

Problemi di soddisfacimento di vincoli

Maria Simi
a.a. 2014/2015

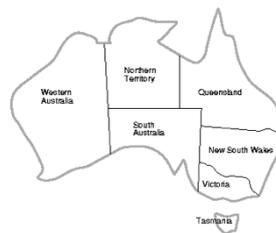
Problemi di soddisfacimento di vincoli (CSP)

- Sono problemi con una struttura particolare, per cui conviene pensare ad algoritmi specializzati
- È un esempio di rappresentazione fattorizzata, in cui si comincia a dire qualcosa sulla struttura dello stato
- Esistono euristiche generali che si applicano e che consentono la risoluzione di problemi significativi per questa classe
- La classe di problemi formulabili in questo modo è piuttosto ampia: layout di circuiti, scheduling, ...

Formulazione di problemi CSP

- **Problema:** descritto da tre componenti
 1. $X = \{X_1, X_2, \dots, X_n\}$ insieme di variabili
 2. $D = \{D_1, D_2, \dots, D_n\}$ insieme di domini dove $D_i = \{v_1, \dots, v_k\}$ è l'insieme dei valori possibili per la var X_i
 3. $C = \{C_1, C_2, \dots, C_m\}$ insieme di vincoli (relazioni tra le variabili) $\{X_i = v_i, X_j = v_j, \dots\}$
- **Stato:** un assegnamento [parziale] di valori a variabili
- **Stato iniziale:** $\{ \}$
- **Azioni:** assegnamento di un valore a una variabile
- **Soluzione (goal test):** un assegnamento completo (le variabili hanno tutte un valore) e consistente (i vincoli sono tutti soddisfatti)

Colorazione di una mappa



$X = \{WA, NT, SA, Q, NSW, V, T\}$

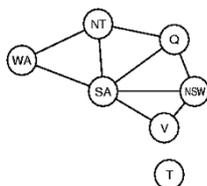
$D_{WA} = D_{NT} = D_{SA} = D_Q = D_{NSW} = D_V = D_T = \{red, green, blue\}$

$C = \{WA \neq NT, WA \neq SA, NT \neq Q, NT \neq SA, SA \neq Q, SA \neq NSW, SA \neq V, NSW \neq V\}$

Colorazione di una mappa



Grafo dei vincoli



Altri problemi

- Il problema delle 8 regine
 - $X = \{Q_1, \dots, Q_8\}$
 - $D_i = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8\}$
 - C_i i vincoli di non attacco
- Il problema di pianificare una serie di lavori
 - X i tempi di inizio dei lavori da compiere
 - D tempi in un certo intervallo (numero finito)
 - C_i esempio di vincolo di mutua esclusione $X_i + d_i < X_j$ dove d_i è la durata del lavoro i

Tipi di problemi CSP

- Variabili con domini discreti e finiti
 - CSP booleani (valori vero e falso)
- Variabili con domini discreti e infiniti
 - Si tratta di cercare soluzioni in un range di valori
- Variabili con domini continui (ricerca operativa)
 - programmazione lineare

Tipi di vincoli

- In generale possono essere espressi come:
 - $\langle (X_1, X_2), [(a, b), (b, a)] \rangle$ $D_{X_1}, D_{X_2} = \{a, b\}$
 - $\langle (X_1, X_2), X_1 \neq X_2 \rangle$ in alternativa
- I vincoli possono essere:
 - unari (es. "x pari")
 - binari (es. "x > y")
 - di grado superiore (es. $x+y = z$)
- Vincoli globali
 - Es. TuttiValoriDiversi, come nel Sudoku
- Vincoli assoluti o di preferenza
 - Problemi di ottimizzazione di vincoli

Ricerca in problemi CSP

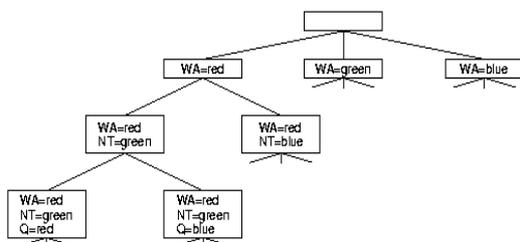
- Ad ogni passo si assegna una variabile
 - La massima profondità della ricerca è fissata dal numero di variabili n
- L'ampiezza dello spazio di ricerca è

$$|D_1| \times |D_2| \times \dots \times |D_n|$$
 dove $|D_i|$ è la cardinalità del dominio di X_i
- Il fattore di diramazione
 - Teoricamente pari a $n d + (n-1) d + \dots$
 - In realtà: pari alla dimensione media dei domini d
- Riduzione drastica dello spazio di ricerca dovuta al fatto che il *goal-test* è decomponibile e commutativo

Strategie di ricerca

- *Generate and Test*. Si genera una soluzione e si controlla: poco efficiente
- *Ricerca con backtracking (BT)*: ad ogni passo si assegna una variabile ma si controllano i vincoli ogni volta e si torna indietro in caso di fallimento
 - *Controllo anticipato* della violazione dei vincoli: è inutile andare avanti fino alla fine e poi controllare; si può fare *backtracking* non appena si scopre un vincolo violato.
 - La ricerca è naturalmente limitata in profondità dal numero di variabili

Esempio di backtracking



Backtracking ricorsivo per CSP

function Ricerca-Backtracking (csp) **return** una soluzione o fail
return Backtracking-Ricorsivo({}, csp) //un assegnamento vuoto

function Backtracking-Ricorsivo(ass, csp) **return** una soluzione o fail
if ass è completo **then return** ass
 var ← Scegli-var-non-assegnata(csp)
for each val in Ordina-Valori-Dominio(var, ass, csp) **do**
 if val consistente con ass **then**
 aggiungi [var=val] a ass
 risultato ← Backtracking-Ricorsivo(ass, csp)
 if risultato ≠ fail **then return** risultato
 rimuovi [var=val] da ass
return fail

Euristiche e strategie per CSP

- Scegli-var-non-assegnata: Quale variabile scegliere?
- Ordina-Valori-Dominio: Quali valori scegliere?
- Qual è l'influenza di un assegnamento sulle altre variabili? Come restringe i domini?
 - ➔ *propagazione di vincoli*
- Come evitare di ripetere i fallimenti?
 - ➔ *backtracking intelligente*

Scelta delle variabili

1. *MRV (Minimum Remaining Values o fail-first)*: scegliere la variabile che ha meno valori possibili [residui], la variabile *più vincolata*. Si scoprono prima i fallimenti
2. *Euristica del grado*: scegliere la variabile coinvolta in più vincoli con le altre variabili (la *variabile più vincolante* o di *grado maggiore*)
Da usare a parità di MRV

Scelta dei valori

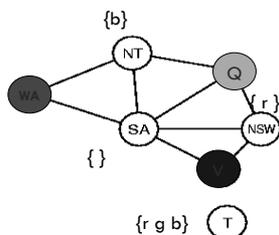
- Una volta scelta la variabile come scegliere il valore da assegnare?
1. Valore **meno vincolante**: quello che esclude meno valori per le altre variabili direttamente collegate con la variabile scelta
Se ci serve una sola soluzione, meglio valutare un assegnamento che ha più probabilità di successo

Propagazione di vincoli

1. *Verifica in avanti (Forward Checking o FC)*
 - assegnato un valore ad una variabile si possono eliminare i valori incompatibili per le altre var. *direttamente collegate* da vincoli (non si itera)
2. *Consistenza di nodo e d'arco*
 - si restringono i valori dei domini delle variabili tenendo conto dei vincoli unari e binari su tutto il grafo (si itera finché tutti i nodi ed archi sono consistenti)

Esempio di FC

WA=r
Q=g
V=b



Stesso esempio in forma tabellare

	WA	NT	Q	NSW	V	SA	T
Initial domains	R G B	R G B	R G B	R G B	R G B	R G B	R G B
After WA=red	(R)	G B	R G B	R G B	R G B	G B	R G B
After Q=green	(R)	B	(G)	R B	R G B	B	R G B
After V=blue	(R)	B	(G)	R	(B)		R G B

Consistenza di nodo

- Un nodo è consistente se tutti i valori nel suo dominio soddisfano i vincoli unari
- Una rete di vincoli è *nodo-consistente* se tutti i suoi nodi sono consistenti
- I vincoli unari quindi possono essere risolti restringendo opportunamente i domini delle variabili

Consistenza degli archi

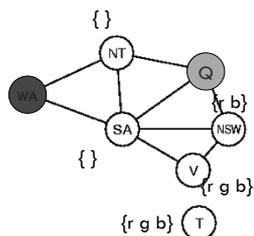
- Nel grafo di vincoli, un arco orientato da X a Y , $X \rightarrow Y$, è *consistente* se per ogni valore x di X c'è almeno un valore y di Y consistente con x .
- Se un arco $X \rightarrow Y$ non è consistente si cerca di renderlo tale, rimuovendo valori dal dominio di X
- Si itera fino a che tutti gli archi sono consistenti
- Un metodo più efficace di FC per propagare i vincoli.
- Algoritmo MAC (Maintaining Arc Consistency, AC-3): controlla la consistenza degli archi all'inizio e dopo ogni assegnamento

Esempio di MAC

WA=r

Q=g

Si scopre subito che non va bene



Complessità di MAC (o AC-3)

- Devono essere controllati tutti gli archi (supponiamo c)
- Se durante il controllo di un arco $X \rightarrow Y$ il dominio di X si restringe vanno ricontrollati tutti gli archi entranti $Z \rightarrow X$
- Il controllo di consistenza di un arco ha complessità d^2 , se d è la dimensione dei domini
- Un arco deve essere controllato al max d volte
- Complessità: $O(c d^3)$... polinomiale

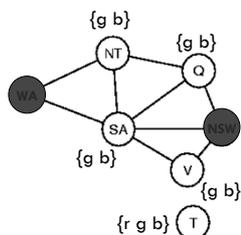
MAC incompleto

- Più efficace di forward-checking, ma non rileva tutte le inconsistenze Esempio:

WA=red

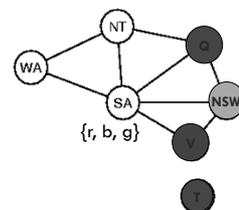
NSW=red

... non viene rilevata
inconsistenza



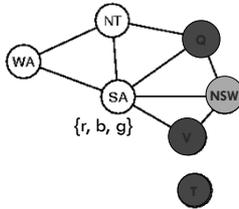
Backtracking cronologico

- Supponiamo di avere $\{Q=\text{red}, \text{NSW}=\text{green}, V=\text{blue}, T=\text{red}\}$
- Cerchiamo di assegnare SA
- Il fallimento genera un backtracking "cronologico"
- ... e si provano tutti i valori alternativi per l'ultima variabile, T, continuando a fallire



Backtracking intelligente

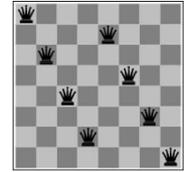
- Si considerano alternative solo per le variabili che hanno causato il fallimento $\{Q, NSW, V\}$, l'insieme dei conflitti
- *Backtracking guidato dalle dipendenze*



Le 8 regine come CSP

Formulazione come CSP:

- V_i : posizione della regina nella colonna i -esima
- $D_i: \{1 \dots 8\}$
- Vincoli di "non-attacco" tra V_1 e V_2 : $\langle 1,3 \rangle \langle 1,4 \rangle \langle 1,5 \rangle \dots \langle 1,8 \rangle \langle 2,4 \rangle \langle 2,5 \rangle \dots \langle 2,8 \rangle \dots$

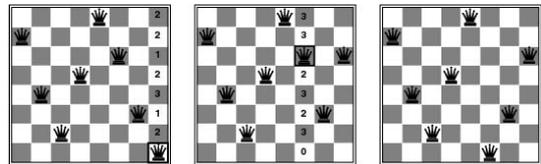


Metodi CSP locali: le regine

- Si parte con tutte le variabili assegnate (tutte le regine sulla scacchiera)
- ad ogni passo si modifica l'assegnamento ad una variabile per cui un vincolo è violato (si muove una regina minacciata su una colonna).
- È un algoritmo di *riparazione euristica*.

Min-conflicts

- Un'euristica nello scegliere un nuovo valore potrebbe essere quella dei *conflitti minimi*: si sceglie il valore che crea meno conflitti.



- *Molto efficace*: 1 milione di regine in 50 passi!

Min-conflicts: miglioramenti

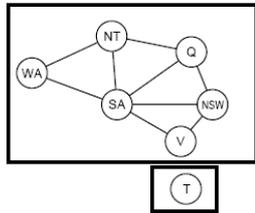
- Funziona bene perché il problema ha tante soluzioni
- Miglioramenti nel caso di plateau:
 - Mantenere gli stati visitati di recente e non tornarci (tabu search)
 - Pesatura dei vincoli: ad ogni vincolo viene assegnato un peso numerico che viene incrementato a ogni violazione. Obiettivo minimizzare il peso dei vincoli violati.
 - Tempra simulata

Min-conflicts e ricerca online

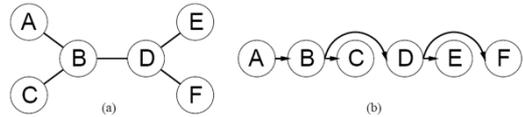
- La strategia dei conflitti minimi è un metodo locale, particolarmente efficiente
- Può essere usato in un ambiente online in cui la situazione cambia nel tempo e si deve trovare una soluzione con la minima perturbazione, come nei problemi reali di schedulazione.
- Più efficiente e produce soluzioni poco diverse

Sottoproblemi indipendenti

- n # variabili
- c # variabili per sottoproblema
- d dimensione domini
- n/c problemi indipendenti
- $O(d^c n/c)$ lineare nel numero di variabili n piuttosto che $O(d^n)$ esponenziale!



Struttura dei problemi: albero

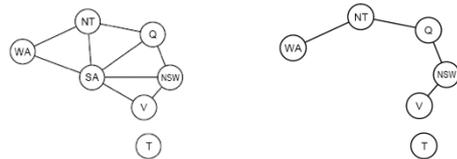


- In un grafo di vincoli ad albero, due variabili sono collegate da un solo cammino (a)
- Scelto un nodo come radice, l'albero induce un ordinamento "topologico" sulle variabili (b)
- Consistenza d'arco orientato (DAC)
 - Dato un ordinamento per le variabili: X_1, X_2, \dots, X_n ogni arco $X_i \rightarrow X_j$ con $i < j$ è consistente

Algoritmo basato su DAC

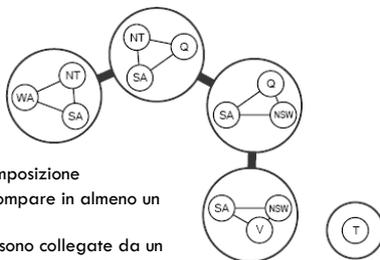
1. Procedendo da X_n a X_2 rendere gli archi $X_i \rightarrow X_j$ consistenti *riducendo il dominio di X_i se necessario*
 2. Procedendo da X_1 a X_n , si assegnano i valori alle variabili, *senza dover fare backtracking*
- Complessità: $O(nd^2)$, lineare in n
 - d^2 è il costo di rendere consistente un arco

Riduzione ad albero



- Es. Assegnare SA, e ridurre i domini delle variabili collegate. Provare con diversi valori di SA.
- In generale eliminare un insieme *minimo* S di variabili, fino a ottenere un albero (*insieme di taglio dei cicli*) e provare con tutti gli assegnamenti possibili di S.
- *Condizionamento con insieme di taglio*

Scomposizione ad albero



- Requisiti della scomposizione
 1. ogni variabile compare in almeno un sottoproblema
 2. se due variabili sono collegate da un vincolo vanno insieme, con il vincolo.
 3. se una variabile compare in due sottoproblemi deve anche comparire nei sottoproblemi sul cammino che le congiunge

Soluzione

- Ogni sotto-problema viene risolto in maniera indipendente (in maniera efficiente)
 - Possiamo vedere il problema originario come un *Mega-problema* con la seguente formulazione:
 - *Mega-variabili* in corrispondenza a sotto-problemi, con dominio le soluzioni ai sottoproblemi
- Es. $\text{Dom}(X1) = \{[WA=r, SA=b, NT=g] \dots\}$ 6 sol.
- Vincoli: i valori assegnati alle variabili nei diversi sotto-problemi devono essere gli stessi

Conclusione

- Abbiamo visto come iniziando a “guardare dentro” lo stato si possono migliorare le strategie
- La classe dei problemi di ricerca CSP si presta ad ottimizzazioni *ad hoc* ed è molto vasta
- Prossimamente:
 - rappresentazioni dello stato più ricche
 - sistemi basati su “conoscenza”