

Limiti di un Elaboratore

Lemma

*There are problems that cannot be solved by any model of computation. Such problems are called **undecidable** (indecidibili).*

Example

- **Input:**
 - 1 Dato un (generico) programma *Prog*
 - 2 Dati dei valori **val** (potenziali input per *Prog*)
- **Output:** Sì oppure No
- **Vincoli:**
 - 1 *Prog* deve *terminare* (in tempo finito) sull'input **val**

Alfabeti e Stringhe

Chiameremo **alfabeto** un insieme *finito e non vuoto* di simboli:

- $\Sigma_1 = \{a, b, c\}$ è un alfabeto
- $\Sigma_2 = \{0, 1\}$ è un alfabeto
- $\Sigma_3 = \{1, 2, 3, \dots\}$ non è un alfabeto (poiché infinito)

Chiameremo **stringa** su un alfabeto Σ ogni *sequenza finita* di simboli presi da Σ :

- $aaa, abbbabc, ccab$ sono stringhe su Σ_1
- 001 è una stringa su Σ_2 ma non su Σ_1
- $aacd$ non è una stringa né su Σ_1 , né su Σ_2

La stringa vuota

Chiameremo **stringa vuota** la speciale stringa ε che gode delle seguenti proprietà:

- 1 la sua lunghezza è nulla (uguale a zero)
- 2 presa una (qualunque) stringa w su un (qualunque) alfabeto Σ , allora $w\varepsilon = \varepsilon w = w$

Example

- $abbc\varepsilon = \varepsilon abbc = abbc$
- $0100\varepsilon = \varepsilon 0100 = 0100$
- $aa\varepsilon bb = aa\varepsilon bb = aabb$

Linguaggio Universale

Chiameremo **linguaggio universale** su un dato alfabeto Σ l'unione della *stringa vuota* con *tutte le stringhe* (di lunghezza finita) che si possono costruire partendo da Σ .

Example

- $\Sigma_1^* = \{\epsilon, a, b, c, aa, ab, ac, ba, bb, bc, ca, cb, cc, aaa, \dots\}$
- $\Sigma_2^* = \{\epsilon, 0, 1, 00, 01, 10, 11, 000, 001, 010, 011, 100, 101, \dots\}$

Lemma

La concatenazione di due stringhe da Σ^ è ancora una stringa in Σ^**

Example

- concatenando *aaa* e *bbb* otteniamo *aaabbb* e *bbbaaa* (tutte in Σ_1^*)
- concatenando *011* e *10* otteniamo *01110* e *10011* (tutte in Σ_2^*)

Linguaggi

Definizione

Chiameremo **linguaggio** su un alfabeto Σ qualsiasi insieme di stringhe prese da Σ^* .

Esempi di linguaggi:

- Sia $\Sigma = \{a, b, c, \dots, z\}$ un alfabeto. Allora, *Stagioni* = $\{\text{primavera, estate, autunno, inverno}\}$ è un linguaggio (finito) su Σ
- Sia $\Sigma = \{1, 2, 3, \dots, 9, 0\}$ un alfabeto. Allora, *Primi* = $\{2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, \dots\}$ è un linguaggio (infinito) su Σ

Il problema dell'Appartenenza

Definizione

Tutti i problemi **decisionali** dell'informatica possono essere ricondotti al problema **dell'appartenenza di una stringa ad un linguaggio**.

Input:

- 1 Dato un alfabeto Σ
- 2 Fissato un linguaggio L di stringhe appartenenti a Σ^*
- 3 Data una stringa w sull'alfabeto Σ

Output: Sì oppure No

Vincoli:

- 1 la stringa w deve appartenere al linguaggio L

Come possono essere “descritti” i linguaggi?

- Per **enumerazione** delle stringhe. Es. $\{aa, aba, bb, bab\}$
- Con **notazione matematica**. Es.
 $\{a^n b^n : n > 0\} = \{ab, aabb, aaabbb, aaaabbbb, \dots\}$
- Tramite **Grammatiche Formali**
- ...

Definizione

Una **Grammatica** è una *notazione formale* con cui esprimere in modo rigoroso la **SINTASSI di un linguaggio**.

Esempio (1)

- Dato l'alfabeto $\Sigma = \{a, b, \dots, z\}$
- Dato un insieme di elementi aggiuntivi chiamati non-terminali
 $NT = \{\text{FRASE, SOGGETTO, PREDICATO, OGGETTO}\}$

Example (Grammatica \mathcal{G})

```
FRASE → SOGGETTO PREDICATO OGGETTO  
SOGGETTO → marco | lucia  
PREDICATO → mangia | pulisce  
OGGETTO → la mela | il banco
```

La grammatica \mathcal{G} definisce il seguente linguaggio: $\mathcal{L}(\mathcal{G}) = \{ \text{marco mangia la mela, marco mangia il banco, marco pulisce la mela, marco pulisce il banco, lucia mangia la mela, lucia mangia il banco, lucia pulisce la mela, lucia pulisce il banco} \}$

Esempio (2)

Example (Grammatica \mathcal{G}_{ab}) $P \rightarrow A Q$ $Q \rightarrow B \mid P B$ $A \rightarrow a$ $B \rightarrow b$ Qual'è il linguaggio descritto (o definito) dalla grammatica \mathcal{G}_{ab} ?● $P \rightarrow A Q \rightarrow A B \rightarrow a b$ ● $P \rightarrow A Q \rightarrow A P B \rightarrow A A Q B \rightarrow A A B B \rightarrow a a b b$ ● $P \rightarrow \dots \rightarrow a a a b b b$

● ...

● $P \rightarrow \dots \rightarrow a a \dots a b b \dots b$ $n \quad n$

Esempio (2)

Example (Grammatica \mathcal{G}_{ab}) $P \rightarrow A Q$ $Q \rightarrow B \mid P B$ $A \rightarrow a$ $B \rightarrow b$ Qual'è il linguaggio descritto (o definito) dalla grammatica \mathcal{G}_{ab} ?

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A B \rightarrow a b$

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A P B \rightarrow A A Q B \rightarrow A A B B \rightarrow a a b b$

- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a a b b b$

- \dots

- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a \dots a b b \dots b$

$n \qquad n$

Esempio (2)

Example (Grammatica \mathcal{G}_{ab}) $P \rightarrow A Q$ $Q \rightarrow B \mid P B$ $A \rightarrow a$ $B \rightarrow b$ Qual'è il linguaggio descritto (o definito) dalla grammatica \mathcal{G}_{ab} ?

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A B \rightarrow a b$
- $P \rightarrow A Q \rightarrow A P B \rightarrow A A Q B \rightarrow A A B B \rightarrow a a b b$
- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a a b b b$
- \dots
- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a \dots a b b \dots b$
 $\qquad \qquad \qquad n \qquad \qquad n$

Esempio (2)

Example (Grammatica \mathcal{G}_{ab}) $P \rightarrow A Q$ $Q \rightarrow B \mid P B$ $A \rightarrow a$ $B \rightarrow b$ Qual'è il linguaggio descritto (o definito) dalla grammatica \mathcal{G}_{ab} ?

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A B \rightarrow a b$

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A P B \rightarrow A A Q B \rightarrow A A B B \rightarrow a a b b$

- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a a b b b$

- \dots

- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a \dots a b b \dots b$

$n \qquad n$

Esempio (2)

Example (Grammatica \mathcal{G}_{ab}) $P \rightarrow A Q$ $Q \rightarrow B \mid P B$ $A \rightarrow a$ $B \rightarrow b$ Qual'è il linguaggio descritto (o definito) dalla grammatica \mathcal{G}_{ab} ?

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A B \rightarrow a b$

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A P B \rightarrow A A Q B \rightarrow A A B B \rightarrow a a b b$

- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a a b b b$

- \dots

- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a \dots a b b \dots b$

$n \qquad n$

Esempio (2)

Example (Grammatica \mathcal{G}_{ab}) $P \rightarrow A Q$ $Q \rightarrow B \mid P B$ $A \rightarrow a$ $B \rightarrow b$ Qual'è il linguaggio descritto (o definito) dalla grammatica \mathcal{G}_{ab} ?

- $P \rightarrow A Q \rightarrow A B \rightarrow a b$
- $P \rightarrow A Q \rightarrow A P B \rightarrow A A Q B \rightarrow A A B B \rightarrow a a b b$
- $P \rightarrow \dots \rightarrow a a a b b b$
- ...
- $P \rightarrow \dots \rightarrow \underbrace{a a \dots a}_n \underbrace{b b \dots b}_n$

Grammatiche *context-free*

Chiameremo **context-free** quelle grammatiche dove tutte le regole sono del tipo

$$\mathbb{N} \rightarrow \alpha_1 \dots \alpha_n$$

In particolare,

- \mathbb{N} è un *non-terminale*
- ciascun α può essere un *non-terminale* oppure un *simbolo dell'alfabeto*

Equivalenza di Grammatiche *context-free*

Input:

- 1 Data una Grammatica context-free \mathcal{G}_1
- 2 Data una Grammatica context-free \mathcal{G}_2

Output: Sì oppure No

Vincoli:

- 1 Il linguaggio “descritto” da \mathcal{G}_1 deve essere equivalente al linguaggio “descritto” da \mathcal{G}_2

Lemma

Tale problema è indecidibile.

Appartenenza ad una Grammatica *context-free*

Input:

- 1 Data una Grammatica context-free \mathcal{G}
- 2 Data una stringa \mathbf{w}

Output: Sì oppure No

Vincoli:

- 1 La stringa \mathbf{w} deve appartenere al linguaggio descritto da \mathcal{G}

Lemma

Tale problema è decidibile. . . ed è pure “semplice”!

Linguaggi di programmazione

- Un **linguaggio di programmazione** è un linguaggio formale la cui sintassi è (usualmente) descritta mediante una grammatica context-free
- Un **programma** in un dato linguaggio di programmazione è una stringa (sequenza finita di simboli su un certo alfabeto) che appartiene a quel dato linguaggio
- La **verifica di correttezza sintattica** di un programma è un problema decidibile e relativamente semplice (vedi slide precedente)
- Sapere se un **programma** va in loop su qualche input è un problema indecidibile (vedi prima slide di questa sezione)
- Un programma, pur essendo semplicemente una sequenza di simboli, “dice” al computer le azioni da eseguire così come un **manuale di istruzione** “dice” a noi come far funzionare una lavatrice!