

Spis treści

Wstęp.....	2
I Podstawy teorii modelowania systemów rozmytych.....	3
1. Reguły sterownika rozmytego.....	3
2. Bloki i proces wnioskowania rozmytego.....	3
2.1. Blok rozmywania.....	3
2.2. Blok i metody inferencji.....	4
2.3. Blok wyostrozania.....	5
Bibliografia.....	6

Wstęp

Pomysł na logikę rozmytą zrodził się w 1960 r na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkley. Została ona zaproponowana przez Dr Lotfi Zadecha, który pracował nad problemem rozumienia naturalnego języka przez komputer. Naturalny język, podobnie jak praktycznie wszystko w otaczającym nas świecie ciężko jest przetłumaczyć na komputerowe 0/1. Samo pytanie czy wszystko da się wytłumaczyć binarnie jest czysto filozoficzne, choć zazwyczaj dane które mamy do przetworzenia dostajemy już w tej postaci z innego, elektronicznego źródła.

Logika rozmyta do pojęć prawdy i fałszu dodaje również całą gamę wartości pośrednich. Takie podejście znane było już wcześniej w logice trójwartościowej Łukasiewicza (L3) [1], podobne próby podejmował również Clarence Lewis. Trzecim stanem w logice Łukasiewicza był stan nieznany (0.5). Lotfi ten pomysł rozwinął na całą przestrzeń wartości $<0,1>$.

W logice rozmytej wartości 0 i 1 stanowią ekstremalne przypadki prawdy (albo stanu ważności, faktu), może ona jednak przybierać dowolne wartości ze zbioru $<0,1>$ co daje możliwość stwierdzenia, że coś jest jednocześnie np. w 0.7 wysokie i w 0.3 ciepłe. Jest to bardzo bliskie naszemu naturalnemu procesowi myślowemu, gdzie nic nigdy nie jest do końca czarne ani białe. Logika rozmyta nie wyklucza swoim istnieniem logiki binarnej, jest jedynie jej uogólnieniem. Prawa, które nią rządzą dają się zaaplikować do logiki Boole'a dlatego, że w zadbanie o zachowanie praw Augusta De Morgana [2].

Logika rozmyta rozpoczyna się od wykreowania reguł spisanych w naturalnym języku. System rozmyty konwertuje te reguły do ich matematycznego odpowiednika na podstawie odpowiedniego modelu rozmytego. Upraszcza to w dużej mierze pracę projektanta takiego systemu, ponieważ reprezentacja rozwiązania problemu jest bardzo czytelna dla człowieka. Również rezultaty prac takiego systemu są celniejsze niż te z systemów opartych na logice dwuwartościowej, ponieważ system pracuje w rzeczywistym świecie, gdzie rozmycie wartości wejściowych i wyjściowych jest czymś naturalnym. Kolejnym plusem logiki rozmytej jest jej prostota i elastyczność. Może ona rozwiązywać problemy na podstawie niekompletnych, niedokładnych danych. Może też modelować nieliniowe funkcje o dużej złożoności. Przydaje się to szczególnie w przypadkach, gdy mamy do czynienia ze środowiskiem, które może się zmieniać, ponieważ przeprojektowanie modelu funkcji rozmytych nie wymaga wiedzy na temat złożoności algorytmicznej problemu, tylko wiedzy eksperckiej - reguły wyrażamy w czytelnym naturalnym języku.

W praktyce można niewielkim nakładem prac napisać system, który będzie obsługiwał każdy przypadek danych wejściowych. Teoria zbiorów rozmytych cieszy się dość dużą popularnością w dziedzinach związanych ze sterowaniem oraz przetwarzaniem języka. Produkowane są mikroprocesory których rozkazy projektowane są pod przetwarzanie rozmyte. Powstało do tego czasu kilka sposobów reprezentacji wiedzy systemu rozmytego. Jednym z nich jest FCL.

Fuzzy Control Language (FCL) jest językiem który został ustandaryzowany przez Międzynarodową Komisję Elektrotechniczną (IEC) w dokumencie IEC 61131-7. Język ten nie zawiera żadnych funkcjonalności nie związanych z logiką rozmytą, co sprawia, że nie da się w nim napisać najprostszego programu który da jakiegokolwiek rezultaty (np "Hello World"). Może on być jednak częścią większego programu. Biblioteka napisana przeze mnie w języku Java ma na celu interpretację pliku skryptowego FCL i jego reprezentację w postaci struktury powiązanych obiektów. Do biblioteki dołączyłem aplikację webową, która jest środowiskiem IDE do języka FCL. Można ją wykorzystać do sterowania inną aplikacją, która np. modeluje problem. Aplikacja pozwala na ukazanie wewnętrznych mechanizmów zaprojektowanego systemu rozmytego

I Podstawy teorii modelowania systemów rozmytych

1. Reguły sterownika rozmytego

Reguły którymi opisuje się sterownik rozmyty tworzone są następująco :

if <przesłanka> then <konkluzja>

Przesłankę tworzy się za pomocą serii predykatów połączonych spójnikami logicznymi, Konkluzję tworzą kolejne predykaty. Struktura ta przypomina swą budową bazy wiedzy znane z systemów ekspertowych, jednak wewnątrz każdej reguły "dzieje się" tu dużo więcej.

W zależności od zastosowanego modelu rozmytego możemy spotkać się z różnymi formami predykatów. Aplikacja, która jest przedmiotem tej pracy, bazuje na modelu Mamdaniego [3]. W tym modelu predykaty są postaci :

A is B

gdzie :

A - nazwa danej zmiennej lingwistycznej

B - jeden z termów opisujących tą zmienną.

Teoria zbiorów rozmytych zakłada, że termy określające zmienną lingwistyczną mają postać zbiorów rozmytych. Zmienna jest więc zbiorem nazwanych zbiorów rozmytych, które mają nazwy wzięte z języka naturalnego. Predykaty w tej postaci może wyglądać tak :

temperatura is niska

w miejsce niska możemy wstawić też np. wysoka, średnia. Definiujemy w ten sposób kolejne termy ze zbioru termów zmiennej temperatura. Termom tym przypisane są pewne zbiory rozmyte które opisują małą, średnią i wysoką temperaturę.

Zmienne lingwistyczne które występują po lewej stronie reguły nazywamy zmiennymi wejściowymi sterownika. Natomiast zmienne znajdujące się w konkluzji to zmienne w-wyjściowe. Do wnioskowania rozmytego jako podstawę użyto uogólnioną na teorię zbiorów rozmytych regułę *modus ponens*. Zachowano element, który określał, że prawdziwość przesłanki implikacji pozwala wnioskować o prawdziwości konkluzji. Dodano pojęcie stopnia prawdziwości albo stopnia spełnienia zarówno przesłanki jak i konkluzji.

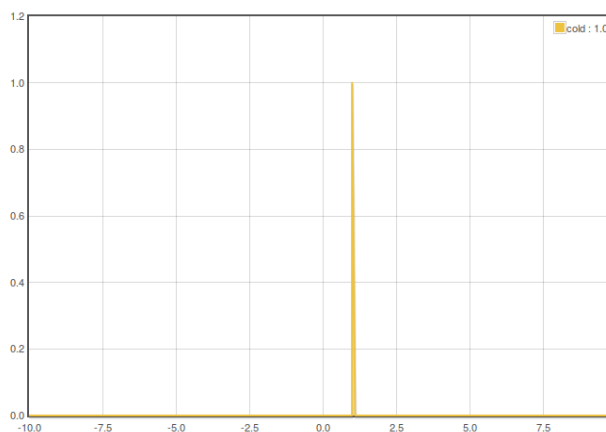
2. Bloki i proces wnioskowania rozmytego

2.1. Blok rozmywania

Bazując cały czas na modelu Mamdaniego wyróżniamy kolejne etapy(bloki) wnioskowania rozmytego. Pierwszym z nich jest blok rozmywania. Blok ten przekształca wartość zmiennej wejściowej (zmiennej lingwistycznej) na stopień spełnienia predykatów - przesłanek reguł, które

angażują tę zmienną.

Najczęściej spotykaną i najprostszą obliczeniowo metodą, która realizuje te cele jest metoda typu singleton. Polega ona na utworzeniu funkcji - zbioru rozmytego X następującej postaci :



rys I.2.1.1 Singleton

Który zdefiniowany jest funkcją :

$$f(x) = \begin{cases} 1 & : x = C \\ 0 & : x \neq C \end{cases}$$

Następnie jako wartość spełnienia predykatu przesłanki A is B uznaje się zbiór powstały w wyniku przecięcia zbioru X ze ze zbiorem skojarzonym z termem B. Jest to prosta metoda w wyniku której zbiorem wynikowym predykatu przesłanki jest liczba mówiąca o stopniu aktywacji tego predykatu. Istnieje wiele innych, bardziej skomplikowanych metod rozmywania [4].

2.2. Blok i metody inferencji

Inferencja jest kolejnym etapem działania sterownika rozmytego. Jest ona jednocześnie najbardziej złożona obliczeniowo. Możemy wyróżnić trzy etapy prac tego bloku :

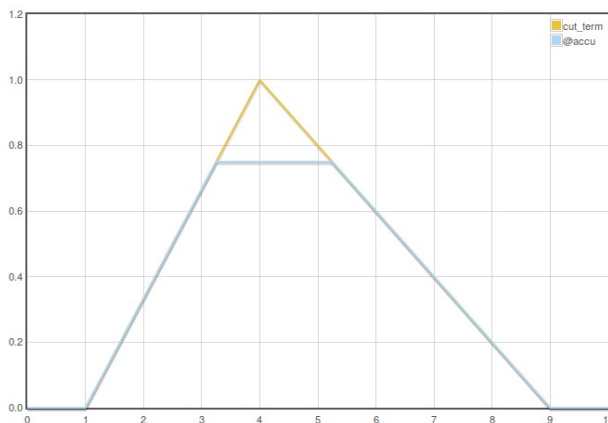
- agregacja (aggregation)
- wnioskowanie
- kumulacja (accumulation)

Wszystkie te etapy wykonywane są w oparciu o przygotowaną przez eksperta bazę reguł. W poprzednim bloku dane zmiennych wejściowych zamienione zostały na stopnie spełnienia odpowiednich predykatów w przesłankach reguł. W tym bloku następuje uruchomienie wszystkich reguł, których przesłanki są spełnione, wyliczenie zbioru rozmytego który jest wynikiem tych reguł oraz kumulacja wyników w każdym bloku reguł.

Na etapie agregacji stopień spełnienia każdej z reguł obliczany jest na podstawie stopnia spełnienia ich przesłanek. W tym celu używane są logiczne operatory rozmyte znane z logiki Boole'a : AND, OR oraz NOT. W zastosowanej przeze mnie implementacji języka Fuzzy Control Language dostępne są następujące funkcje (t-normy) dla tych spójników :

	AND	OR
MIN	$\mu_{A,B}(x, y) = \min(\mu_A(x), \mu_B(y))$	$\mu_{A,B}(x, y) = \max(\mu_A(x), \mu_B(y))$
PROD	$\mu_{A,B}(x, y) = \mu_A(x) \cdot \mu_B(y)$	$\mu_{A,B}(x, y) = \mu_A(x) + \mu_B(y) - \mu_A(x) \cdot \mu_B(y)$

Te reguły dla których stopień spełnienia zagregowanych przesłanek jest niezerowy zostają aktywowane. W wyniku wnioskowania obliczany jest zbiór rozmyty stanowiący konkluzję danej reguły. Operatorem implikacji jest operator MIN, a polega to obrazowo na "obcięciu" zbioru termu wyjściowego na wysokości stopnia spełnienia zagregowanych przesłanek, na przykład :



rys I.2.1.2 Przykład obciętego termu

Dodatkowo w konkluzji każdej reguły możemy podać kilka predykatów dotyczących różnych lub nawet tej samej zmiennej, rozdzielając je operatorem AND. Użycie operatora o tej nazwie podyktowane było zachowaniem czytelności reguł, nie ma on żadnego znaczenia pod względem matematycznym.

Wynikowe zbiory rozmyte kumulują się w ramach danego bloku funkcji sterownika w zbiór rozmyty, który poddawany jest następnie procesowi wyostrzania. Kumulacja polega na zebraniu wszystkich wynikowych zbiorów rozmytych danej zmiennej w jeden zbiór za pomocą funkcji kumulacji. Przykładowe funkcje kumulacji dostępne w implementowanym języku FCL :

2.3. Blok wyostrzania.

Wyostrzanie ma na celu przekształcenie wynikowego zbioru rozmytego na określoną wartość rzeczywistą stanowiącą wartość wyjścia modelu.

W tworzonego systemu możliwymi operatorami są :

- Środek ciężkości (CoG -center of gravity).
- Środek ciężkości dla singletonów (CoGS - center of gravity for singletons)

Przykładowe działanie operatora CoG powyższych operatorów pokazane zostało na rysunku:
TODO RYSUNKI :

TODO FUNKCJE : $\int x \mu(x) dx$
 $\int \mu(x) dx$
 COG
 COGS

Bibliografia

- 1) https://pl.wikipedia.org/wiki/Logika_tr%C3%B3jwarto%C5%9Bciowa
- 2) https://en.wikipedia.org/wiki/De_Morgan%27s_laws
- 3) Mamdani, E. H., Application of fuzzy algorithms for the control of a simple dynamic plant. In *Proc IEEE* (1974)
- 4) Andrzej Piegat; „Modelowanie i sterowanie rozmyte”; Akademicka Oficyna Wydawnicza EXIT, Warszawa 1999