

Föreläsning 22 i ADK20

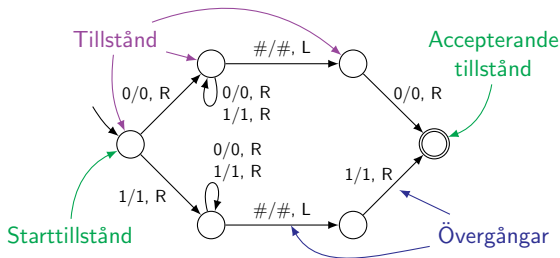
Formella definitioner, turingmaskiner

Viggo Kann

KTH

Turingmaskin

Exempel: kolla om den binära strängen på bandet (inmatningen) börjar och slutar med samma siffra.



$a/b, L$
→

Betyder: Om läshuvudet läser a , följ övergången, skriv b och flytta huvudet ett steg till vänster

$a/b, R$
→

Samma sak, men flytta huvudet ett steg till höger istället

Regler för turingmaskin

- Automaten börjar alltid i starttillståndet
- Då står läs/skrivhuvudet på första symbolen i indata. Indata omges av blanka (tecknas #)
- Om turingmaskinen är **deterministisk** får det inte finnas flera övergångar med samma lässymbol från samma tillstånd.
- Om turingmaskinen hamnar i ett **Accepterande tillstånd** avbryts beräkningen och **JA** returneras
- Om turingmaskinen hamnar i ett läge där ingen matchande övergång finns så avbryts beräkningen och **NEJ** returneras

Övergångar:

$a/b, L$
→

Betyder: Om läshuvudet läser a , följ övergången, skriv b och flytta huvudet ett steg till vänster

- **L** - ett steg åt vänster
- **R** - ett steg åt höger
- **S** - Flytta inte på huvudet

Varje algoritmiskt problem som kan lösas med något program skrivet i något språk kört på någon dator kan också lösas med en turingmaskin

Följdsats

Beräkningsbarhet är robust

För bevis av högre gränser:

- Använd kraftfullt programspråk

För bevis av undre gränser:

- Använd turingmaskinen

Språk och beslutsproblem

Ett **formellt språk** är en mängd strängar.

Exempel:

- $\{xy, yxx, xyzzy, zxy\}$
- $\{2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, \dots\}$
- $\{\text{syntaktiskt korrekta C-program}\}$
- $\{\text{satisfierbara booleska formler}\}$

Olika sätt att beskriva språk:

- Räkna upp strängarna i språket
- En grammatik - regler som definierar språket
- En algoritm som känner igen strängarna i språket, dvs $A(x) = 1$ om x tillhör språket

Varje beslutsproblem motsvarar ett språk!

Nämligen språket som består av alla ja-instanser

Definitioner av $\mathcal{P}$ och $\mathcal{NP}$

$\mathcal{P} = \{Q : \exists \text{ en turingmaskin som känner igen } Q \text{ i pol. tid}\}$

- En turingmaskin A verifierar instansen x till problemet Q om det finns en "lösning" y så att $A(x,y) = 1 \Leftrightarrow x \in Q$
- Språket Q som verifieras av turingmaskinen A är $Q = \{x \in \{0,1\}^* : \exists y \in \{0,1\}^* : A(x,y) = 1\}$
- $\mathcal{NP} = \{Q : \exists \text{ en TM som verifierar } Q \text{ i polynomisk tid}\}$

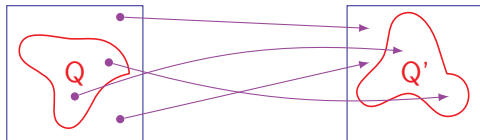
Alternativ definition av $\mathcal{NP}$ med NDTM

- En NDTM (ickedeterministisk turingmaskin) känner igen språket Q i polynomisk tid om:
 - $\begin{cases} x \in Q \Rightarrow \exists \text{ Kedja av övergångar av pol. längd som accepterar } x \\ x \notin Q \Rightarrow \nexists \text{ Kedja av övergångar som accepterar } x \end{cases}$
- $\mathcal{NP} = \{Q : \exists \text{ en NDTM som känner igen } Q \text{ i pol. tid}\}$

Definitionerna av $\mathcal{NP}$ är ekvivalenta!

Polynomisk reduktion

Q kan reduceras till Q' om varje instans x av Q kan omformas till en instans x' av Q' så att $x \in Q \Leftrightarrow x' \in Q'$



Om reduktionen kan göras i polynomisk tid skriver vi $Q \leq_p Q'$ eftersom Q inte kan vara svårare att lösa än Q'

Om $Q \leq_p Q'$ så gäller

- $Q' \in P \Rightarrow Q \in P$ (om Q' är lätt så är Q också lätt)
- $Q \notin P \Rightarrow Q' \notin P$ (om Q är svårt så är Q' också svårt)

Denna typ av reduktion kallas **Karp-reduktion**