Einführung in die Künstliche Intelligenz





Beispiellösung für das 4. Übungsblatt (15.12.2010)

Aufgabe 1 Planen, STRIPS

In dieser Beispiellösung wurde eine sehr direkte Modellierung benutzt. Eine etwas elegantere und kürzere alternative Modellierung finden Sie in der Beispiellösung zu Aufgabe 3.3 vom SS 09.

```
a)
                % p1 ist eine Position
                                               box(k)
                                                         % k ist eine Kiste
    pos(p1)
                % p2 ist eine Position
                                               at(k,p3)
                                                        % Kiste k ist auf Position p3
    pos(p2)
                % p3 ist eine Position
    pos(p3)
                                               toy(s1)
                                                         % s1 ist ein Spielzeug
    monkey(a) % a ist ein Affe
                                                         % s2 ist ein Spielzeug
                                               toy(s2)
                % Affe a ist auf Position p1
                                                         % s3 ist ein Spielzeug
    at(a,p1)
                                               toy(s3)
    hungry(a)
                % Affe a ist hungrig
                                               at(s1,p1) % Spielzeug s1 ist auf Position p1
                                               at(s2,p2) % Spielzeug s2 ist auf Position p2
    on floor(a) % Affe a ist auf dem Boden
                                               at(s3,p3) % Spielzeug s3 ist auf Position p3
                % b ist eine Banane
    banana(b)
    at(b,p2)
                % Banane b ist auf Position p2
b)
     action:
               go(A,P)
               preconditions:
                                 monkey(A), at(A,Q), on_floor(A), pos(Q), pos(P)
               add:
                                 at(A,P)
               delete:
                                 at(A,Q)
    action:
               push(A,K,P)
               preconditions:
                                 monkey(A), box(K), at(A,Q), at(K,Q), on_floor(A), pos(Q), pos(P)
               add:
                                 at(A,P), at(K,P)
               delete:
                                 at(A,Q), at(K,Q)
    action:
               throw(A,S,P)
               preconditions:
                                 monkey(A), toy(S), at(A,Q), at(S,Q), on_floor(S), pos(Q), pos(P)
               add:
                                 at(S,P)
               delete:
                                 at(S,Q)
    action:
               up(A,K)
               preconditions:
                                 monkey(A), box(K), at(A,P), at(K,P), on_floor(A), pos(P)
               add:
                                 on_box(A)
               delete:
                                 on_floor(A)
    action:
               down(A)
               preconditions:
                                 monkey(A), on_box(A)
               add:
                                 on_floor(A)
               delete:
                                 on_box(A)
    action:
               eat(A,B)
                                 monkey(A), banana(B), at(A,P), at(B,P), on\_box(A), pos(P)
               preconditions:
               add:
                                 full(A)
               delete:
                                 hungry(A), at(B,P)
```

1

c) Die Formulierung des Ziels lautet: full(a)

Der kürzeste Plan hierfür ist:

go(a,p3)

push(a,k,p2)

up(a,k)

eat(a,b)

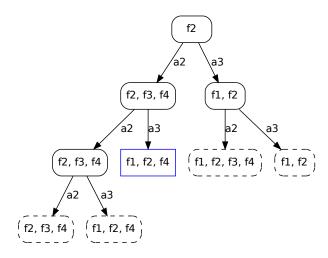
Die folgende Tabelle veranschaulicht die geltenden Fakten vor bzw. nach der Abarbeitung einer Aktion.

| Start | go(a,p3) | <pre>push(a,k,p2)</pre> | up(a,k) | eat(a,b) |
|-------------|-------------|-------------------------|-----------|-----------|
| pos(p1) | pos(p1) | pos(p1) | pos(p1) | pos(p1) |
| pos(p2) | pos(p2) | pos(p2) | pos(p2) | pos(p2) |
| pos(p3) | pos(p3) | pos(p3) | pos(p3) | pos(p3) |
| monkey(a) | monkey(a) | monkey(a) | monkey(a) | monkey(a) |
| at(a,p1) | at(a,p3) | at(a,p2) | at(a,p2) | at(a,p2) |
| hungry(a) | hungry(a) | hungry(a) | hungry(a) | full(a) |
| on_floor(a) | on_floor(a) | on_floor(a) | on_box(a) | on_box(a) |
| banana(b) | banana(b) | banana(b) | banana(b) | banana(b) |
| at(b,p2) | at(b,p2) | at(b,p2) | at(b,p2) | - |
| box(k) | box(k) | box(k) | box(k) | box(k) |
| at(k,p3) | at(k,p3) | at(k,p2) | at(k,p2) | at(k,p2) |
| toy(s1) | toy(s1) | toy(s1) | toy(s1) | toy(s1) |
| toy(s2) | toy(s2) | toy(s2) | toy(s2) | toy(s2) |
| toy(s3) | toy(s3) | toy(s3) | toy(s3) | toy(s3) |
| at(s1,p1) | at(s1,p1) | at(s1,p1) | at(s1,p1) | at(s1,p1) |
| at(s2,p2) | at(s2,p2) | at(s2,p2) | at(s2,p2) | at(s2,p2) |
| at(s3,p3) | at(s3,p3) | at(s3,p3) | at(s3,p3) | at(s3,p3) |
| | | | | |

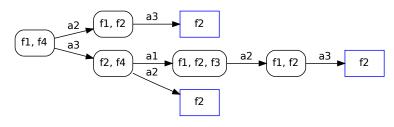
Aufgabe 2 Vorwärts-, Rückwartsplanen

a) Je nach Implementierung der Breitensuche werden die gestrichelt umrandeten Knoten erzeugt oder nicht, d.h. falls der *Goal-Test* unmittelbar nach Expandierung eines Knotens angewendet wird, werden die die gestrichelt umrandeten Knoten nicht erzeugt.

Es wird der Plan (a_2, a_3) gefunden.



b) Es werden folgende Pläne gefunden: (a_3,a_2) , (a_3,a_2,a_1,a_3) und (a_2,a_3)



Aufgabe 3 Partial-Order Planning

a) Im Partial-Order Planning Algorithmus finden verschiedene Selektionen, z.B. die Wahl der nächsten open precondition oder die Wahl der nächsten Aktion für die Verfeinerung des Plans, statt, die auf den Vorlesungs-Folien und in der Aufgabenstellung nicht näher erläutert bzw. spezifiziert werden. Hier war es erlaubt, eine mehr oder weniger beliebige gültige Selektion vorzunehmen. Für diese Beispiellösung wurde eine Abarbeitungsfolge benutzt, die ein Konflikt beinhaltet und nicht zu aufwendig ist. In blau werden die Änderungen dargestellt.

Der Anfangszustand sieht folgendermaßen aus:

```
Actions = {Start, Finish}
Orderings = {Start < Finish}
Causal Links = {}
Open preconditions = {on(a,table), on(b,table), on(c,table), on(d,table)}</pre>
```

Refining - folgende mögliche Aktionen stehen zur Auswahl: putdown(a), putdown(b), putdown(c), putdown(d), Start Es wird putdown(a) ausgewählt.

Refining - folgende mögliche Aktionen stehen zur Auswahl:

```
putdown(b), putdown(c), putdown(d), Start, unstack(a,B)
```

Es wird unstack(a,B) ausgewählt. Hier handelt es sich um einen Fall, in dem Variablen ungebunden vorkommen. Wir wählen den Ansatz, jetzt eine beliebige Substitution vorzunehmen (siehe Folie 21), nämlich $\{b/B\}$ (also unstack(a,b)).

Refining - folgende mögliche Aktionen stehen zur Auswahl:
 putdown(b), putdown(c), putdown(d), Start
Es wird Start ausgewählt.

Refining - folgende mögliche Aktionen stehen zur Auswahl: putdown(c)

Die Wahl ist eindeutig und es wird putdown(c) ausgewählt.

Refining - folgende mögliche Aktionen stehen zur Auswahl: unstack(c,B)

Die Wahl ist eindeutig und es wird hier unstack(c,B) mit der Substitution $\{d/B\}$, also unstack(c,d) ausgewählt.

Es wird nun in zwei Schritten das Refining dargestellt, da hier ein Konflikt auftritt. Im folgenden ist der Zustand vor der Konflikt-Auflösung dargestellt.

Die Aktion unstack(c,d) verursacht ein Konflikt mit dem kausalen Link Start \rightarrow handempty \rightarrow unstack(a,b), da es \neg handempty als Effekt hat und zwischen Start und unstack(a,b) eintreten kann.

Dieser Konflikt kann nur dadurch gelöst werden, in dem das Ordering unstack(a,b) < unstack(c,d) eingefügt wird. Es gilt nun also:

Refining - folgende mögliche Aktionen stehen zur Auswahl:

Start, putdown(X)

Es wird putdown(X) gewählt und zwar zufällig mit der Substitution $\{a/X\}$, also putdown(a).

```
Actions = {Start, Finish, putdown(a), unstack(a,b), putdown(c), unstack(c,d) }
Orderings = {Start < Finish,
               Start < putdown(a), putdown(a) < Finish,</pre>
               Start < unstack(a,b), unstack(a,b) < Finish,</pre>
               unstack(a,b) < putdown(a),</pre>
               Start < putdown(c), putdown(c) < Finish,</pre>
               Start < unstack(c,d), unstack(c,d) < Finish,</pre>
               unstack(a,b) < unstack(c,d),
               putdown(a) < unstack(c,d)}</pre>
Causal Links = {putdown(a) \rightarrow on(table(a) \rightarrow Finish,
                  unstack(a,b) \rightarrow holding(a) \rightarrow putdown(a),
                  Start \rightarrow handempty \rightarrow unstack(a,b),
                  putdown(c) \rightarrow on(c,table) \rightarrow Finish,
                  unstack(c,d) \rightarrow holding(c) \rightarrow putdown(c),
                  putdown(a) \rightarrow handempty \rightarrow unstack(c,d)
Open preconditions = \{\}
```

Da die Menge der open preconditions leer ist, sind wir nun fertig.

Unten sieht man eine Version der Lösung, in der redundante Ordering Bedingungen entfernt wurden.

b) Der oben gefundene Partial-Order Plan erlaubt nur eine mögliche Abarbeitung.