Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

12. Klassische Suche: Bestensuche als Graphensuche

Malte Helmert

Universität Basel

28. März 2014

Klassische Suche: Überblick

Kapitelüberblick klassische Suche:

- 3.–5. Einführung
- 6.–9. Basisalgorithmen
- 10.-17. heuristische Algorithmen
  - 10. Heuristiken
  - 11. Analyse von Heuristiken
  - 12. Bestensuche als Graphensuche
  - 13. Gierige Bestensuche, A*, Weighted A*
  - 14. IDA*
  - 15. A*: Optimalität, Teil I
  - 16. A*: Optimalität, Teil II
  - 17. A*: Vollständigkeit und Komplexität

Einführung

Heuristische Suchalgorithmen

heuristische Suchalgorithmen

Heuristische Suchalgorithmen verwenden Heuristikfunktionen, um die Reihenfolge der Knotenexpansion teilweise oder vollständig zu bestimmen.

- dieses Kapitel: kurze Einführung
- Folgekapitel: gründlichere Analyse

Bestensuche

Bestensuche

Bestensuche ist eine Klasse von Suchalgorithmen, die in jedem Schritt den „am besten aussehenden“ Knoten expandieren.

- Entscheidung, welcher Knoten am besten ist, verwendet Heuristik...
- ...aber nicht notwendigerweise ausschliesslich.

Bestensuche

Bestensuche ist eine Klasse von Suchalgorithmen, die in jedem Schritt den „am besten aussehenden“ Knoten expandieren.

- Entscheidung, welcher Knoten am besten ist, verwendet Heuristik...
- ...aber nicht notwendigerweise ausschliesslich.

Bestensuche

Eine Bestensuche ist ein heuristischer Suchalgorithmus, der Suchknoten anhand einer Bewertungsfunktion f evaluiert und immer einen Knoten n mit minimalem $f(n)$ expandiert.

- Implementierung im Wesentlichen wie uniforme Kostensuche
- unterschiedliche Wahl von f
  $\rightsquigarrow$ unterschiedliche Suchalgorithmen

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen:

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen:

- $f(n) = h(n.\text{state})$: gierige Bestensuche
  (greedy best-first search)
  $\rightsquigarrow$ nur die Heuristik zählt

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen:

- $f(n) = h(n.\text{state})$: gierige Bestensuche
  (greedy best-first search)
  $\rightsquigarrow$ nur die Heuristik zählt
- $f(n) = g(n) + h(n.\text{state})$: A*
  $\rightsquigarrow$ Kombination von Pfadkosten und Heuristik

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen:

- $f(n) = h(n.\text{state})$: gierige Bestensuche
  (greedy best-first search)
  $\rightsquigarrow$ nur die Heuristik zählt
- $f(n) = g(n) + h(n.\text{state})$: A*
  $\rightsquigarrow$ Kombination von Pfadkosten und Heuristik
- $f(n) = g(n) + w \cdot h(n.\text{state})$: Weighted A*
  $w \in \mathbb{R}_0^+$ ist ein Parameter
  $\rightsquigarrow$ interpoliert zwischen gieriger Bestensuche und A*

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen:

- $f(n) = h(n.\text{state})$: gierige Bestensuche
  (greedy best-first search)
  $\rightsquigarrow$ nur die Heuristik zählt
- $f(n) = g(n) + h(n.\text{state})$: A*
  $\rightsquigarrow$ Kombination von Pfadkosten und Heuristik
- $f(n) = g(n) + w \cdot h(n.\text{state})$: Weighted A*
  $w \in \mathbb{R}_0^+$ ist ein Parameter
  $\rightsquigarrow$ interpoliert zwischen gieriger Bestensuche und A*

$\rightsquigarrow$ Eigenschaften: nächste Kapitel

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen

Die wichtigsten Bestensuchalgorithmen:

- $f(n) = h(n.\text{state})$: gierige Bestensuche
  (greedy best-first search)
  $\rightsquigarrow$ nur die Heuristik zählt
- $f(n) = g(n) + h(n.\text{state})$: A*
  $\rightsquigarrow$ Kombination von Pfadkosten und Heuristik
- $f(n) = g(n) + w \cdot h(n.\text{state})$: Weighted A*
  $w \in \mathbb{R}_0^+$ ist ein Parameter
  $\rightsquigarrow$ interpoliert zwischen gieriger Bestensuche und A*

$\rightsquigarrow$ Eigenschaften: nächste Kapitel

Was erhalten wir mit $f(n) := g(n)$?

Bestensuche: Graphen- oder Baumsuche?

Bestensuche kann eine Graphensuche oder eine Baumsuche sein.

- hier: Graphensuche (d. h., mit Duplikateliminierung), was der häufigere Fall ist
- Kapitel 14: eine Baumsuch-Variante

Algorithmen-Details

Erinnerung: uniforme Kostensuche

Erinnerung: uniforme Kostensuche

Uniforme Kostensuche

open := **new** MinHeap ordered by g
open.insert(make_root_node())
closed := **new** HashSet
while not *open*.is_empty():
    n = *open*.pop_min()
    if n.state $\notin$ *closed*:
        closed.insert(n)
        if is_goal(n.state):
            return extract_path(n)
        for each $\langle a, s' \rangle \in$ succ(n.state):
            n' := make_node(n, a, s')
            open.insert(n')
return unsolvable

Bestensuche ohne Reopening (1. Versuch)

Bestensuche ohne Reopening (1. Versuch)

Bestensuche ohne Reopening (1. Versuch)

```
open := new MinHeap ordered by f
open.insert(make_root_node())
closed := new HashSet
while not open.is_empty():
    n = open.pop_min()
    if n.state ∉ closed:
        closed.insert(n)
        if is_goal(n.state):
            return extract_path(n)
        for each ⟨a, s'⟩ ∈ succ(n.state):
            n' := make_node(n, a, s')
            open.insert(n')
return unsolvable
```

Bestensuche ohne Reopening (1. Versuch): Diskussion

Diskussion:

Das ist schon fast alles.

Bestensuche ohne Reopening (1. Versuch): Diskussion

Diskussion:

Das ist schon fast alles.

Zwei nützliche Verbesserungen:

- verwirf Zustände, die die Heuristik als unlösbar betrachtet
  $\rightsquigarrow$ benötigen dann keinen Platz in *open*
- wenn mehrere Suchknoten denselben f-Wert aufweisen, verwende h zum Tie-Breaking (bevorzuge niedriges h)
  - nicht immer eine gute Idee, aber oft
  - offensichtlich unnötig, wenn $f = h$ (gierige Bestensuche)

Bestensuche ohne Reopening (endgültige Version)

Bestensuche ohne Reopening

```
open := new MinHeap ordered by ⟨f, h⟩
if h(init()) < ∞:
    open.insert(make_root_node())
closed := new HashSet
while not open.is_empty():
    n = open.pop_min()
    if n.state ∉ closed:
        closed.insert(n)
        if is_goal(n.state):
            return extract_path(n)
        for each ⟨a, s'⟩ ∈ succ(n.state):
            if h(s') < ∞:
                n' := make_node(n, a, s')
                open.insert(n')
return unsolvable
```

Bestensuche: Eigenschaften

Eigenschaften:

- vollständig, wenn h sicher ist (Warum?)
- Optimalität hängt von f ab
  $\rightsquigarrow$ folgende Kapitel

Reopening

Reopening

- Erinnerung: uniforme Kostensuche besucht Knoten in Reihenfolge ansteigender g-Werte

$\rightsquigarrow$ garantiert, dass billigster Pfad zum Zustand eines Knoten gefunden wurde, wenn der Knoten expandiert wird

- mit beliebigen f-Funktionen in der Bestensuche gilt dies im Allgemeinen nicht

$\rightsquigarrow$ um billigere Lösungen zu finden, kann es sinnvoll sein, Duplikatknoten zu expandieren, wenn billigere Pfade zu deren Zuständen gefunden werden (Reopening)

Bestensuche mit Reopening

Bestensuche mit Reopening

```
open := new MinHeap ordered by ⟨f, h⟩
if h(init()) < ∞:
    open.insert(make_root_node())
distances := new HashTable
while not open.is_empty():
    n = open.pop_min()
    if distances.lookup(n.state) = none or g(n) < distances[n.state]:
        distances[n.state] := g(n)
        if is_goal(n.state):
            return extract_path(n)
        for each ⟨a, s'⟩ ∈ succ(n.state):
            if h(s') < ∞:
                n' := make_node(n, a, s')
                open.insert(n')
return unsolvable
```

$\rightsquigarrow$ *distances* steuert Reopening und ersetzt *closed*

Zusammenfassung

Zusammenfassung

- Bestensuche expandiert immer Knoten mit minimalem Wert der Bewertungsfunktion f
  - $f = h$: gierige Bestensuche
  - $f = g + h$: A*
  - $f = g + w \cdot h$ für Parameter $w \in \mathbb{R}_0^+$: Weighted A*
- hier: Bestensuche als Graphensuche
- Reopening: expandiere Duplikate mit niedrigeren Pfadkosten, um billigere Lösungen zu finden