

Týden 11

Přednáška

Nejprve jsme dokončili témata zapsaná u minulé přednášky.

PSPACE, NPSPACE, PSPACE-úplnost

Uvědomili jsme si, že např. pro zjištění toho, zda Bílý má nějakou strategii ve hře ŠACHY, která mu zaručuje vítězství v 200 tazích (rozumí se, že Bílý táhne maximálně 200-krát), bychom uměli celkem přímočaře sestavit algoritmus; např. zavoláme $\text{MaBilyVS}(\text{VychoziPozice}, \text{Bílý}, 200)$, kde

$\text{MaBilyVS}(\text{Pozice}, \text{NaTahu}, \text{Limit})$:

```
if ((Pozice, NaTahu) představuje mat Černému) return ANO;
if ((Pozice, NaTahu) představuje pat nebo mat Bílému nebo Limit=0) return
NE;
if (NaTahu=Bílý) {Postupně pro každý tah Bílého v Pozice zavolej
MaBilyVS(Pozice', Černý, Limit), kde Pozice' vznikne z Pozice provedením
příslušného tahu; když je v nějakém případě vráceno ANO, tak return ANO,
jinak return NE};
if (NaTahu=Černý) {Postupně pro každý tah Černého zavolej
MaBilyVS(Pozice', Bílý, Limit-1); když je ve všech případech vráceno ANO,
tak return ANO, jinak return NE}.
```

Snadno si ovšem spočteme, že odpovědi bychom se od tohoto algoritmu nedočkali, ale není to tím, že by přetekla paměť. Je snadno vidět, že pro přirozenou implementaci v zásadě stačí paměť velikosti 400 pozic (400 „šachovnic“). (Ano, jedná se o jistý průchod stromem hloubky ≤ 400 ; přitom není třeba konstruovat v paměti celý strom, ale stačí vždy udržovat aktuální větev.)

Tím jsme si připomněli, že i v malém prostoru (malé paměti) se pochopitelně dají provádět časově náročné výpočty.

Nadefinovali jsme třídy PSPACE, NPSPACE a uvedli si Savitchovu větu (z učebního textu), která mj. implikuje $\text{PSPACE} = \text{NPSPACE}$.

Uvědomili jsme si inkluze

$$\text{PTIME} \subseteq \text{NPTIME} \subseteq \text{PSPACE} = \text{NPSPACE}.$$

Má se obecně zato, že obě inkluze jsou vlastní, byť nikdo nevyvrátil možnost $\text{PTIME} = \text{PSPACE}$.

Připomněli jsme si, co jsou NP-úplné problémy a nadefinovali jsme PSPACE-úplné problémy. Jako příklady PSPACE-úplných problémů jsme uvedli QBF (problém pravdivosti

kvantifikovaných booleovských formulí), Eq-NFA (ekvivalence nedeterministických konečných automatů) a Eq-RegExp (ekvivalence regulárních výrazů). (Každý posluchač je jistě již schopen každý námi zkoumaný problém přesně specifikovat a uvést příklady pozitivních a negativních instancí ...)

Uvedli jsme také, že nejruznější deskové a grafové hry se dají zformalizovat jako PSPACE-těžké (případně PSPACE-úplné) problémy. Např. u šachů by to ovšem chtělo definovat např. $(n \times n)$ -šachy (pro všechna n , nejen $n = 8$). (Připomeňme, že podle našich definic patří každý problém s konečně mnoha instancemi do třídy $\mathcal{T}(1)$, tedy má konstantní složitost!) Všimli jsme si, že problém QBF lze definovat jako zjišťování existence vítězné strategie ve hře dvou hráčů, kde Eva („existenční hráč“) nasazuje existenčně vázané proměnné a Adam („univerzální hráč“) nasazuje univerzálně vázané proměnné.

Dokazatelně nezvládnutelné problémy

Jestliže prokážeme NP-obtížnost či PSPACE-obtížnost nějakého problému, říkáme, že je *prakticky nezvládnutelný* (intractable). Je totiž jasné, že navrhneme-li algoritmus, který řeší (přesně ten) daný problém, a neobjevíme-li přitom geniální „trik“, na který dosud nikdo nepřišel, bude mít algoritmus tzv. superpolynomiální (typicky exponenciální či ještě horší) složitost. Obecně používat algoritmus (resp. odpovídající program) budeme moci jen na velmi malá vstupní data. Teoreticky ovšem pořád ještě možnost rychlého algoritmu (založeného na „geniálním triku“) existuje.

Samozřejmě je možné, že exponenciální algoritmus ve skutečnosti chceme použít jen na malá data, anebo ho třeba používáme na data, při nichž se neprojeví ona (worst case) exponenciální složitost. V tomto smyslu praktická nezvládnutelnost (obecného) problému ještě neznamená, že ho v praxi nemůže počítačový program úspěšně řešit v pro nás zajímavých případech. (Existují i jiné možnosti, jak v praxi úspěšně řešit i „nezvládnutelný“ problém. Zmíníme se o tom v partiích o aproximačních a pravděpodobnostních algoritmech.)

Známe ovšem i tzv. *dokazatelně nezvládnutelné* problémy (provably intractable problems), tj. ty, u nichž máme *dokázáno*, že pro ně neexistují polynomiální algoritmy. Definujeme-li např. třídy

$$\text{EXPTIME} = \bigcup_{k=0}^{\infty} \mathcal{T}(2^{n^k}), \quad \text{EXPSPACE} = \bigcup_{k=0}^{\infty} \mathcal{S}(2^{n^k})$$

pak EXPTIME-těžký či EXPSPACE-těžký problém je takovým dokazatelně nezvládnutelným problémem.

Dá se totiž ukázat, že inkluze $\text{PTIME} \subset \text{EXPTIME}$, $\text{PSPACE} \subset \text{EXPSPACE}$ jsou skutečně vlastní (tzn., že neplatí rovnost). (My to zde ale dokazovat nebudeme.)

Např. následující problém je EXPSPACE-úplný:

NÁZEV: RE^2 (*ekvivalence regulárních výrazů s mocněním*)

VSTUP: dva regulární výrazy, v nichž je možné použít mocnění (tzn. je možno psát α^2 místo $\alpha \cdot \alpha$).

OTÁZKA: reprezentují zadané výrazy tentýž jazyk?

Připomeňme, že problém Eq-RegExp pro standardní regulární výrazy (bez mocnění) je PSPACE-úplný, stejně jako problém Eq-NFA jazykové ekvivalence *nedeterministických* konečných automatů. (Víme, že složitost je funkcí velikosti vstupu; mocnění v regulárních výrazech umožňuje exponenciálně zkrátit zápis některých dlouhých standardních výrazů.) Existují samozřejmě i dokazatelně těžší (superexponenciální) problémy. Ilustrujme je příkladem problému Presburgerovy aritmetiky (rozhodování pravdivosti formulí teorie sčítání).

Rozhodnutelnost Presburgerovy aritmetiky (jen sčítání)

NÁZEV: ThAdd (*problém pravdivosti teorie sčítání*)

VSTUP: formule jazyka 1. řádu užívající jediný „nelogický“ symbol – ternární (tj. 3-ární) predikátový symbol $PLUS$ ($PLUS(x, y, z) \Leftrightarrow_{df} x + y = z$).

OTÁZKA: je daná formule pravdivá pro množinu $\mathbb{N} = \{0, 1, 2, \dots\}$, kde $PLUS(a, b, c)$ je interpretováno jako $a + b = c$?

Důkaz rozhodnutelnosti Presburgerovy aritmetiky (využívající jen predikát $PLUS(x, y, z)$), tedy důkaz věty 9.3. z kapitoly 9, prodiskutujeme na rozšiřující přednášce.

Nerozhodnutelnost aritmetiky (se sčítáním a násobením)

Uvedli jsme si jen hlavní myšlenku nerozhodnutelnosti pravdivosti uzavřených formulí 1.řádu s predikáty $PLUS(x, y, z)$ (tj. $x + y = z$) a $MULT(x, y, z)$ (tj. $x \cdot y = z$) ve standardním modelu aritmetiky $(\mathbb{N}, +, \cdot)$.

(Využili jsme nerozhodnutelnosti existence akceptujícího výpočtu zadaného Turingova stroje M na zadaném slově w .)

Podklad k rozšiřující přednášce

Rozhodnutelnost Presburgerovy aritmetiky (jen sčítání).

Zde vůbec není zřejmé, že existuje algoritmus, který daný problém řeší. Presburger ukázal takový algoritmus ve 20. letech 20. století (jedním z cílů tzv. Hilbertova programu bylo ukázat podobný algoritmus i s připuštěním predikátu pro násobení – nemožnost řešení

tohoto úkolu ukázal později Gödel). Mnohem později bylo ukázáno, že každý algoritmus, řešící problém ThAdd má složitost minimálně 2^{2^n} .

Presburger ukázal algoritmus využitím tzv. metody eliminace kvantifikátorů. Elegantní důkaz umožňují také výsledky, které známe z teorie konečných automatů.

Věta. Existuje algoritmus rozhodující problém ThAdd.

Představme si třístopou pásku, kde v každé stopě je řetězec nul a jedniček, tj. binární zápis čísla. Na pásku samozřejmě můžeme hledět jako na jednostopou s tím, že povolené *symboly abecedy* jsou uspořádané *trojice* nul a jedniček. Snadno nahlédneme, že existuje konečný automat, který přijímá právě ta slova v „abecedě trojic“, která mají tu vlastnost, že součet čísla v první stopě s číslem v druhé stopě je roven číslu ve třetí stopě. Ihned je to jasné při čtení odzadu; pak si stačí připomenout, že regulární jazyky jsou uzavřeny na zrcadlový obraz.

Z dalších uzávěrových vlastností snadno vyvodíme, že pro libovolnou formuli $\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_n)$ jazyka ThAdd která *neobsahuje kvantifikátory*, lze zkonstruovat kon. automat $A_{\mathcal{F}}$ přijímající právě binární zápisy těch n -tic čísel (na n -stopé pásce), pro které je $\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_n)$ pravdivá.

Pro formuli $(\exists x_n)\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_n)$ je možné zkonstruovat automat, který přijímá právě binární zápisy těch $(n-1)$ -tic čísel (dosazených za $x_1, x_2, \dots, x_{n-1}$), pro které je $(\exists x_n)\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_n)$ pravdivá: automat pracuje na $(n-1)$ -stopé pásce, ale simuluje $A_{\mathcal{F}}$ tak, že obsah n -té stopy nedeterministicky hádá! (Pak ho samozřejmě lze převést na ekvivalentní deterministický automat.)

Jelikož $(\forall x_n)\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_n)$ je ekvivalentní $\neg(\exists x_n)\neg\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_n)$, načrtli jsme takto postup, který k formuli jazyka ThAdd v prenexní formě postupnou aplikací zmíněných konstrukcí sestaví konečný automat, který přijme prázdné slovo (neboli nějakou „posloupnost 0-tic“) právě tehdy, když výchozí formule je pravdivá.

Partie textu k prostudování

Kapitola 9.

Cvičení

Příklad 11.1

Definujte třídu PSPACE a pojem „PSPACE-úplný problém“; příkladem je:

NÁZEV: QBF (*problém pravdivosti kvantifikovaných booleovských formulí*)

VSTUP: formule $(\exists x_1)(\forall x_2)(\exists x_3)(\forall x_4) \dots (\exists x_{2n-1})(\forall x_{2n})\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_{2n})$, kde $\mathcal{F}(x_1, x_2, \dots, x_{2n})$ je booleovská formule v konjunktivní normální formě.

OTÁZKA: je daná formule pravdivá?

Uvedte nějaké malé, ale netriviální, příklady pozitivních a negativních instancí problému.

(Zbytek příkladu je nepovinný.)

Definujte pravidla hry pro hráče Eva („existenční hráč“) a Adam („univerzální hráč“), kteří postupně nasazují hodnoty proměnných. Jde o to, definovat hru tak, aby Eva měla vítěznou strategii (mimochodem, co to je vítězná strategie?) právě tehdy, když je zadaná formule pravdivá (a Adam měl vítěznou strategii právě tehdy, když je zadaná formule nepravdivá).

Zbude-li čas, nakonec ilustруйте na malém příkladu, jak lze obecnou plně kvantifikovanou booleovskou formuli ϕ převést (v polynomiálním čase) na ekvivalentní ϕ' , která je ve tvaru požadovaném pro vstup problému QBF.

Příklad 11.2

Diskutujte ukázkovou zkouškovou písemku. Speciálně se zaměřte na druhou část, v níž rovněž musíte získat předepsané minimum bodů. (Turingovy stroje, RAMy, polynomiální převeditelnost mezi problémy, konkrétní pozitivní a negativní instance rozhodovacích problémů, aplikace Riceovy věty, základní třídy složitosti a jejich úplné problémy, ...)