(M)$, allora $f(\langle y, x \rangle) = code(M_{M,x})$ è costruita come segue:
 1. $M_{M,x}$ entra in loop su ogni stringa non vuota ($\neq \epsilon$).
 2. su input ϵ , scrive x sul nastro e simula M su x .



□

7.5 Il full language problem

Il "full language" problem (FL) è definito dal linguaggio seguente:

$$FL = \{x \in \Sigma^* \mid x = code(M) \wedge M \text{ ferma su ogni input}\}$$

Theorem 7.3. *FL è indecidibile.*

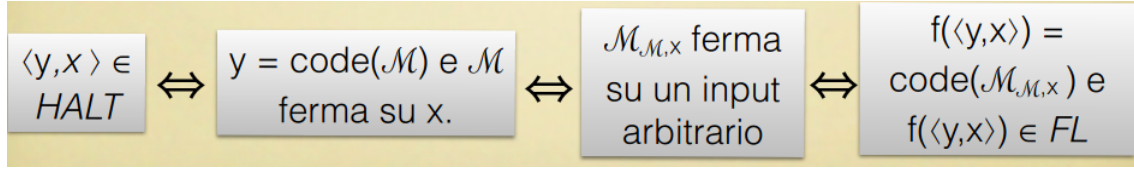
Schema della dimostrazione: Riduciamo $HALT$ a FL .

Proof. Costruiamo una funzione f computabile tale che:

$$\langle y, x \rangle \in HALT \iff f(\langle y, x \rangle) \in FL$$

Definiamo f come segue. Su argomento $\langle y, x \rangle$:

- Se $\forall M. y \neq \text{code}(M)$, allora $f(\langle y, x \rangle) = y \in FL$.
- Se $y = \text{code}(M)$, allora $f(\langle y, x \rangle) = \text{code}(M_{M,x})$, dove $M_{M,x}$ è costruita come segue:
 1. $M_{M,x}$ cancella il suo input.
 2. scrive x sul nastro e simula M su x .



□

7.6 L'equivalence problem

L'equivalence problem (EQ) per le TM è definito dal seguente linguaggio:

$$EQ = \{ \langle y, x \rangle \in \Sigma^* \times \Sigma^* \mid x = \text{code}(M), y = \text{code}(M') \wedge f_M = f_{M'} \}$$

Ovvero M e M' computano la stessa funzione parziale.

Theorem 7.4. *EQ è indecidibile.*

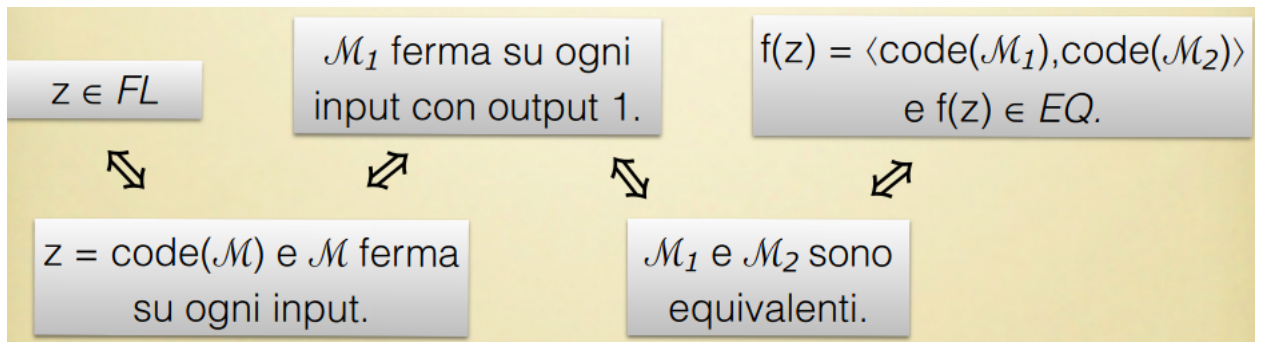
Idea della dimostrazione: Riduciamo FL a EQ .²

Proof. È sufficiente costruire una funzione computabile f tale che:

$$z \in FL \iff f(z) \in EQ$$

La definizione di f è come segue. Su argomento z :

- $\forall M. z \neq \text{code}(M) \implies f(z) = \langle z, z \rangle \notin EQ$.
- $z = \text{code}(M) \implies f(z) = \langle \text{code}(M_1), \text{code}(M_2) \rangle$, dove M_1 e M_2 sono definite come segue:
 1. M_1 esegue M sul suo input e restituisce 1 se M si ferma, e va in loop altrimenti.
 2. M_2 restituisce 1 $\forall \text{input}$.



□

²Osserva che avremmo potuto usare la riduzione da $HALT$, abbiamo cambiato per mostrare la flessibilità di questo approccio.

7.7 Riduzione e Riconoscibilità

Ciò che è vero per riduzione e decidibilità vale anche per riduzione e riconoscibilità.

Theorem 7.5. *Se $L' \leq L$ e L è riconoscibile $\implies L'$ è riconoscibile.*

Corollary 7.5.1. *Da 7.5 $L' \leq L$ e L' non è riconoscibile $\implies L$ non è riconoscibile.*

Corollary 7.5.2. *Da 7.5 Se L è riconoscibile e L' non lo è $\implies L' \not\leq L$.*

7.8 l'equivalence problem non è riconoscibile

Abbiamo dimostrato che EQ è indecidibile. Ora mostriamo che EQ non è riconoscibile. Ricordando che EQ è definito come segue:

$$EQ = \{\langle y, x \rangle \in \Sigma^* \times \Sigma^* \mid x = \text{code}(M), y = \text{code}(M') \wedge f_M = f_{M'}\}$$

Ovvero M e M' computano la stessa funzione parziale.

Theorem 7.6. *EQ non è riconoscibile.*

Idea della dimostrazione: Riduciamo $HALT^-$ (che sappiamo essere un problema non-riconoscibile) a EQ .

Proof. Ricordiamo la definizione di $HALT^-$:

$$HALT^- = \{\langle y, x \rangle \in \Sigma^* \times \Sigma^* \mid \forall M. y \neq \text{code}(M) \vee y = \text{code}(M) \wedge M \text{ non ferma su } x\}$$

Per la riduzione, abbiamo la funzione f

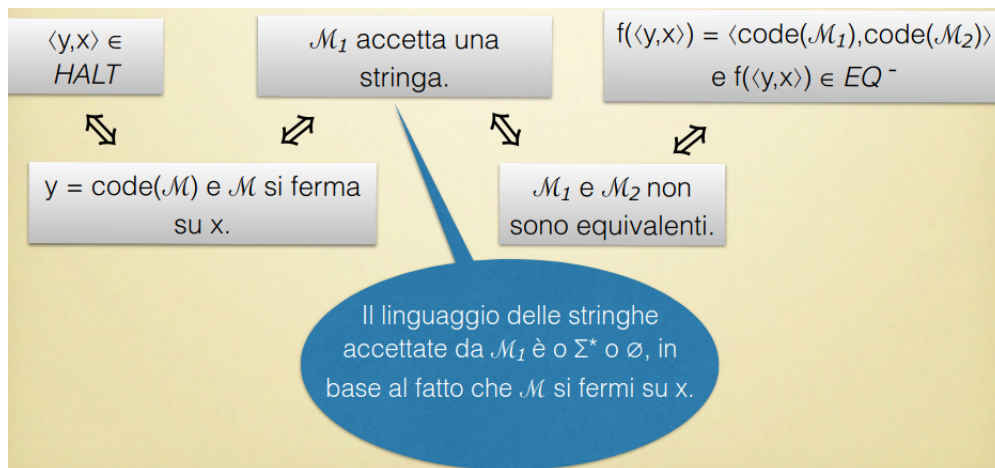
$$\langle y, x \rangle \in HALT^- \iff f(\langle y, x \rangle) \in EQ$$

equivalente a

$$\langle y, x \rangle \in HALT \iff f(\langle y, x \rangle) \in EQ^-$$

Su $\langle y, x \rangle$ definiamo f come segue:

- Se $\forall M. y \neq \text{code}(M)$ allora prendiamo M' qualsiasi e consideriamo $f(\langle y, x \rangle) = \langle \text{code}(M'), \text{code}(M) \rangle$.
- altrimenti $y = \text{code}(M)$ e consideriamo $f(\langle y, x \rangle) = \langle \text{code}(M_1), \text{code}(M_2) \rangle$, dove M_1 e M_2 sono definite come:
 1. M_1 esegue M su x e si ferma se M si ferma, altrimenti entra in un ciclo.
 2. M_2 entra in un ciclo su ogni input.



□

7.9 Ulteriori proprietà della mapping-reduction

Theorem 7.7. *Se $L' \leq L \wedge L$ è decidibile, allora L' è decidibile.*

Corollary 7.7.1. *Da 7.6 se $L' \leq L \wedge L'$ è indecidibile, allora L è indecidibile.*

Corollary 7.7.2. *Da 7.6 se L è decidibile e L' no, allora $L' \not\leq L$.*

Se L' è decidibile, la riduzione a qualche L è di scarsa utilità.

Theorem 7.8. *Se L è un linguaggio non-triviale ($L \neq \sum^* \wedge L \neq \emptyset$), allora $\forall L'$ decidibile. $L' \leq L$.*

Proof. Poichè L è non-triviale, possiamo prendere $x \in L \wedge y \notin L$. Definiamo la funzione $f : \sum^* \rightarrow \sum^*$ come segue:

1. $f(z) = x$ se $z \in L'$
2. $f(z) = y$ altrimenti

Poichè è decidibile, f può essere implementata tramite una TM che simula internamente la TM per L' e restituisce x o y coerentemente. Inoltre, per definizione di f :

$$z \in L' \iff f(z) \in L$$

7.10 Riduzione come Relazione

La riduzione è una relazione tra linguaggi.

1. È **riflessiva**: $\forall L. L \leq L$.
2. È **transitiva**: $L' \leq L \wedge L \leq L'' \implies L' \leq L''$.
3. Non è però **simmetrica** (sarebbe simmetrica se $L' \leq L \implies L \leq L'$)³

Quindi, la riduzione non è una relazione di equivalenza. □

7.11 Riduzione e Complemento

Theorem 7.9. $L_1 \leq L_2 \iff L_1^- \leq L_2^-$.

Corollary 7.9.1. *Da 7.8 $L_1^- \leq L_2 \iff L_1 \leq L_2^-$.*⁴

Mettendo insieme questi risultati, abbiamo senza ulteriore lavoro una prova che EQ^- non è riconoscibile. Infatti, $HALT \leq FL \leq EQ$, quindi $HALT^- \leq EQ^-$ per teorema. La non-riconoscibilità di $HALT^-$ implica non-riconoscibilità di EQ^- .

7.12 Gerarchia dei problemi

1. Decidibile.
2. Indecidibile, ma riconoscibile (es. $HALT$).
3. Non riconoscibile, ma il cui complemento è riconoscibile (es. $HALT^-$).
4. Non riconoscibile, e non il cui complemento non è riconoscibile (es. EQ).

³Il problema della fermata è un controesempio, per per 7.7 $\forall L'$ decidibile, $L' \leq HALT$, se anche $HALT \leq L'$, allora anche $HALT$ sarebbe decidibile per 7.6. Contraddizione.

⁴Usato implicitamente nella prova di 7.6 con $L_1 = HALT$ e $L_2 = EQ$

7.13 Turing-riducibilità

La mapping-reducibility è solo uno dei modi in cui definire il concetto di problema riducibile a un altro problema. Un altro è la Turing-riducibilità. Un **oracolo** per il linguaggio L è uno strumento esterno ("black box") capace di rispondere alla domanda " $x \in L?$ " $\forall x$.

Un linguaggio L' è **Turing-riducibile** a L se, dato un oracolo per L , possiamo decodere L' .

$$\text{mapping} - \text{riducibility} \implies \text{Turing} - \text{riducibility}.$$

Ad esempio sappiamo che $HALT^- \not\leq HALT$, cioè $HALT^-$ non è mapping-riducibile a $HALT$. MA $HALT^-$ è Turing-riducibile ad $HALT$. Infatti, se abbiamo un oracolo per la domanda " $\langle y, x \rangle \in HALT?$ ", questo può essere usato per decidere se $\langle y, x \rangle \in HALT^-$.

8 La cardinalità dei problemi irrisolvibili

8.1 Obiettivo

Vogliamo mostrare che la maggior parte dei linguaggi non sono riconoscibili (e, quindi indecidibili). Il nostro argomento consiste nel mostrare che ci sono "molti" più linguaggi che TM.

8.2 Insiemi infiniti numerabili

Un insieme S è **infinito numerabile** se c'è una funzione totale biettiva $f : \mathbb{N} \rightarrow S$. Ad esempio: l'insieme dei numeri dispari D con la funzione $f : \mathbb{N} \rightarrow D$ definita come $f(n) = 2n - 1$.

Lemma 8.1. *Se S_1 e S_2 sono infiniti numerabili, $S_1 \cup S_2$ è infinito numerabile.*

Ad esempio prendiamo l'insieme Σ^* di stringhe su alfabeto finito Σ . Assumi $|\Sigma| = n$, la biiezione con \mathbb{N} è costruita come:

$$f : \mathbb{N} \rightarrow \Sigma^*$$

1. $f(\epsilon) = 1$
2. $\forall i \in \{1..n\}. f(\sigma_i) = i + 1$
3. $\forall i \in \{1..n\} \forall j \in \{1..n\}. f(\sigma_i \sigma_j) = n \times i + i + j$
4. ecc. per stringhe con lunghezza > 2 .

Abbiamo visto che ogni TM può essere codificata come una stringa per un alfabeto Σ con $|\Sigma| = 2$ (es. $\Sigma = \{0, 1\}$).

Allora, l' **insieme di tutte le TM** è infinito numerabile. Anche l' **insieme di tutti i linguaggi riconoscibili** è infinito numerabile. Questo perchè, per definizione, un linguaggio è riconoscibile se c'è una TM che lo riconosce. Per la stessa ragione, l' **insieme delle funzioni $\mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ computabili** da una TM è infinito numerabile.

9 Linguaggi sono non numerabili

Sia S_Σ l'insieme di tutti i linguaggi sull'alfabeto finito Σ .

Theorem 9.1. L ; insieme S_Σ non è numerabile.

Proof. Ricorda che un linguaggio L è un sottoinsieme di Σ^* . Abbiamo già visto che Σ^* è infinito numerabile, quindi possiamo scriverlo come $\Sigma^* = \{\sigma_1, \sigma_2, \sigma_3, \dots\}$. Allora un linguaggio, diciamo $L_1 = \{\sigma_1, \sigma_4\}$, può essere rappresentato come una riga in una tabella:

	σ_1	σ_2	σ_3	σ_4	σ_5	\dots
L_1	1	0	0	1	0	\dots

□

Ciascun linguaggio su Σ può essere rappresentato in questo modo. Per contraddizione, assumi che S_Σ sia un insieme numerabile. Allora possiamo assegnare un numero naturale ai suoi elementi, così che ogni $L_i \in S_\Sigma$ appare come riga a destra.

	σ_1	σ_2	σ_3	σ_4	σ_5	\dots
L_1	1	0	0	1	0	\dots
L_2	0	1	1	0	1	\dots
L_3	0	0	0	0	0	\dots
L_4	1	1	1	0	1	\dots
L_5	1	1	1	1	1	\dots
\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\ddots

Davvero ogni elemento L di S_Σ compare su una riga?

Definisci L come 00110..., allora $\sigma_i \in L \iff \sigma_i \notin L_i$. Quindi L è diverso da ogni linguaggio L_i sulla riga. Dunque L non può essere in una riga! **Contraddizione.**

Quindi, S_Σ non è numerabile.

	σ_1	σ_2	σ_3	σ_4	σ_5	$\cdot \cdot \cdot \cdot$
L_1	1	0	0	1	0	$\cdot \cdot \cdot \cdot$
L_2	0	1	1	0	1	$\cdot \cdot \cdot \cdot$
L_3	0	0	0	0	0	$\cdot \cdot \cdot \cdot$
L_4	1	1	1	0	1	$\cdot \cdot \cdot \cdot$
L_5	1	1	1	1	1	$\cdot \cdot \cdot \cdot$
\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\vdots	\ddots

9.1 Riassumendo

Dato un alfabeto finito Σ , abbiamo visto che:

1. l'insieme di linguaggi riconoscibili da una TM è infinito numerabile.
2. l'insieme di tutti i linguaggi è non-numerabile.

Quindi, esistono linguaggi che non sono riconoscibili da alcuna TM, ad esempio $HALT^-$, EQ , EQ^- .

9.1.1 Quanti linguaggi non riconoscibili ci sono?

La risposta deriva da un risultato generale.

Theorem 9.2. *Se S è un insieme infinito, non-numerabile e S' è un sottoinsieme infinito numerabile di S , allora $S \setminus S'$ non è un infinito numerabile.*

Proof. Assumi $S \setminus S'$ sia infinito numerabile. Allora, poichè i linguaggi infiniti numerabili sono chiusi per unione, $(S \setminus S') \cup S' = S$ è numerabile. Contraddizione! \square

Dal 9.2 otteniamo il seguente corollario.

Corollary 9.2.1. *L'insieme di linguaggi non riconoscibili non è infinito numerabile, allora ci sono più linguaggi non riconoscibili che riconoscibili.*

10 Teorema di Rice

Abbiamo visto che non possiamo decidere se una TM:

1. ferma su un dato input
2. ferma su input vuoto (stringa vuota)
3. è equivalente a un'altra TM.

Allora, quali problemi riguardanti le TM sono decidibili? Per esempio:

1. possiamo verificare quanti stati ha una macchina, e desumere quanti stati ha
2. se va mai a dx o a sx

Cos'altro?

10.1 ripasso: linguaggi

Una **proprietà di linguaggio** P è una funzione da un insieme di TM a $\{0, 1\}$ (falso/vero), tale che $L_M = L_{M'}$ implica $P(M) = P(M')$. Questo assicura che P dipenda solo dal linguaggio descritto dalla macchina. Per esempio: "ferma in 42 step" non è proprietà del linguaggio. Questa proprietà è **non-triviale** se esiste una TM M tale che $P(M) = 1$ e una TM M' tale che $P(M') = 0$. Formalmente, identifichiamo le TM che soddisfano la proprietà P con l'insieme:

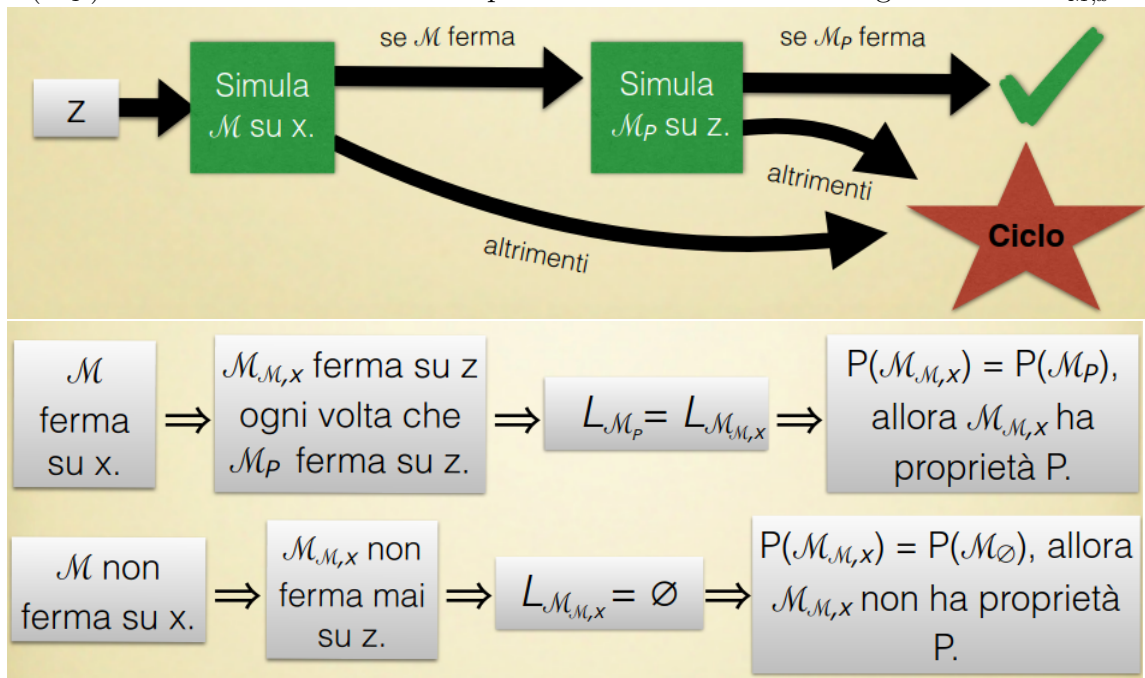
$$\{y \in \Sigma^* \mid y = \text{code}(M) \text{ e } P(M) = 1\}$$

10.2 Teorema di Rice

Theorem 10.1. Se P è una proprietà di linguaggio non triviale, allora il problema "M ha proprietà P" è indecidibile.

Proof. Per contraddizione dimostriamo che se "M ha proprietà P" fosse decidibile, allora il problema della fermata sarebbe decidibile.

Considera una proprietà P . Assumiamo $P(M_\emptyset) = 0$. (M_\emptyset è una TM che riconosce il linguaggio vuoto.) Poiché P è non-triviale, possiamo considerare una TM M_P tale che $P(M_P) = 1$. Fissiamo M e x come parametri e costruiamo la seguente TM $M_{M,x}$:



Se potessimo decidere se $M_{M,x}$ ha la proprietà P , potremmo decidere il problema della fermata. Allora, $\{y \mid y = \text{code}(M) \text{ e } P(M) = 1\}$ è indecidibile.

Abbiamo assunto $P(M_\emptyset) = 0$. Se $P(M_\emptyset) = 1$? In questo caso, ripetiamo lo stesso argomento, ma per la proprietà $\neg P$ ("M non ha la proprietà P"). Osserva che questo funziona perché:

1. dato che P è non-triviale, anche $\neg P$ è non-triviale.
2. dato che $P(M_\emptyset) = 1$, allora $\neg P(M_\emptyset) = 0$ è indecidibile.

Concludiamo che $\{y \mid y = \text{code}(M) \wedge \neg P(M) = 1\}$ è indecidibile. Questo implica che anche $\{y \mid y = \text{code}(M) \wedge P(M) = 1\}$ sia indecidibile. \square

NB: lo schema di dimostrazione è:

- Devo dimostrare $A \iff B$
- Dimostriamo $A \Rightarrow B \wedge \neg A \Rightarrow \neg B$
- Che equivale a $A \Rightarrow B \wedge B \Rightarrow A$

10.3 Proprietà decidibili

Il Teorema di Rice riguarda proprietà di **linguaggio**, non proprietà algoritmiche; riguarda funzioni (specifiche), non programmi (implementazioni). Per esempio non possiamo usare il teorema di Rice per derivare l'indcidibilità del problema della fermata (e simili). In generale, ci sono tre tipi di proprietà riguardo le TM:

1. **Proprietà di linguaggio:** Quelle non triviali sono indifinibili (teorema di Rice).
2. **Proprietà strutturali:** Queste sono tipicamente decidibili poichè si possono verificare staticamente sulla (codifica della) descrizione di TM. (es. "*M ha 13 stati*").
3. **Proprietà comportamentali (o algoritmiche):** Alcune sono decidibili, altre no, e la classificazione non è ovvia (es. "*M non si mouve a sinistra su input 0101*").

11 Tiling

Mostriamo ora un esmpio di problema non calcolabile in un contesto diverso dalla teoria della computabilità. L'obiettivo generale è quello di mostrare che la non-calcolabilità è un fenomeno **pervasivo**, presente in diverse discipline e problemi. Dato un insieme di piastrelle e di regole per metterle insieme, esiste una disposizione del piano che rispetti tali regole?

11.1 Sistema di Tiling

Un sistema di tiling è costituito da:

1. Un insieme di piastrelle (tiles) quadrate, per esempio

$$\mathcal{T} = \{ \text{■} , \text{■} , \text{■} \}$$

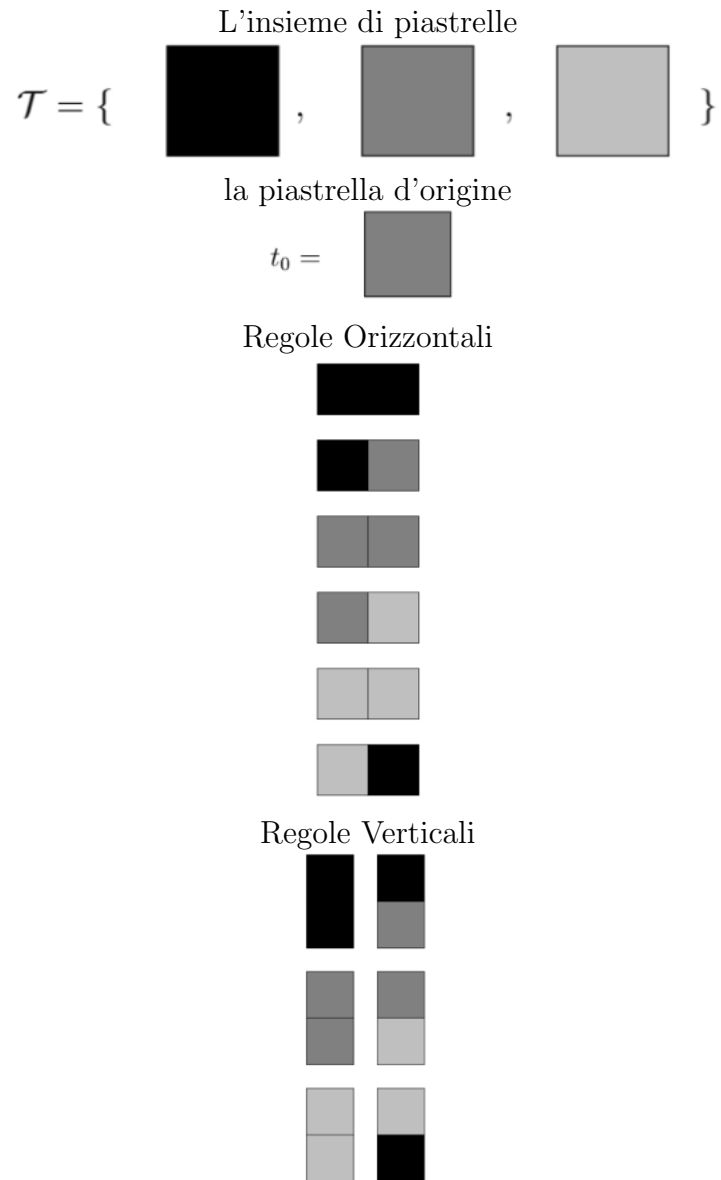
2. Un elemento scelto $t_0 \in \tau$ detto piastrella d'origine.
3. Un insieme di *regole di adiacenza*, che specificano quali piastrelle possano essere posate le une accanto alle altre.

11.2 Tiling

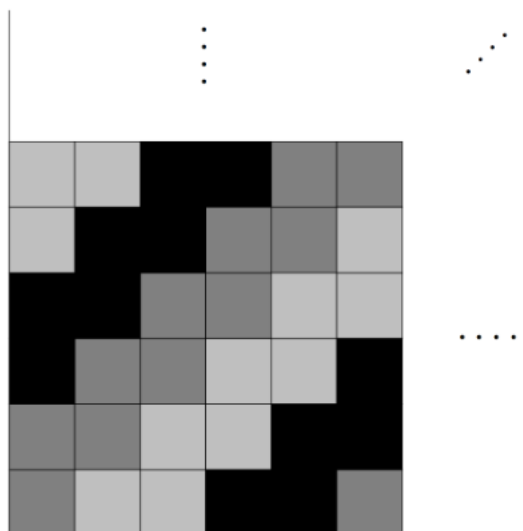
Il **tiling** è una disposizione delle piastrelle in τ con le seguenti proprietà:

1. t_0 si trova nell'angolo in basso a sinistra.
2. Ogni piastrella ha una piastrella sopra e una disposta alla sua destra, senza spazi intermedi.
3. Tutte le regole di adiacenza dono rispettate.

11.2.1 Esempio



Un tiling per questo sistema è per esempio:



11.3 Il problema del tiling

Vogliamo analizzare il **problema del tiling** (tiling problem):

Domanda: dato un sistema di tiling, esiste un tiling?⁵

Risposta: No.⁶

Per dimostrare questo, abbiamo bisogno di una definizione formale dei dati del problema.

11.4 Sistema di tiling, formalmente

Un **sistema di tiling** è una tupla $\langle \tau, t_0, H, V \rangle$ tale che:

1. τ è un insieme di piastrelle.
2. $t_0 \in \tau$ è la piastrella d'origine.
3. $H \subset \tau \times \tau$ è un insieme di regole di adiacenza orizzontali e $V \subset \tau \times \tau$ è un insieme di regole di adiacenza verticali.

Assumiamo il quadrante positivo del piano sia diviso in celle identificate dalle proprie coordinate. Il **tiling** è una funzione $f : \mathbb{N} \times \mathbb{N} \rightarrow \tau$ tale che:

1. $f(1, 1) = t_0$
2. $\forall n, m \in \mathbb{N}. (f(n, m), f(n, m + 1)) \in V$
3. $\forall n, m \in \mathbb{N}. (f(n, m), f(n + 1, m)) \in H$

11.5 Problemi di tiling

Mostreremo che il tiling problem è irriconoscibile mostrando che il complemento di ETH si riduce a esso.

$$ETH = \{x \in \Sigma^* \mid x = code(M) \wedge M \text{ ferma su } \epsilon\}$$
$$ETH = \{x \in \Sigma^* \mid \forall M. x \neq code(M) \vee x = code(M) \wedge M \text{ non ferma su } \epsilon\}$$

Abbiamo visto che ETH è indecidibile ma riconoscibile. Quindi come per il problema della fermata e il suo complemento, ETH^- deve essere non riconoscibile: altrimenti ETH sarebbe in realtà decidibile. Perciò, ridurre ETH^- al tiling problem implica che il tiling problem non sia riconoscibile da nessuna TM. La nostra strategia per dimostrare che la non-riconoscibilità del tiling problem è la seguente:

1. Mostriamo che ogni TM M può essere trasformata in un sistema di tiling τ_M .
2. Questa trasformazione è fatta in modo tale per cui

$$code(M) \in ETH \iff \exists \text{ un tiling per } \tau_M$$

Tale corrispondenza riduce ETH al complemento del tiling problem, così che ETH^- si riduce al tiling problem.

⁵1961, Hao Wang.

⁶1966, Robert Berger

12 Teoria della complessità computazionale

12.1 Misurare la complessità

$$A = \{0^k 1^k \mid k \geq 0\}$$

Programma della TM che decide A:

1. Leggi l'input e rigetta se trovi uno 0 a destra di un 1.⁷
2. Fino a che ci sono sia valori 0 che valori 1 sul nastro: scansiona il nastro eliminando un singolo 0 e un singolo 1.⁸
3. Se rimangono ancora valori 0 o 1, rigetta. Se invece il nastro è vuoto, accetta.⁹

Supponi che l'input abbia lunghezza n . Quanti passi di computazione richiede l'algoritmo?

12.1.1 Complessità di tempo

Sia M una TM che si ferma su tutti gli input. La sua **complessità di tempo** è definita come la funzione $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$, dove $f(n)$ è il massimo numero di passi che M impiega a fermarsi su arbitrari input di lunghezza n .

Ad esempio, la TM appena vista ha complessità: $n + (n/2 \times N) + n$

Quanto è robusto questo metodo di misurare la complessità di un algoritmo?

1. Dipende dal modello di calcolo.
2. Dipende da cosa intendiamo per 'passi' di computazione.
3. È sensibile a variazioni minime (ad es. una sub-routine che richiede un tempo costante, indipendente dall'input).
4. Dipende dalla codifica dell'input e come misuriamo la sua lunghezza.

12.1.2 Notazione Big-O

Un modo più efficace di esprimere la complessità di un algoritmo è usando una notazione che astrae dettagli implementativi poco rilevanti, e fornisce solo una **stime** significativa del suo tempo di esecuzione.

date funzioni $f, g : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$ scriviamo $f(n) = O(g(n))$ e diciamo che $g(n)$ è un **bound superiore asintotico** se esistono $c \in \mathbb{N}$, e $m \in \mathbb{N}$ tali che $\forall n. n \geq m. f(n) \leq c \times g(n)$

In altre parole, $g(n)$ è sempre grande almeno quanto $f(n)$ per n sufficientemente grandi e modulo un fattore costante c .

12.1.3 Classi di complessità

Data una funzione $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$, definiamo **la classe di complessità**(di tempo) **TIME(t(n))** come la collezione di tutti i linguaggi decidibili da una TM (deterministica, a un nastro) in tempo $O(t(n))$.

Ad esempio il linguaggio A è nella classe $TIME(n^2)$.

⁷ n passi.

⁸al più $n/2 \times n$ passi.

⁹al più n passi.

12.2 La classe P

P è la classe dei linguaggi decidibili da una TM (deterministica, a un nastro) in tempo **polinomiale**. Ovvero:

$$P = \bigcup_k TIME(n^k)$$

12.2.1 Perché P?

Nella pratica dello sviluppo software, un algoritmo che lavora in tempo polinomiale viene solitamente considerato "ragionevole".

Il bound polinomiale può essere in realtà molto alto (es. $O(n^{10})$), ma l'esperienza ci ha rivelato che, qualora un algoritmo polinomiale è conosciuto, è solitamente possibile renderlo più efficiente.

Un altro aspetto riguarda la codifica, la maggior parte delle codifiche per strutture come grafi, alberi, matrici, automi, ecc. come stringhe richiede tempo polinomiale, e produce una stringa di output di lunghezza polinomiale rispetto all'input.

12.2.2 Tesi di Church-Turing rafforzata

Ogni modello di calcolo deterministico fisicamente realizzabile può essere simulato da una TM (deterministica, su nastro singolo) con overhead al più polinomiale.

M passi di computazione del modello in questione possono essere simulati dalla TM in al più $O(m^c)$ passi per una costante c .

Se vera, la tesi asserisce che la classe P è robusta, nel senso di essere invariante rispetto al modello di computazione deterministico scelto.

12.3 La classe EXP

P è la classe dei linguaggi decidibili in un tempo "ragionevole".

$$EXP = \bigcup_k TIME(2^{n^k})$$

EXP è la classe dei linguaggi decidibili in un tempo "irragionevole".

La classe EXP intuitivamente è propria degli algoritmi che eseguono un'analisi brute-force, esplorando lo spazio di tutte le possibili soluzioni a un problema.

12.4 Esempio: PATH

$PATH = \{\langle G, s, t \rangle \mid G \text{ grafo diretto che ha un percorso diretto da } s \text{ a } t.\}$

Theorem 12.1. $PATH$ è in P .

Proof. Considera il seguente algoritmo: Su input $\langle G, s, t \rangle$:

1. Contrassegna il node s .
2. Ripeti fino a che nessuno nuovo nodo è contrassegnato: [scansiona tutti gli archi di G . Se trovi un arco da nodo a contrassegnato ad uno b non contrassegnato, contrassegna il nodo b .]
3. Se t è contrassegnato, accetta. Se no, rigetta.

Analizziamo la complessità: 1 e 3 sono chiaramente in P. La subroutine di 2 è in P ed è ripetuta al massimo per un numero di nodi di G , quindi 2 nel suo complesso è in P. Perciò l'algoritmo è in P. \square

12.5 Una nota sulla codifica

Abbiamo dimostrato che $PATH$ è in P assumendo che la complessità venga rispetto al numero di nodi nel grafo. Tuttavia una TM non lavora direttamente su un grafo ma su una sua codifica come stringa di un alfabeto. Per esempio, possiamo codificare un grafo come una matrice di adiacenza, e una matrice di adiacenza come un numero reale.

In che modo possiamo essere certi che questo non influenzi la nostra analisi della complessità di $PATH$? Perché ciascuna di queste codifiche impiega tempo al più polinomiale, e modifica la dimensione di questo input di un fattore al più polinomiale.

12.6 Altri problemi in P: panoramica

1. n è primo? Sì.
2. Il grafo G è connesso? Sì.
3. Data una regex r e la stringa s , $s \in L(r)$? Probabilmente no (PSPACE-completo).
4. Problema del commesso viaggiatore? Probabilmente no (NP-completo).
5. Dalla posizione P in una fila di s cacchi, quale giocatore ha una strategia vincente? Probabilmente no (PSPACE-completo).

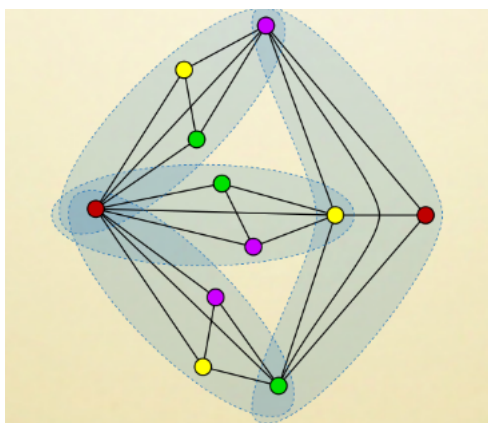
12.7 La classe NP

Data una funzione $f : \mathbb{N} \rightarrow \mathbb{N}$, definiamo la **classe di complessità** (di tempo) $NTIME(t(n))$ come la collezione di tutti i linguaggi decidibili da una TM (non-deterministica, a un nastro) in tempo $O(t(n))$.

$$NP = \bigcup_k NTIME(n^k)$$

12.8 Esempio: CLIQUE

Dato un grafo indiretto, un clique è un sotto-grafo dove tutti i nodi sono collegati tra loro da un arco.



$$CLIQUE = \{\langle G, k \rangle \mid \text{Il grafo } G \text{ contiene un } CLIQUE \text{ di } k \text{ nodi.}\}$$

$CLIQUE$ è in NP. Ecco un algoritmo non-deterministico polinomiale che lo calcola. Su input $\langle G, k \rangle$

1. Seleziona non-deterministicamente un sottoinsieme C di k nodi di G .
2. Verifica che G colleghi tutti i nodi di C tramite archi. Se sì, accetta. Se no, rigetta.

12.9 Una caratterizzazione alternativa di NP

Un linguaggio A è **verificabile** se esiste una TM M (che termina sempre, ed accetta o rigetta) con la proprietà:

$$w \in A \iff \exists c \text{ t.c. } M \text{ accetta } \langle w, c \rangle$$

Se M lavora in tempo polinomiale, diciamo che A è **verificabile polinomialmente**. Intuitivamente, c è un certificato del fatto che $w \in A$. Nota che, se M lavora in tempo polinomiale, può accedere un certificato di lunghezza al più polinomiale in w .

Theorem 12.2. *Un linguaggio è in NP se e solo se è verificabile polinomialmente.*

Idea della dimostrazione.

Proof. In una direzione, sia M una TM non-deterministica che decide un linguaggio L in tempo polinomiale. Costruiamo un verificatore V polinomiale per L nel seguente modo: Su input $\langle w, c \rangle$:

1. Simula M su w , trattiamo c come descrizione codificata delle scelte non-deterministiche da prendere nell'albero di computazione di M .
2. Se il ramo di computazione esplorato è accettante, accetta.

Nella direzione opposta, sia V un verificatore polinomiale per L . Costruiamo una TM M non-deterministica che decide L nel seguente modo: Su input w di lunghezza n :

1. Seleziona non-deterministicamente una stringa c di lunghezza al più n^k .
2. Simula V su input $\langle w, c \rangle$.
3. Se V accetta, accetta. Se no, rigetta.

□

12.10 P vs NP

1. P è la classe dei linguaggi A per cui la domanda " $w \in A$?" può essere **risposta** in maniera efficiente.
2. NP è la classe dei linguaggi A per cui la correttezza di una risposta alla domanda " $w \in A$?" può essere **verificata** in maniera efficiente.

12.10.1 Perché Knuth propende per $P=NP$?

1. Gli informatici hanno cercato di dimostrare che P è diverso da NP per lungo tempo, senza successo. Questo è un indizio che il contrario ($P = NP$) è vero.
2. D'altro canto, altrettante energie sono state impiegate per trovare algoritmi polinomiali per problemi NP , senza successo. È questo un indizio che P è diverso da NP ? Secondo Knuth no: questa strategia potrebbe essere sbagliata, un vicolo cieco.
3. Infatti, la dimostrazione che $P = NP$ potrebbe essere non-costruttiva. Dato un problema in NP , un algoritmo polinomiale potrebbe esistere, ma essere incredibilmente complicato, fuori dalla portata umana. Ad esempio, potrebbe essere di complessità $O(n^g)$, dove g è il numero di Graham.

4. C'è un precedente significativo per quanto sostiene Knuth: il teorema di Roberston-Seymour, il quale dimostra che un certo problema in teoria dei grafi é in P...ma non dà l'algoritmo polinomiale in sé (e non é chiaro come potremmo derivarlo in maniera esplicita).
5. In altre parole, secondo Knuth, anche qualora dimostrassimo che $P = NP$, la dimostrazione sarebbe quasi sicuramente non-costruttiva, e di nessuna utilità pratica.

Perciò, in conclusione, Knuth ritiene che P vs NP non sia un problema così interessante, o quantomeno è malposto.

13 Poly reduction

Siano L e L' linguaggi sull'alfabeto Σ . Diciamo che L è **poly (mapping-)riducibile** a L , scritto $L' \leq_p L$, se esiste una TM che computa in tempo polinomiale una funzione (totale) $f : \Sigma^* \rightarrow \Sigma^*$ tale che

$$x \in L' \iff f(x) \in L$$

In altre parole, $L' \leq_p L$ se $L' \leq L$ e la riduzione che lo testimonia è computabile in tempo polinomiale.

13.1 Poly reduction e P

Theorem 13.1. Se $L' \leq_p L$ e $L \in P$, allora $L' \in P$.

Proof. Da aggiungere. Fatta in classe alla lavagna □

Theorem 13.2. Per $L \in P$, $L^- \leq_p L$.

Proof. Da aggiungere alla lavagna. $L^- \leq_p L$ $x \in L^- \iff f(x) \in L$ $x \notin L \iff f(x) \notin L$ Problema cos'è f ? f prende x e calcola se x appartiene ad L (in tempo poly) se sì ritorna b non in L , altrimenti a in L . (da correggere) □

Domanda: Se $L \in NP$, $L^- \leq_p L$?

13.2 Formule e soddisfacibilità

Una formula booleana è costituita a partire da variabili x, y, z, \dots , loro negazione $\neg x, \neg y, \neg z, \dots$ (chiamati collettivamente letterali) e combinazioni di letterali tramite congiunzione e disgiunzione (\wedge, \vee). Le variabili possono ricevere valore vero (1) o falso (0), da cui deriviamo il valore di verità dell'intera formula.

Esempio: $(\neg x \vee y) \wedge (x \vee z)$.

Una formula è **soddisfacibile** se esiste un assegnamento di valore alle sue variabili che le dia valore 1. La formula di esempio è soddisfacibile, come testimoniato dall'assegnamento $x = 1, y = 1, z = 0$.

13.2.1 3cnf

Una formula booleana è una **clausula** se è una disgiunzione di variabili (positive o negate).

$$\neg x \vee y \vee z \vee \neg z$$

Una formula booleana è in **forma normale congiunta (cnf)** se è una congiunzione di clausole.

$$(x \vee y) \wedge (\neg z \vee z) \wedge (\neg z \vee y \vee z \vee \neg z)$$

Una formula booleana è **3cnf** se è in cnf e ogni sua clausula contiene esattamente tre letterali.

13.2.2 3SAT e SAT

$$\begin{aligned} SAT &= \{\langle F \rangle \mid F \text{ formula booleana soddisfacibile}\} \\ 3SAT &= \{\langle F \rangle \mid F \text{ formula booleana 3cnf soddisfacibile}\} \end{aligned}$$

Perchè sono importanti?

1. ragioni storiche.
2. Ragioni pratiche: molti problemi informatici possono essere formulati come istanze di SAT e 3SAT, ad esempio constraint programming.