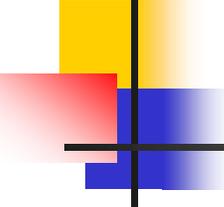


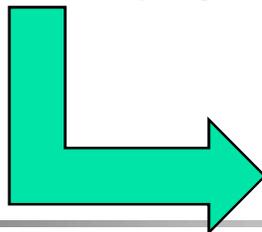
Teoria da Computação

Computabilidade e complexidade
computacional

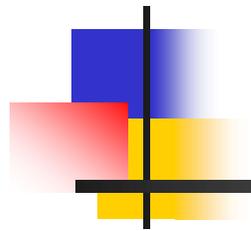


Computabilidade e Complexidade

- **Computabilidade:** verifica a existência de algoritmos que resolva uma classe de linguagens – trata a possibilidade da sua construção
- **Complexidade:** trata da eficiência da computação (dos algoritmos) em computadores existentes
 - Complexidade temporal: tempo de processamento exigido
 - Complexidade espacial: espaço de armazenamento exigido



Custo computacional



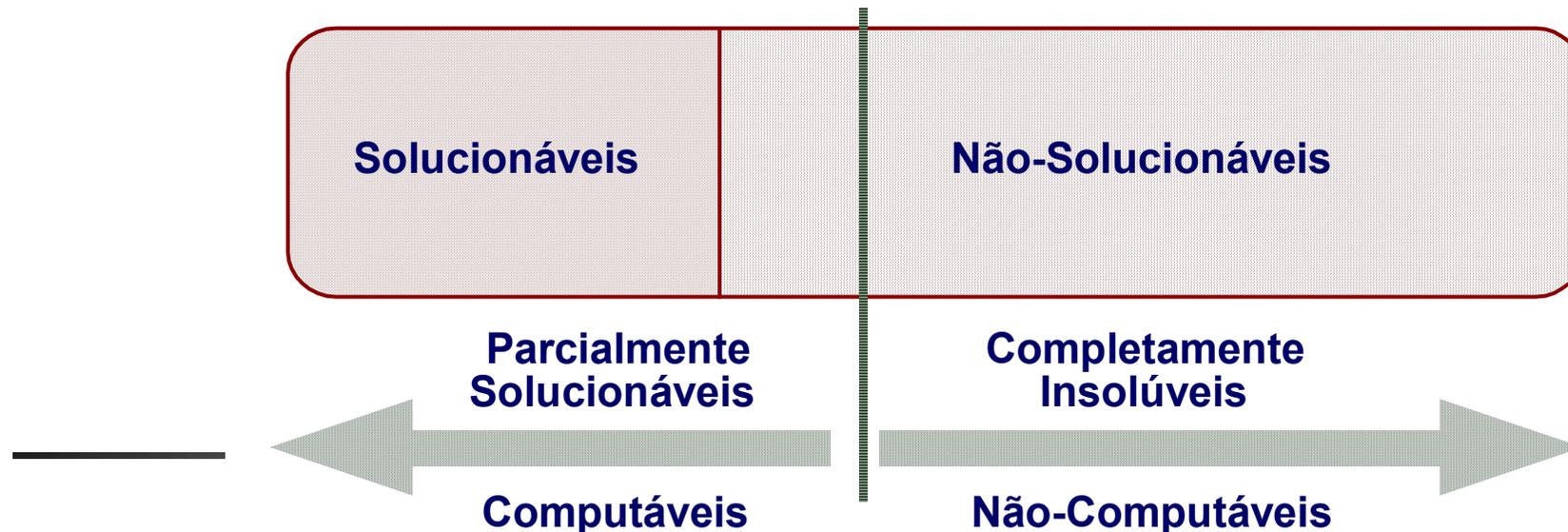
Computabilidade computacional

Computabilidade - Visão geral



Quais problemas os computadores conseguem efetivamente resolver? Como isso pode ser verificado?
Concentra-se nos problemas com respostas binárias (problemas sim/não ou problemas de decisão).

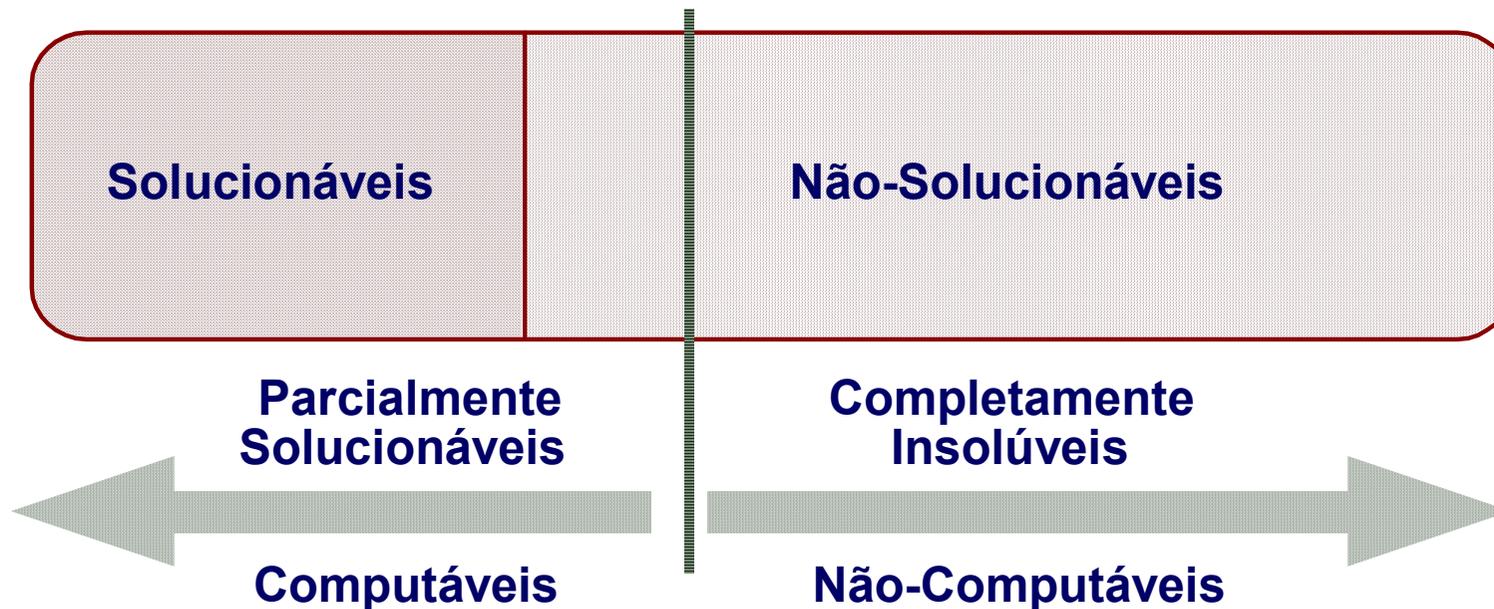
Universo de Todos os Problemas



Computabilidade – problemas computáveis

- Um problema é dito **solucionável** se existe um **algoritmo** (Máquina Universal) que solucione o problema tal que **sempre para** (aceitando ou rejeitando) considerando qualquer entrada

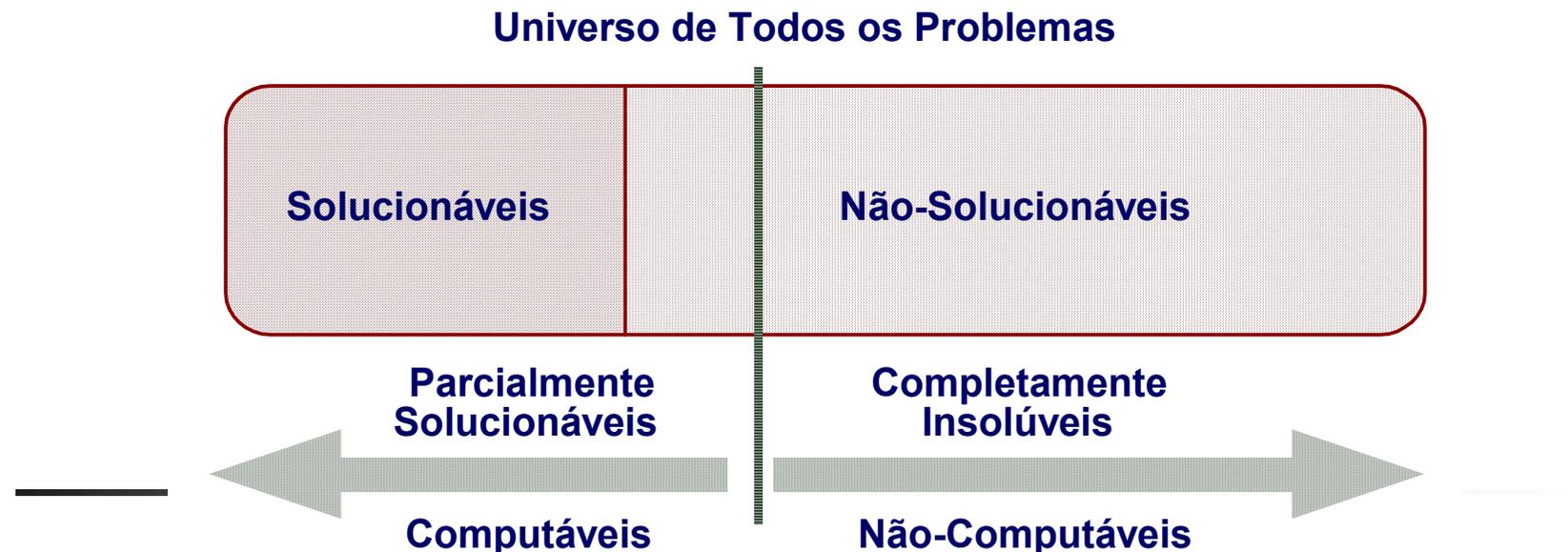
Universo de Todos os Problemas

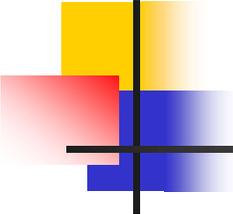


Computabilidade – problemas não-computáveis

■ Exemplo de problemas não-computáveis na computação

- Determinar se dois programas são equivalentes.
- Determinar se uma gramática livre de contexto é ambígua.
- Determinar se duas gramáticas livres de contexto são equivalentes.





Computabilidade



Questões que **NÃO** devem ser consideradas na investigação da computabilidade:

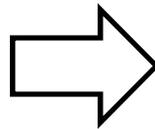
- ❖ limitações reais de uma implementação, como pode por exemplo, tamanho de espaço de endereços, tamanho da memória principal, questões de tempo e outros.

Computabilidade

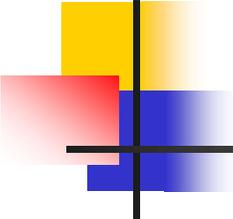


- Em estudos iniciados por David Hilbert (início do século XX) foram propostos formalismos para a verificação da computabilidade, sendo os mais importantes:

- Máquina de Post
- Máquina com Pilhas
- Máquina de Turing

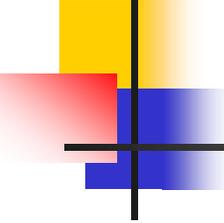


- Estas máquinas (podem simular computadores reais) não apresentam as limitações citadas anteriormente, logo podem ser utilizadas para verificar o que um dispositivo de computação pode calcular em um determinado tempo (execução em tempo finito) → Decidibilidade



Computabilidade – Tese de Church-Turing

- **Tese de Church:** *"Qualquer computação que pode ser executada por meios mecânicos pode ser executada por uma Máquina de Turing".*
- Principais razões pelas quais a maioria dos investigadores demonstram que esta tese é verdadeira:
 - As MT's são tão gerais que podem simular qualquer computação;
 - Nunca ninguém descobriu um modelo algorítmico mais geral que as MT's.



Porque estudar problemas não-solucionáveis

- **Problemas não-solucionáveis: não existe um algoritmo para uma máquina universal que solucione o problema tal que sempre **para** considerando qualquer entrada**
- Principais motivos para o estudo dos problemas não-solucionáveis:
 1. Verificar as capacidades e limitações dos computadores;
 2. Evitar a pesquisa de soluções inexistentes – problemas que não podem ser resolvidos computacionalmente (**Indecidíveis**)
 3. Para verificar que outros problemas também são insolúveis (princípio da redução).

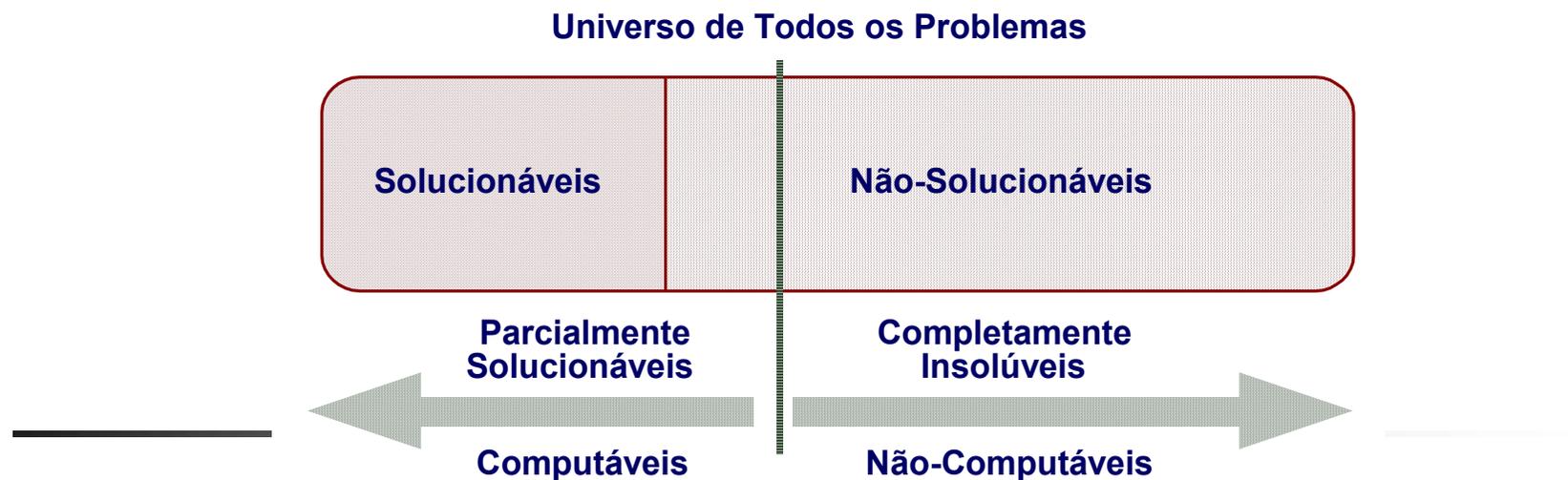
VERIFICAR O QUE É QUE UM COMPUTADOR PODE FAZER!

Computabilidade

- **MT** podem ser divididas em **duas classes**:

- 1) MT que, para qualquer cadeia de entrada, sempre terminam, ou seja, sempre **respondem se a cadeia \in ou \notin a linguagem**. Essas linguagens são chamadas ***Linguagens Recursivas ou Decidíveis***

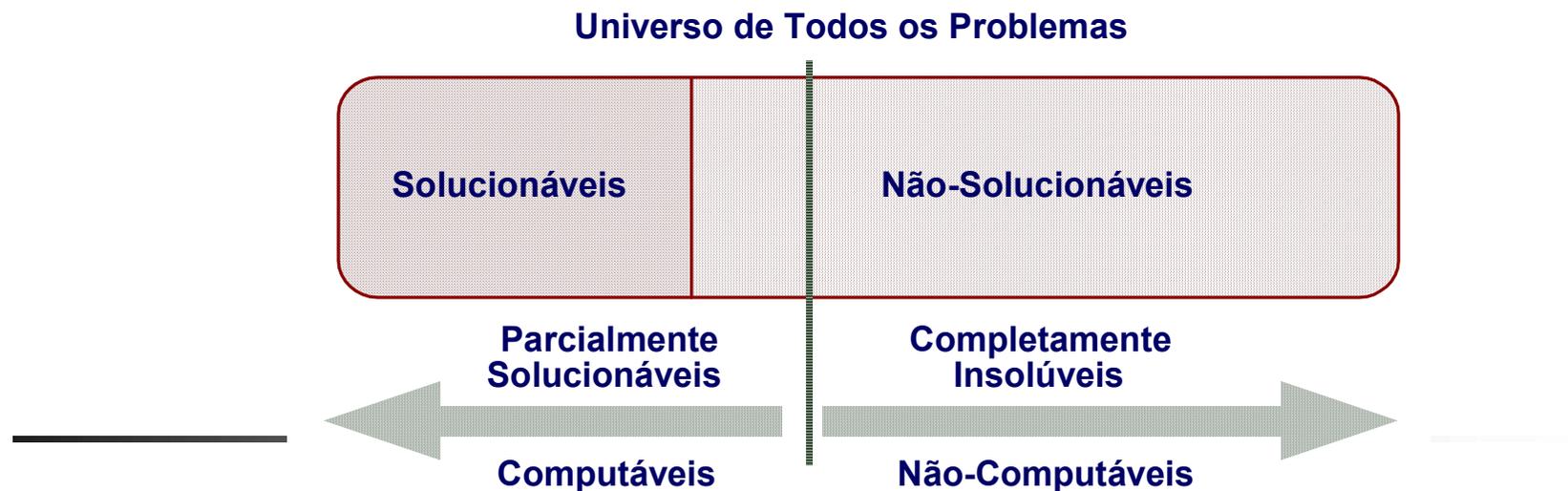
(M,w) = **aceita** w (alcança um estado final) ou **rejeita** w (para em um estado que não é final)

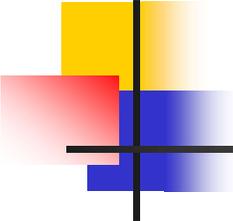


Computabilidade

- **MT** podem ser divididas em **duas classes**:

- 2) MT que, para qualquer cadeia de entrada, terminam aceitando a cadeia, se ela fizer parte da linguagem, ou podem funcionar indefinidamente sobre entradas que elas não aceitam (*loop*). Em outras palavras, **não é possível determinar se aceita ou não a entrada**. Tais linguagens são chamadas **Linguagens Recursivamente Enumeráveis**





Problemas não-solucionáveis

- Outros exemplos de problemas (não-solucionáveis) clássicos da computação:
 - **Detector universal de loops (problema da parada):** Dado um programa e uma entrada qualquer, não existe um algoritmo genérico capaz de verificar se o programa vai parar ou não para a entrada.
 - **Equivalência de compiladores:** Não existe algoritmo genérico que sempre para e que seja capaz de comparar quaisquer dois compiladores de LLC, e verificar se são equivalentes.

Computabilidade – Exemplo

Programa constante

Read x;

While $x \neq 10$ do

$x := x + 1$;

Print x;

End;

Vai ficar
calculando
a vida toda?
Não para?



Computabilidade – Exemplo

Programa constante

Read x;

While $x \neq 10$ do

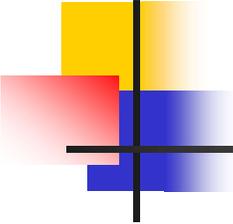
$x := x + 1$;

Print x;

End;

Vai ficar calculando
a vida toda?
Não para?
parcialmente solucionável
 $x=10 \rightarrow$ para



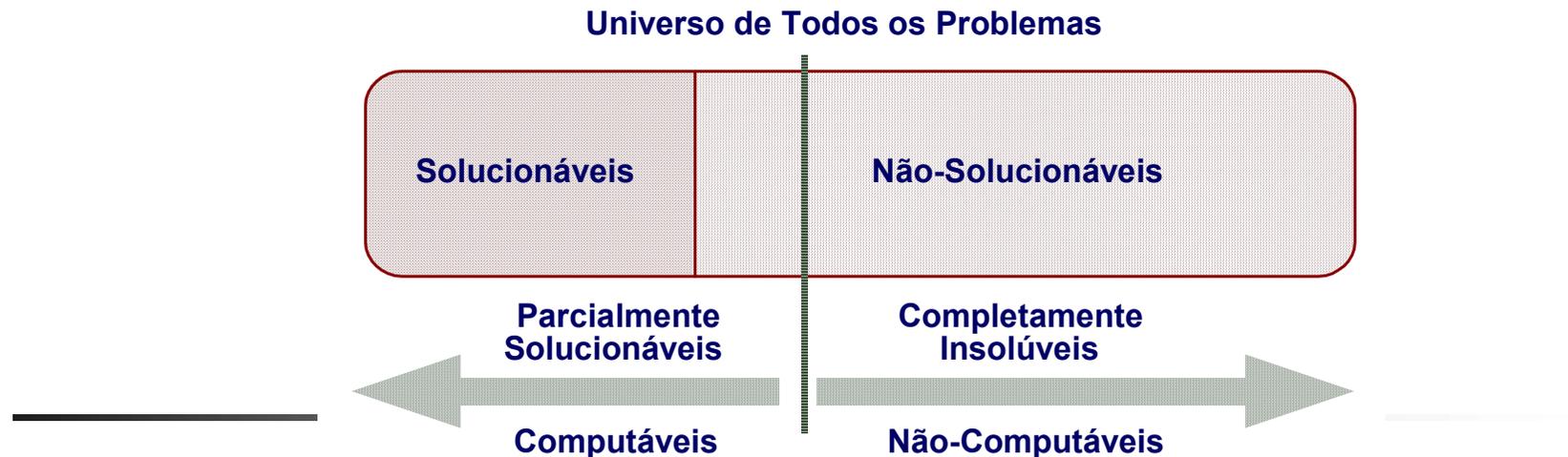


Decidibilidade - abordagem

- **A classe das Linguagens Recursivas está ligada ao conceito de decidibilidade.**
 - Um problema de decisão PD (Sim/Não ou Aceita/Rejeita) P é decidível se, e somente se, certa linguagem associada a P for recursiva.
 - Logo, determinar se certo problema é decidível é basicamente estabelecer se determinada linguagem é recursiva (MT que a reconhece).
 - **Não considera a quantidade de tempo gasto e sim se ele é finito (o conceito que trabalha com a quantidade de tempo gasto é o da Complexidade)**

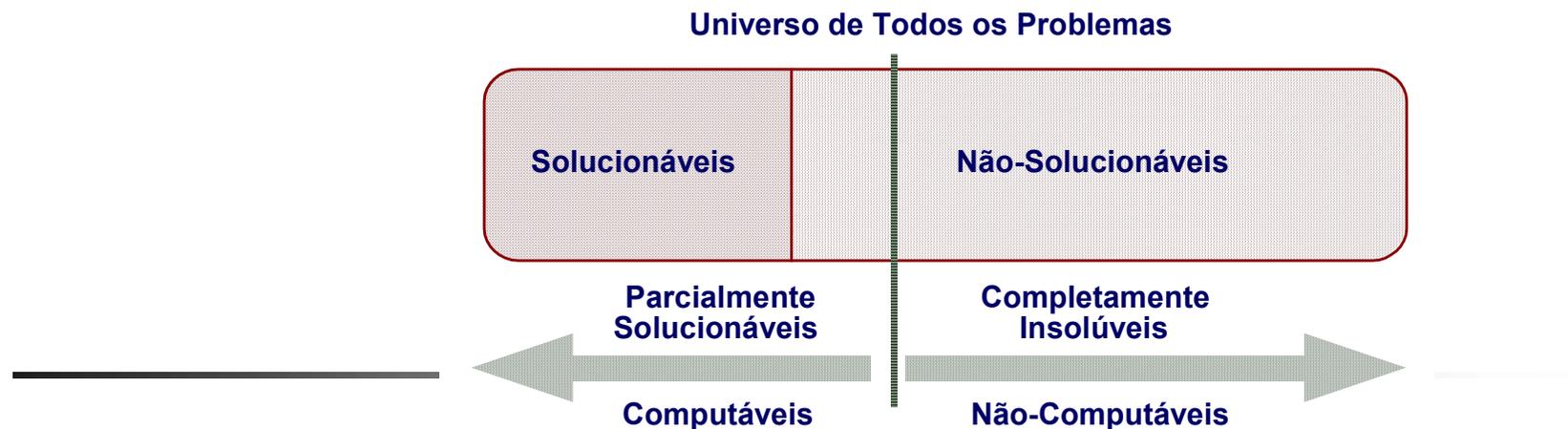
Problemas não-solucionáveis são parcialmente solucionáveis

- Alguns problemas **não-solucionáveis** são *parcialmente solucionáveis*, ou seja, existe um algoritmo capaz de **responder SIM**, embora, **eventualmente**, possa ficar em um **loop infinito** para uma resposta que deveria ser NÃO.
- *A Classe dos Problemas Parcialmente Solucionáveis é equivalente à Classe das Linguagens Recursivamente Enumeráveis.*
- Os Problemas *Parcialmente Solucionáveis* são Computáveis



Computabilidade

- Divisões das Classes de Problemas:
 - Problemas Computáveis (*Contáveis*).
 - Problemas Não-computáveis (*Não-contáveis*).
- A Classe dos Problemas Não-Computáveis é “muito maior” do que a Classe dos Problemas Computáveis.



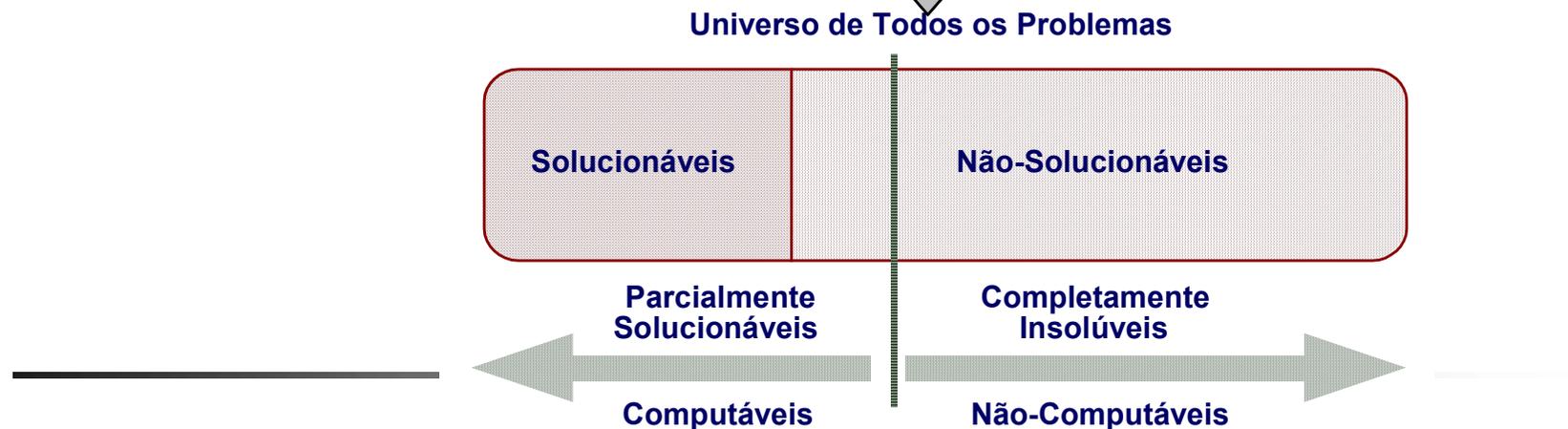
Computabilidade

- Divisões das Classes de Problemas:

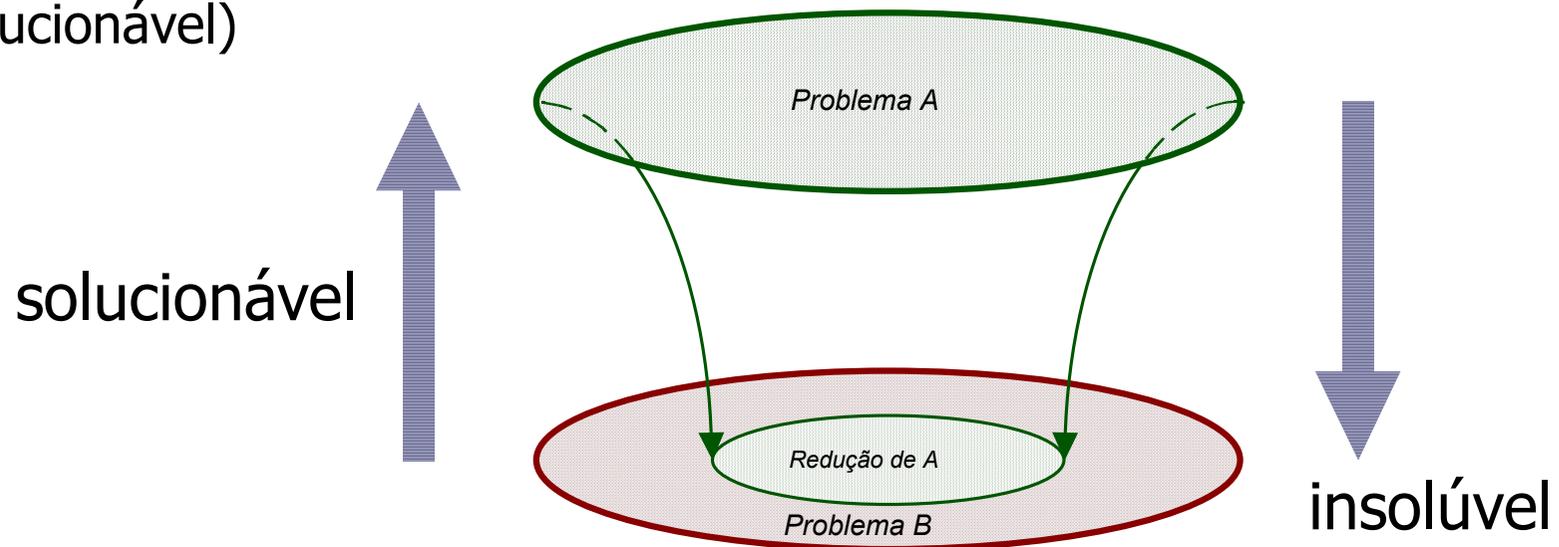
- Problemas Computáveis
- Problemas Não-Computáveis

Como constatar esta divisão?

- A Classe dos Problemas Computáveis é "muito maior" do que a Classe dos Problemas Não-Computáveis.

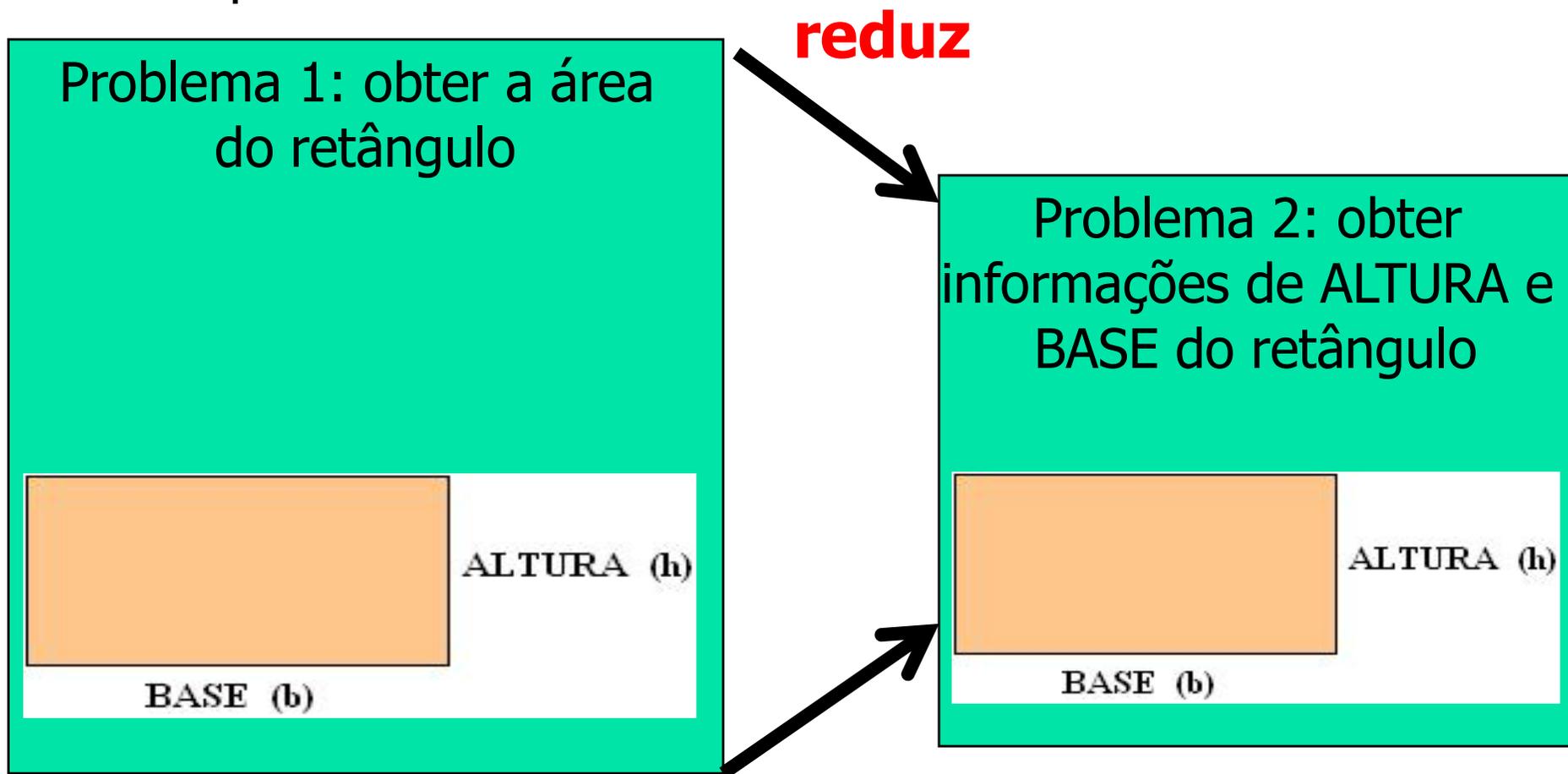


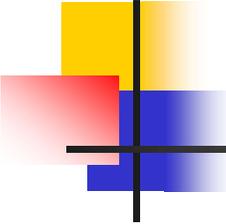
- *Princípio da Redução:* **Investigar a solucionabilidade** de um problema a partir de outro, cuja classe de solucionabilidade é conhecida.
 - Sejam A e B dois problemas de decisão. Suponha que é possível modificar (reduzir) A de tal forma que ele se porte como um caso de B.
 - Se A é não-solucionável (não-computável), então, como A é um caso de B, conclui-se que B também é não-solucionável.
 - Se B é solucionável (parcialmente solucionável) então, como A é um caso de B, conclui-se que A também é solucionável (parcialmente-solucionável)



Princípio da Redução

- Exemplo:



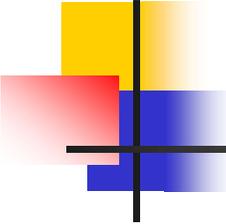


Classes de Solucionabilidade de Problemas

- **Problema Solucionável:** **existe** um algoritmo (**Máquina Universal**) que soluciona o problema, tal que sempre para considerando qualquer entrada com uma resposta afirmativa (**ACEITA**) ou negativa (**REJEITA**).
- **Problema Não-Solucionável:** **não existe** um algoritmo (Máquina Universal) que solucione o problema tal que sempre **para** considerando qualquer entrada.

Universo de Todos os Problemas





Classes de Solucionabilidade de Problemas

- **Problema Parcialmente Solucionável ou Computável:** **existe** um algoritmo (Máquina Universal) tal que sempre para quando a resposta é afirmativa (**ACEITA**). Entretanto, quando a resposta esperada for negativa, o programa pode parar (**REJEITA**) ou permanecer processando indefinidamente (**LOOP**).
- **Problema Completamente Insolúvel ou Não-Computável:** **não existe** um algoritmo (Máquina Universal) que solucione o problema tal que sempre para quando a resposta é afirmativa (**ACEITA**).

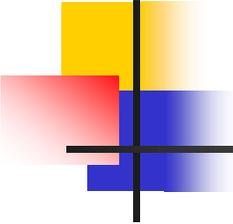
Universo de Todos os Problemas



Relação entre as Classes de Problemas



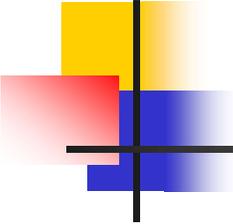
- A **união** das classes dos problemas **Solucionáveis** com a dos **não-solucionáveis** é o **universo de todos os problemas**.
- A **união** das classes dos problemas **Parcialmente Solucionáveis** com a dos **Completamente Insolúveis** é o **universo de todos os problemas**.
- A classe dos problemas **Parcialmente Solucionáveis** contém propriamente a classe dos problemas **Solucionáveis** e parte da classe dos problemas **Não-solucionáveis**.
- Todo problema **Solucionável** é **Parcialmente Solucionável**.
- Existem problemas **Não-solucionáveis** que possuem soluções parciais (ACEITA/REJEITA).
- Os problemas **Completamente Insolúveis** não possuem solução total nem parcial.



Problemas de Decisão

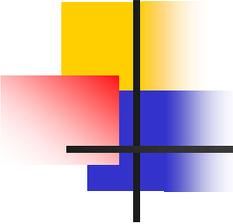
- São problemas do tipo SIM/NÃO com o objetivo de investigar a computabilidade.

- A ideia básica é verificar se a função associada a eles é computável em uma máquina universal.



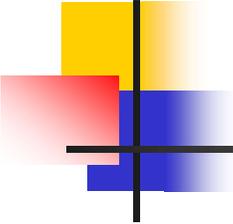
Problemas de Decisão

- A propriedade de um problema de decisão é dada pela seguinte ideia:
 - Dado um programa P para uma máquina universal M, **decidir** se a função computada (P, M) é total, ou seja, se a correspondente **computação é finita**.
 - Sendo assim, a **não-solucionabilidade** refere-se à **inexistência** de um método geral para decidir se um programa para uma **máquina universal** para qualquer entrada.



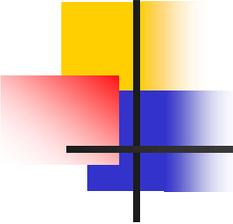
Problemas de Decisão

- *Relembrando...:* A existência de programas **não solucionáveis é importante** por diversas razões, como por exemplo:
 - Alguns desses problemas não-solucionáveis permitem estabelecer importantes resultados para a Ciência da Computação (como a inexistência de um detector universal de loops).
 - Demonstrar limitações da capacidade de se expressar soluções através de programas.



Problemas de Decisão

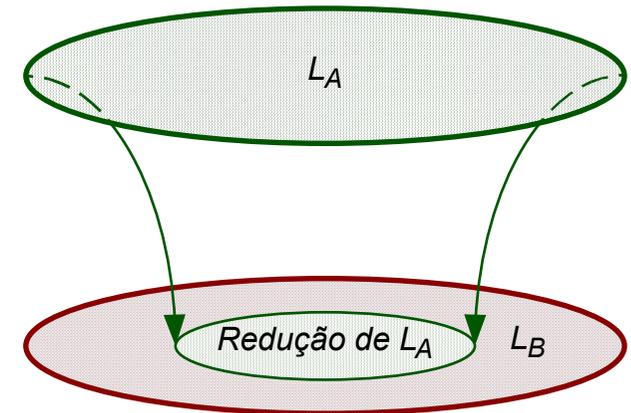
- A **investigação da solucionabilidade** de programas em máquinas universais pode ser vista como um problema de reconhecimento de linguagens:
 - O problema é reescrito como um problema de decisão capaz de gerar respostas do tipo SIM/NÃO.
 - Os argumentos do problema SIM/NÃO são codificados como palavras de um alfabeto, gerando uma linguagem.
 - A questão da solucionabilidade de um problema pode ser traduzida como uma investigação se a linguagem gerada é recursiva (problema solucionável) ou enumerável recursivamente (problema parcialmente solucionável).



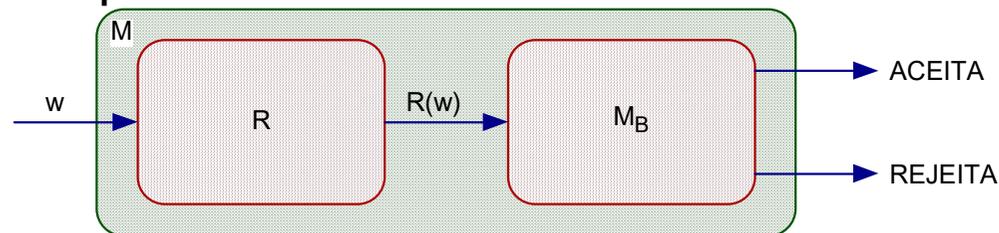
Princípio da Redução

- Consiste basicamente na construção de um algoritmo de mapeamento entre as linguagens que traduzem os problemas.
- **Máquina de Redução:** Suponha dois problemas, A e B e as correspondentes linguagens L_A e L_B . Uma Máquina de Redução R de L_A para L_B sobre um alfabeto Σ é tal que, para $w \in \Sigma$:
 - Se $w \in L_A$, então $R(w) \in L_B$.
 - Se $w \notin L_A$, então $R(w) \notin L_B$.
- Os seguintes resultados são válidos:
 - Se L_B é recursiva, então L_A é recursiva
 - Se L_B é recursivamente enumerável, então L_A é recursivamente enumerável
 - Se L_A não é recursiva, então L_B não é recursiva.
 - Se L_A não é enumerável recursivamente, então L_B não é enumerável recursivamente.

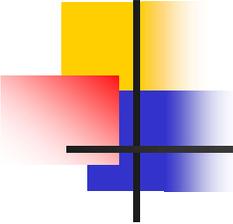
1. **Exemplo:** Seja R Máquina de Turing de Redução que sempre **para** e que reduz L_A a L_B .



- Suponha que L_B é uma linguagem recursiva. Então existe M_B , Máquina Universal, que aceita L_B e sempre **para** considerando qualquer entrada.
 - Seja a Máquina Universal M definida

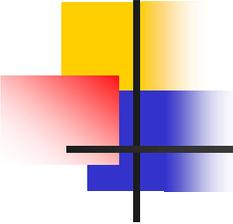


- As seguintes conclusões podem ser estabelecidas:
 - M sempre **para** para qualquer entrada, pois R e M_B sempre param;
 - se $w \in L_A$, então M aceita w , pois $R(w) \in L_B$
 - se $w \notin L_A$, então M rejeita w , pois $R(w) \notin L_B$
 - **Portanto, M aceita L_A e sempre para considerando qualquer entrada.**
- Logo, L_A é uma linguagem recursiva



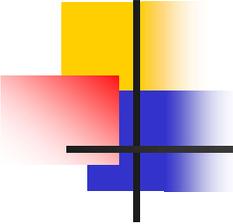
Princípio da redução

- Exemplo:
- Para um aluno se formar em Ciência da Computação precisa ser aprovado em todas as disciplinas que compõem a grade curricular do curso, entre elas, teoria da computação.



Princípio da redução

- Exemplo:
- Para um aluno se formar em Ciência da Computação precisa ser aprovado em todas as disciplinas que compõem a grade curricular do curso, entre elas, teoria da computação.
- **Problema A:** "O aluno foi aprovado em teoria da computação?"
- **Problema B:** "O aluno vai se formar?"

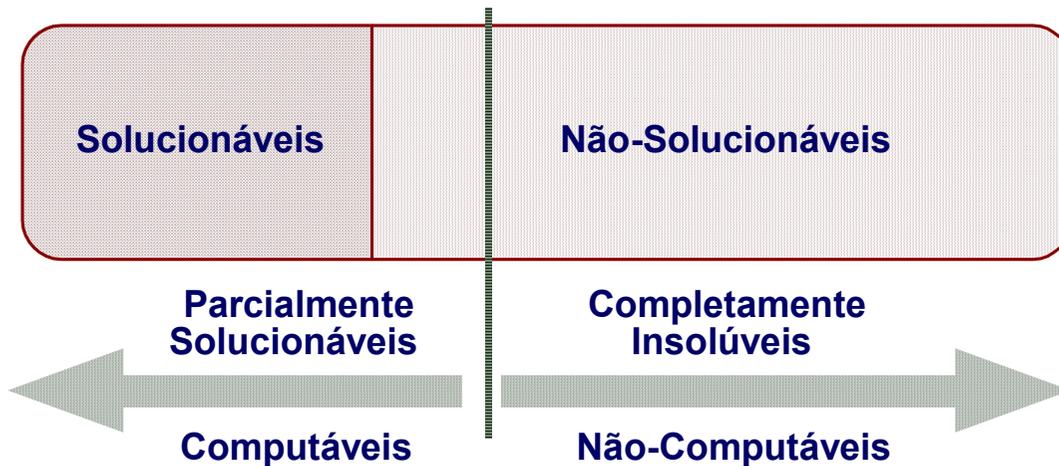


Princípio da redução

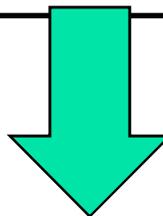
- Se um aluno x não é aprovado em teoria da computação, ou seja, a resposta de A é **não**, pode-se determinar a solução de B para o aluno x .
- Se um aluno y tem sua formatura confirmada, ou seja, a resposta de B é **sim**, logo, o aluno y também foi aprovado em teoria da computação (e nas demais disciplinas), e, portanto, a resposta de A também é **sim**.

Classes de Problemas

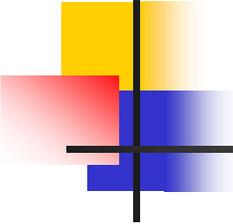
Universo de Todos os Problemas



- Como classificar problemas considerando questões de tempo?



Complexidade Computacional
→ Máquina de Turing



Exercícios

- Livro *Teoria da Computação: Máquinas Universais e Computabilidade* (Tiarajú) → Exercícios: 5.1, 5.4, 5.8 e 5.9.
- Dê três exemplos para cada um dos tipos de problemas considerando o universo total de problemas: solucionáveis, parcialmente solucionáveis e completamente insolúveis. Explique como que foi feita a classificação em cada uma das categorias.