

Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

7. Klassische Suche: Beispiele von Zustandsräumen

Malte Helmert

Universität Basel

9. März 2015

Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

9. März 2015 — 7. Klassische Suche: Beispiele von Zustandsräumen

7.1 Blocks world

7.2 Routenplanung in Rumänien

7.3 Missionare und Kannibalen

Klassische Suche: Überblick

Kapitelüberblick klassische Suche:

- ▶ 5.–7. Grundlagen
 - ▶ 5. Zustandsräume
 - ▶ 6. Repräsentation von Zustandsräumen
 - ▶ 7. Beispiele von Zustandsräumen
- ▶ 8.–12. Basisalgorithmen
- ▶ 13.–20. heuristische Algorithmen

Drei Beispiele

In diesem Kapitel führen wir drei Zustandsräume ein, die wir als illustrierende Beispiele verwenden werden:

- 1 Blocks world
- 2 Routenplanung in Rumänien
- 3 Missionare und Kannibalen

7.1 Blocks world

Blocks world

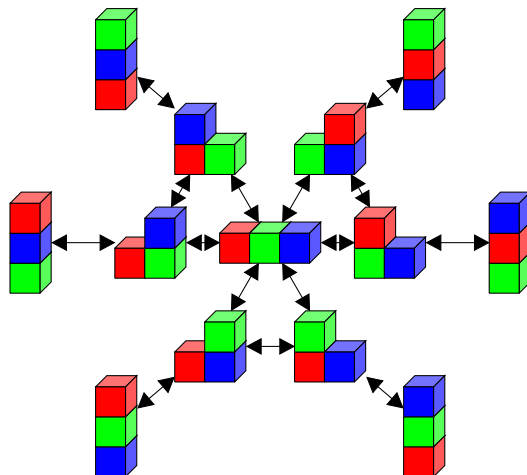
Die **Blocks world** (Klötzchenwelt) ist ein traditionelles Beispielproblem in der KI.

Aufgabe: Blocks world

- ▶ Farbige Blöcke liegen auf einem Tisch.
- ▶ Sie können zu Türmen gestapelt werden, wobei immer nur ein Block auf einmal bewegt werden kann.
- ▶ Unsere Aufgabe ist es, eine gegebenen Zielkonfiguration zu erreichen.

Beispiel: Blocks world mit drei Blöcken

(Aktionsnamen der Übersicht halber weggelassen;
Anfangszustand und Ziel können unterschiedlich gewählt werden)



Blocks world: formale Definition

Zustandsraum $\langle S, A, cost, T, s_0, S_* \rangle$ Blocks world mit n Blöcken

Zustandsraum Blocks world

Zustände S :

Partitionierungen von $\{1, 2, \dots, n\}$ in nichtleere geordnete Listen

Beispiel $n = 3$:

- ▶ $\{\langle 1, 2, 3 \rangle\}, \{\langle 1, 3, 2 \rangle\}, \{\langle 2, 1, 3 \rangle\},$
 $\{\langle 2, 3, 1 \rangle\}, \{\langle 3, 1, 2 \rangle\}, \{\langle 3, 2, 1 \rangle\}$
- ▶ $\{\langle 1, 2 \rangle, \langle 3 \rangle\}, \{\langle 2, 1 \rangle, \langle 3 \rangle\}, \{\langle 1, 3 \rangle, \langle 2 \rangle\},$
 $\{\langle 3, 1 \rangle, \langle 2 \rangle\}, \{\langle 2, 3 \rangle, \langle 1 \rangle\}, \{\langle 3, 2 \rangle, \langle 1 \rangle\}$
- ▶ $\{\langle 1 \rangle, \langle 2 \rangle, \langle 3 \rangle\}$

Blocks world: formale Definition

Zustandsraum $\langle S, A, cost, T, s_0, S_\star \rangle$ Blocks world mit n Blöcken

Zustandsraum Blocks world

Aktionen A :

- ▶ $\{move_{b,b'} \mid b, b' \in \{1, \dots, n\} \text{ mit } b \neq b'\}$
 - ▶ Bewege Block b auf Block b' .
 - ▶ Beide müssen jeweils oberster Block in einem Turm sein.
- ▶ $\{total_b \mid b \in \{1, \dots, n\}\}$
 - ▶ Bewege Block b auf den Tisch ($\rightsquigarrow$ neuer Turm entsteht).
 - ▶ Muss oberster Block in einem Turm sein.

Aktionskosten $cost$:

$cost(a) = 1$ für alle Aktionen a

Blocks world: formale Definition

Zustandsraum $\langle S, A, cost, T, s_0, S_\star \rangle$ Blocks world mit n Blöcken

Zustandsraum Blocks world

Transitionen:

Beispielhaft für $a = move_{2,3}$:

Transition $s \xrightarrow{a} s'$ existiert genau dann, wenn

- ▶ $s = \{\langle b_1, \dots, b_k, 2 \rangle, \langle c_1, \dots, c_m, 3 \rangle\} \cup X$ und
- ▶ falls $k > 0$: $s' = \{\langle b_1, \dots, b_k \rangle, \langle c_1, \dots, c_m, 3, 2 \rangle\} \cup X$
- ▶ falls $k = 0$: $s' = \{\langle c_1, \dots, c_m, 3, 2 \rangle\} \cup X$

Blocks world: formale Definition

Zustandsraum $\langle S, A, cost, T, s_0, S_\star \rangle$ Blocks world mit n Blöcken

Zustandsraum Blocks world

Anfangszustand s_0 und Zielzustände $S_\star$:

Eine mögliche Definition für $n = 3$:

- ▶ $s_0 = \{\langle 1, 3 \rangle, \langle 2 \rangle\}$
- ▶ $S_\star = \{\{\langle 3, 2, 1 \rangle\}\}$

(im allgemeinen frei wählbar)

Blocks world: Eigenschaften

Blöcke	Zustände	Blöcke	Zustände
1	1	10	58941091
2	3	11	824073141
3	13	12	12470162233
4	73	13	202976401213
5	501	14	3535017524403
6	4051	15	65573803186921
7	37633	16	1290434218669921
8	394353	17	26846616451246353
9	4596553	18	588633468315403843

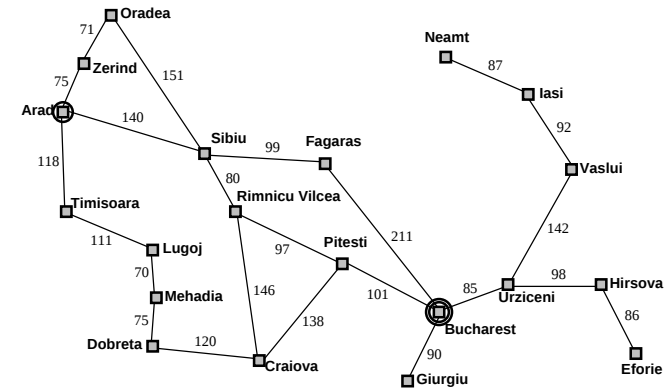
- ▶ Für jeden gegebenen Anfangs- und Zielzustand mit n Blöcken finden einfache Algorithmen **Lösungen** in $O(n)$ Zeit. (Wie?)
- ▶ **Optimale Lösungen** zu finden ist **NP-vollständig** (für eine kompakte Problembeschreibung).

7.2 Routenplanung in Rumänien

Routenplanung in Rumänien

Aufgabe: Routenplanung in Rumänien

Wir machen Urlaub in Rumänien und sind derzeit in Arad.
Unser Rückflug startet morgen in Bukarest.



Rumänien formal

Zustandsraum Routenplanung in Rumänien

- ▶ **Zustände** S : {arad, bucharest, craiova, ..., zerind}
- ▶ **Aktionen** A : $move_{c,c'}$ für je zwei Städte c und c' , die durch einzelnen Strassenabschnitt verbunden
- ▶ **Aktionskosten** $cost$: siehe Abbildung, z. B. $cost(move_{iasi,vaslui}) = 92$
- ▶ **Transitionen**: $s \xrightarrow{a} s'$ genau dann, wenn $a = move_{s,s'}$
- ▶ **Anfangszustand**: $s_0 = arad$
- ▶ **Zielzustände**: $S_* = \{bucharest\}$

7.3 Missionare und Kannibalen

Missionare und Kannibalen

Aufgabe: Missionare und Kannibalen

- ▶ sechs Personen müssen einen Fluss überqueren
- ▶ sie besitzen ein Boot, mit dem ein oder zwei Personen über den Fluss rudern können (mehr passen nicht hinein)
- ▶ drei der Personen sind Missionare, drei sind Kannibalen
- ▶ Missionare dürfen nicht mit einer Mehrheit an Kannibalen allein gelassen werden

Missionare und Kannibalen formal

Zustandsraum Missionare und Kannibalen

Zustände S :

Zahlentripel $\langle m, c, b \rangle \in \{0, 1, 2, 3\} \times \{0, 1, 2, 3\} \times \{0, 1\}$:

- ▶ Anzahl Missionare m ,
- ▶ Kannibalen c und
- ▶ Boote b

am **linken** Flussufer

Anfangszustand: $s_0 = \langle 3, 3, 1 \rangle$

Ziel: $S_* = \{ \langle 0, 0, 0 \rangle, \langle 0, 0, 1 \rangle \}$

Aktionen, Aktionskosten, Transitionen: ?