

## Inteligência Artificial

Aula 3

Profª Bianca Zadrozny

<http://www.ic.uff.br/~bianca/ia>

## Resolução de problemas por meio de busca

Capítulo 3 – Russell & Norvig

Seções 3.1, 3.2 e 3.3

### Agentes de resolução de problemas

- Agentes reativos não funcionam em ambientes para quais o número de regras condição-ação é grande demais para armazenar.
- Nesse caso podemos construir um tipo de agente baseado em **objetivo** chamado de agente de resolução de problemas.

Aula 3 - 18/08/2010

3

### Busca

- Um agente com várias opções imediatas pode decidir o que fazer comparando diferentes sequências de ações possíveis.
- Esse processo de procurar pela melhor sequência é chamado de busca.
- Formular objetivo → buscar → executar

Aula 3 - 18/08/2010

4

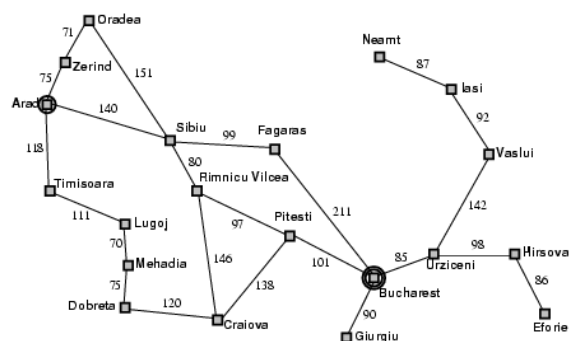
### Exemplo: Romênia

- De férias na Romênia; atualmente em Arad.
- Vão sair amanhã de Bucareste.
- **Formular objetivo:**
  - Estar em Bucareste
- **Formular problema:**
  - estados: cidades
  - ações: dirigir entre as cidades
- **Encontrar solução:**
  - sequência de cidades, ex., Arad, Sibiu, Fagaras, Bucareste.

Aula 3 - 18/08/2010

5

### Exemplo: Romênia



Aula 3 - 18/08/2010

6

## Formulação de problemas

Um **problema** é definido por quatro itens:

1. **Estado inicial** ex., "em Arad"
  2. **Ações ou função sucessor**  $S(x)$  = conjunto de pares estado-ação
    - ex.,  $S(\text{Arad}) = \{ \langle \text{Arad} \rightarrow \text{Zerind}, \text{Zerind} \rangle, \dots \}$
  3. **Teste de objetivo**, pode ser
    - **explícito**, ex.,  $x = \text{"em Bucharest"}$
    - **implícito**, ex.,  $\text{Cheque-mate}(x)$
    -
  4. **Custo de caminho** (aditivo)
    - ex., soma das distâncias, número de ações executadas, etc.
    - $c(x, a, y)$  é o **custo do passo**, que deve ser sempre  $\geq 0$
- Uma **solução** é uma seqüência de ações que levam do estado inicial para o estado objetivo.
  - Uma **solução ótima** é uma solução com o menor custo de caminho.

Aula 3 - 18/08/2010

7

## Agente de Resolução de Problemas

```

function SIMPLE-PROBLEM-SOLVING-AGENT(percept) returns an action
static: seq, an action sequence, initially empty
        state, some description of the current world state
        goal, a goal, initially null
        problem, a problem formulation
state ← UPDATE-STATE(state, percept)
if seq is empty then do
    goal ← FORMULATE-GOAL(state)
    problem ← FORMULATE-PROBLEM(state, goal)
    seq ← SEARCH(problem)
action ← FIRST(seq)
seq ← REST(seq)
return action
    
```

Supõe que ambiente é estático, observável, discreto e determinístico.

Aula 3 - 18/08/2010

8

## Espaço de estados

- O conjunto de todos os estados acessíveis a partir de um estado inicial é chamado de espaço de estados.
  - Os estados acessíveis são aqueles dados pela função sucessora.
- *O espaço de estados pode ser interpretado como um grafo em que os nós são estados e os arcos são ações.*

Aula 3 - 18/08/2010

9

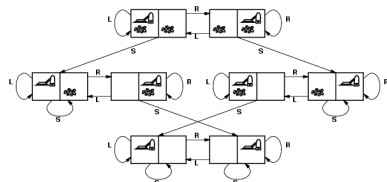
## Selecionando um espaço de estados

- O mundo real é absurdamente complexo
  - o espaço de estados é uma **abstração**
- Estado (abstrato) = conjunto de estados reais
- Ação (abstrata) = combinação complexa de ações reais
  - ex., "Arad → Zerind" representa um conjunto complexo de rotas, desvios, paradas, etc.
  - Qualquer estado real do conjunto "em Arad" deve levar a algum estado real "em Zerind".
- Solução (abstrata) = conjunto de caminhos reais que são soluções no mundo real
- A abstração é útil se cada ação abstrata é mais fácil de executar que o problema original.

Aula 3 - 18/08/2010

10

## Exemplo 1: Espaço de Estados do Mundo do Aspirador de Pó

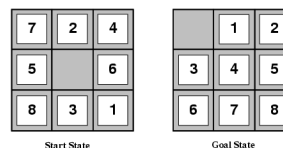


- **Estados:** Definidos pela posição do robô e sujeira (8 estados)
- **Estado inicial:** Qualquer um
- **Função sucessor:** pode-se executar qualquer uma das ações em cada estado (esquerda, direita, aspirar)
- **Teste de objetivo:** Verifica se todos os quadrados estão limpos
- **Custo do caminho:** Cada passo custa 1, e assim o custo do caminho é o número de passos do caminho

Aula 3 - 18/08/2010

11

## Exemplo 2: O quebra-cabeça de 8 peças



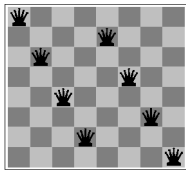
- **Estados:** Especifica a posição de cada uma das peças e do espaço vazio
- **Estado inicial:** Qualquer um
- **Função sucessor:** gera os estados válidos que resultam da tentativa de executar as quatro ações (mover espaço vazio para esquerda, direita, acima ou abaixo)
- **Teste de objetivo:** Verifica se o estado corresponde à configuração objetivo.
- **Custo do caminho:** Cada passo custa 1, e assim o custo do caminho é o número de passos do caminho

Aula 3 - 18/08/2010

12

### Exemplo 3: Oito rainhas

#### Formulação incremental



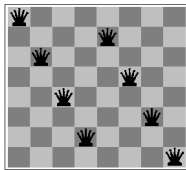
Quasi solução

- **Estados:** qualquer disposição de 0 a 8 rainhas
- **Estado inicial:** nenhuma rainha
- **Função sucessor:** colocar 1 rainha em qualquer vazio
- **Teste:** 8 rainhas no tabuleiro, nenhuma atacada
- $64 \times 63 \times \dots \times 57 = 3 \times 10^{14}$  sequências para investigar

Aula 3 - 18/08/2010 13

### Exemplo 3: Oito rainhas

#### Formulação de estados completos



Quasi solução

- **Estados:** disposições de n rainhas, uma por coluna, nas n colunas mais a esquerda sem que nenhuma rainha ataque outra
- **Função sucessor:** adicionar uma rainha a qualquer quadrado na coluna vazia mais à esquerda, de tal modo que ela não seja atacada
- Tamanho do espaço de estados: 2.057

Aula 3 - 18/08/2010 14

### Problemas do mundo real

- Problema de roteamento
  - encontrar a melhor rota de um ponto a outro (aplicações: redes de computadores, planejamento militar, planejamento de viagens aéreas)
- Problemas de tour
  - visitar cada ponto pelo menos uma vez
- Caixaieiro viajante
  - visitar cada cidade exatamente uma vez
  - encontrar o caminho mais curto
- Layout de VLSI
  - posicionamento de componentes e conexões em um chip
- Projeto de proteínas
  - encontrar uma sequência de aminoácidos que serão incorporados em uma proteína tridimensional para curar alguma doença.
- Pesquisas na Web
  - é fácil pensar na Web como um grafo de nós conectados por links

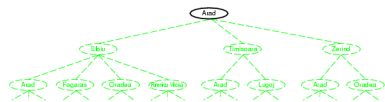
Aula 3 - 18/08/2010 15

### Busca de soluções

- Idéia: Percorrer o espaço de estados a partir de uma **árvore de busca**.
- *Expandir* o estado atual aplicando a função sucessor, *gerando* novos estados.
- Busca: seguir um caminho, deixando os outros para depois.
- A *estratégia de busca* determina qual caminho seguir.

Aula 3 - 18/08/2010 16

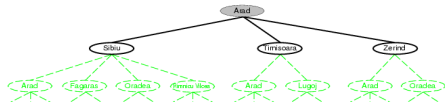
### Exemplo de árvore de busca



Estado inicial

Aula 3 - 18/08/2010 17

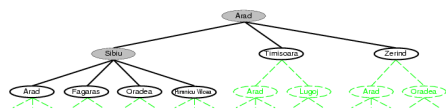
### Exemplo de árvore de busca



Depois de expandir Arad

Aula 3 - 18/08/2010 18

## Exemplo de árvore de busca



Depois de expandir Sibiu

Aula 3 - 18/08/2010

19

## Descrição informal do algoritmo geral de busca em árvore

```
function TREE-SEARCH(problem, strategy) returns a solution, or failure
  initialize the search tree using the initial state of problem
  loop do
    if there are no candidates for expansion then return failure
    choose a leaf node for expansion according to strategy
    if the node contains a goal state then return the corresponding solution
    else expand the node and add the resulting nodes to the search tree
```

Aula 3 - 18/08/2010

20

## Árvore de busca não é equivalente a espaço de estados!

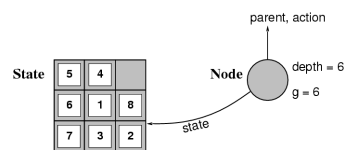
- Há 20 estados no mapa da Romênia (espaço de estados), mas infinitos caminhos a percorrer. Portanto a árvore de busca, neste caso, tem tamanho infinito.
  - Caminho infinito: Arad-Sibiu-Arad-Sibiu-Arad-...

Aula 3 - 18/08/2010

21

## Estados vs. nós

- Um **estado** é uma (representação de) uma configuração física
- Um **nó** é uma estrutura de dados que é parte da árvore de busca e inclui **estado, nó pai, ação, custo do caminho  $g(x)$ , profundidade**



- A função `Expand` cria novos nós, preenchendo os vários campos e usando a função `successor` do problema para gerar os estados correspondentes.
- A coleção de nós que foram gerados, mas ainda não foram expandidos é chamada de **borda** (ou *fringe*)
  - Geralmente implementados como uma fila.
  - A maneira como os nós entram na fila determina a estratégia de busca.

Aula 3 - 18/08/2010

22

## Algoritmo geral de busca em árvore

```
function TREE-SEARCH(problem, fringe) returns a solution, or failure
  fringe ← INSERT(MAKE-NODE(INITIAL-STATE(problem)), fringe)
  loop do
    if fringe is empty then return failure
    node ← REMOVE-FRONT(fringe)
    if GOAL-TEST[problem](STATE[node]) then return SOLUTION(node)
    fringe ← INSERTALL(EXPAND(node, problem), fringe)
```

```
function EXPAND(node, problem) returns a set of nodes
  successors ← the empty set
  for each action, result in SUCCESSOR-FN[problem](STATE[node]) do
    s ← a new NODE
    PARENT-NODE[s] ← node; ACTION[s] ← action; STATE[s] ← result
    PATH-COST[s] ← PATH-COST[node] + STEP-COST(node, action, s)
    DEPTH[s] ← DEPTH[node] + 1
    add s to successors
  return successors
```

Aula 3 - 18/08/2010

23

## Estratégias de busca

- Uma estratégia de busca é definida pela escolha da **ordem da expansão de nós**
- Estratégias são avaliadas de acordo com os seguintes critérios:
  - completeza**: o algoritmo sempre encontra a solução se ela existe?
  - complexidade de tempo**: número de nós gerados
  - complexidade de espaço**: número máximo de nós na memória
  - otimização**: a estratégia encontra a solução ótima?
- Complexidade de tempo e espaço são medidas em termos de:
  - $b$ : máximo fator de ramificação da árvore (número máximo de sucessores de qualquer nó)
  - $d$ : profundidade do nó objetivo menos profundo
  - $m$ : o comprimento máximo de qualquer caminho no espaço de estados (pode ser  $\infty$ )

Aula 3 - 18/08/2010

24