

Grundlagen der Künstlichen Intelligenz

33. Handlungsplanung: Einführung

Malte Helmert

Universität Basel

4. Mai 2015

Einordnung

Einordnung:

Handlungsplanung

Umgebung:

- **statisch** vs. dynamisch
- **deterministisch** vs. nicht-deterministisch vs. stochastisch
- **vollständig** vs. partiell vs. nicht **beobachtbar**
- **diskret** vs. stetig
- **ein Agent** vs. mehrere Agenten

Lösungsansatz:

- problemspezifisch vs. **allgemein** vs. lernend

Einführung

Handlungsplanung

Was ist Handlungsplanung?

„Planning is the art and practice of thinking before acting.“

— P. Haslum

↪ Finden von **Plänen** (Aktionsfolgen), die von einem Anfangszustand aus einen Zielzustand erreichen

Unser Thema ist **klassische Handlungsplanung**:

- **allgemeiner** Ansatz für Lösung von „Suchproblemen“ (aus Kapiteln 5–20)
- **klassisch** = statisch, deterministisch, vollständig beobachtbar
- **Varianten**: probabilistisches Planen, Planen mit partieller Beobachtbarkeit, Online-Planen, ...

Handlungsplanung informell

Gegeben:

- Beschreibung eines Zustandsraums in einer geeigneten Beschreibungssprache (**Planungsformalismus**)

Gesucht:

- ein **Plan**, d. h. Lösung für den beschriebenen Zustandsraum (Folge von Aktionen vom Anfangszustand zum Ziel)
- oder ein Nachweis, dass kein Plan existiert

Unterscheidung zwischen

- **optimalen Planern**: garantieren, dass gefundene Pläne optimal sind, d. h. minimale Gesamtkosten haben
- **suboptimalen Planern** (**satisficing**): dürfen suboptimale Pläne liefern

Was ist neu?

Viele Probleme, die wir schon kennen, sind im Prinzip Planungsprobleme:

- Blocks world
- Missionare und Kannibalen
- 15-Puzzle

Neu ist, dass wir uns nun für **allgemeine** Algorithmen interessieren, d. h. der Entwickler des Suchalgorithmus **kennt nicht** die zu lösenden Probleme.

~> keine problemspezifischen Heuristiken!

~> **Eingabesprache**, die zu lösende Probleme modelliert

Handlungsplanung: Überblick

Kapitelüberblick:

- 33. Einführung
- 34. Planungsformalismen
- 35.–40. Planungsheuristiken

Wiederholung: Zustandsräume

Über diesen Abschnitt

Nichts neues hier!

Dieser Abschnitt ist eine **Wiederholung** von Abschnitt 5.2 aus dem Kapitel „Klassische Suche: Zustandsräume“.

Formalisierung von Zustandsräumen

Vorbemerkungen:

- Um Suchprobleme sauber algorithmisch fassen zu können, benötigen wir eine **formale Definition**.
- grundlegendes semantisches Konzept: **Zustandsräume**
- Zustandsräume sind (annotierte) **Graphen**
- **Pfade** zu Zielzuständen entsprechen **Lösungen**
- **kürzeste Pfade** entsprechen **optimalen Lösungen**

Zustandsräume

Definition (Zustandsraum)

Ein **Zustandsraum** ist ein 6-Tupel $\mathcal{S} = \langle S, A, cost, T, s_0, S_\star \rangle$ mit

- S endliche Menge von **Zuständen**
- A endliche Menge von **Aktionen**
- $cost : A \rightarrow \mathbb{R}_0^+$ **Aktionskosten**
- $T \subseteq S \times A \times S$ **Transitionsrelation** oder Übergangsrelation;
deterministisch in $\langle s, a \rangle$ (siehe nächste Folie)
- $s_0 \in S$ **Anfangszustand**
- $S_\star \subseteq S$ Menge der **Zielzustände**

- **auch:** Transitionssystem (transition system)
- **englisch:** state space, state, action, action costs, transition relation, initial state, goal states

Zustandsräume: Transitionen, Determinismus

Definition (Transition, deterministisch)

Sei $\mathcal{S} = \langle S, A, cost, T, s_0, S_\star \rangle$ ein Zustandsraum.

Die Tripel $\langle s, a, s' \rangle \in T$ heissen **Transitionen/Zustandsübergänge**.

Wir sagen $\mathcal{S}$ **hat die Transition** $\langle s, a, s' \rangle$, falls $\langle s, a, s' \rangle \in T$ und schreiben dafür $s \xrightarrow{a} s'$ sowie $s \rightarrow s'$, wenn a nicht interessiert.

Transitionen sind **deterministisch** in $\langle s, a \rangle$: $s \xrightarrow{a} s_1$ und $s \xrightarrow{a} s_2$ mit $s_1 \neq s_2$ ist nicht erlaubt.

Zustandsräume: Begriffe

Begriffe:

- Vorgänger, Nachfolger
- anwendbare Aktionen
- Pfad, Länge, Kosten
- erreichbar
- Lösung, optimale Lösung

Kompakte Beschreibungen

Zustandsräume mit deklarativen Repräsentationen

Wie kommt der Zustandsraum in den Computer?

vorher: als Black Box

jetzt: als deklarative Beschreibung

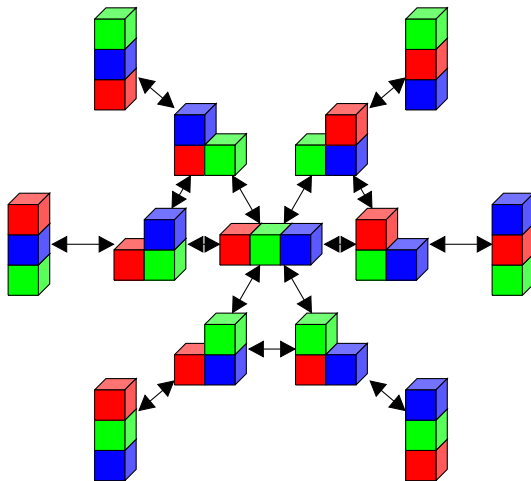
Erinnerung: Kapitel 6

Zustandsräume mit deklarativen Repräsentationen

Stelle Zustandsräume **deklarativ** dar:

- **kompakte** Beschreibung des Zustandsraums als Eingabe für Algorithmen
 - ↪ Zustandsraum **exponentiell grösser** als Eingabe
- Algorithmen arbeiten **direkt auf kompakter Beschreibung**
 - ↪ erlaubt automatische Problemumformulierung, Vereinfachung, Abstraktion, usw.

Erinnerung: Blocks world



Problem: n Blöcke $\rightsquigarrow$ mehr als $n!$ Zustände

Kompakte Beschreibung von Zustandsräumen

Wie können wir Zustandsräume kompakt beschreiben?

Kompakte Beschreibung von vielen Zuständen

- Führe **Zustandsvariablen** ein.
 - Zustände sind Zuweisungen an die Zustandsvariablen.
- ~→ z. B. n binäre Zustandsvariablen
können 2^n Zustände beschreiben
- **Transitionen** und **Ziel** werden über Logik oder logikähnliche Formalismen kompakt beschrieben.

verschiedene Varianten: verschiedene **Planungsformalismen**

Zusammenfassung

Zusammenfassung

- **Handlungsplanung:** Suche in **allgemeinen** Zustandsräumen
- **Eingabe:** kompakte, deklarative Beschreibung des Zustandsraums