

## 有限オートマトンでの計算可能性問題

- 言語  $A \subset \Sigma^*$  に対し、  
A を認識する有限オートマトン M  
が存在するか？
- 有限オートマトンによって  
認識可能な言語はどのようなものか？

→ 正規言語・正規表現

非決定性有限オートマトンで認識できない  
言語が存在する!!  
( $\iff$  正規でない言語が存在する)

有限オートマトンで認識できない言語が存在する  
( $\iff$  正規でない言語が存在する)



正規言語より広い範囲の言語を考えることが必要



生成規則による言語の記述 (生成文法)

## 生成規則・生成文法

生成規則を与えることでも

言語を定めることが出来る

→ 生成文法 (**generative grammar**)

生成規則による“文法に適っている”語の生成

- 初期変数を書く
- 今ある文字列中の或る変数を  
生成規則のどれかで書換える
- 変数がなくなったら終わり

例 :  $\{a^{2n}b^{2m+1} \mid n, m \geq 0\}$

(a が偶数個 (0 個も可) 続いた後に、  
b が奇数個続く)

正規表現で表すと、 $(aa)^*b(bb)^*$

- $S \rightarrow aaS$
- $S \rightarrow bB$
- $B \rightarrow bbB$
- $B \rightarrow \varepsilon$

まとめて次のようにも書く

- $S \rightarrow aaS \mid bB$
- $B \rightarrow bbB \mid \varepsilon$

## 生成規則・生成文法

実際の (自然言語を含めた) “文法” では、  
或る特定の状況で現われた場合だけ  
適用できる規則もあるだろう

そのような生成規則は例えば次の形：

- $uAv \rightarrow uww$

$u, v \in \Sigma^*$  : 文脈 (**context**)

変数  $A$  が  $uAv$  の形で現われたら、  
語  $w \in \Sigma^*$  で書換えることが出来る

## 生成文法の形式的定義

$$G = (V, \Sigma, R, S)$$

- $V$  : 有限集合 (変数の集合)
- $\Sigma$  : 有限集合 (終端記号の集合)  
ここに  $V \cap \Sigma = \emptyset$
- $R$  : 有限集合  $\subset (V \cup \Sigma)^* \times (V \cup \Sigma)^*$   
(規則の集合)
- $S \in V$  : 開始変数

$(v, w) \in R$  が生成規則  $v \rightarrow w$  を表す

## 文脈自由文法 (context-free grammar)

文脈が全て空列  $\varepsilon$

即ち、規則が全て  $A \rightarrow w$  ( $A \in V$ ) の形

### 文脈自由文法の形式的定義

- $V$  : 有限集合 (変数の集合)
- $\Sigma$  : 有限集合 (終端記号の集合)  
ここに  $V \cap \Sigma = \emptyset$
- $R$  : 有限集合  $\subset V \times (V \cup \Sigma)^*$  (規則の集合)
- $S \in V$  : 開始変数

$(A, w) \in R$  が生成規則  $A \rightarrow w$  を表す

例：言語  $A = \{a^n b^n \mid n \geq 0\}$  は  
正規言語ではないが文脈自由言語である

- $S \rightarrow aSb \mid \varepsilon$

従って、

文脈自由言語は正規言語より真に広い!!

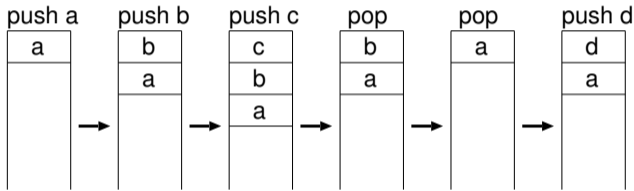
さて、正規言語を計算するモデルが  
有限オートマトンであった

文脈自由言語を計算するモデル  
… プッシュダウンオートマトン



# プッシュダウンオートマトン

(非決定性) 有限オートマトンに  
プッシュダウンスタックを取り付けたもの



無限 (非有界) の情報を保持できるが、  
読み書きは先頭だけ

… LIFO (Last In First Out)

## プッシュダウンオートマトンの形式的定義

$$M = (Q, \Sigma, \Gamma, \delta, s, F)$$

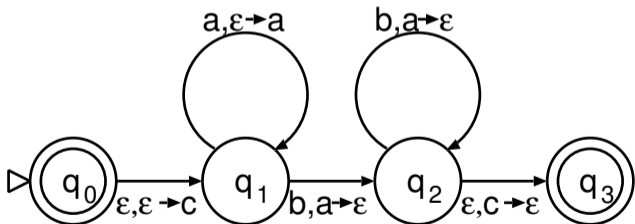
- $Q$  : 有限集合 … 状態の集合
- $\Sigma$  : 有限集合 … **alphabet**
- $\Gamma$  : 有限集合 … **stack alphabet**  
 $\Sigma_\varepsilon := \Sigma \cup \{\varepsilon\}$ ,  $\Gamma_\varepsilon := \Gamma \cup \{\varepsilon\}$  と置く
- $\delta : Q \times \Sigma_\varepsilon \times \Gamma_\varepsilon \longrightarrow \mathcal{P}(Q \times \Gamma_\varepsilon)$   
: 遷移関数 (非決定的) … 可能な遷移先全体
- $s \in Q$  … 初期状態
- $F \subset Q$  … 受理状態の集合

$$\delta : Q \times \Sigma_\varepsilon \times \Gamma_\varepsilon \longrightarrow \mathcal{P}(Q \times \Gamma_\varepsilon)$$

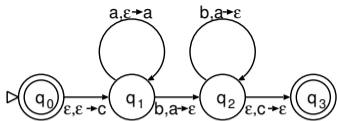
- $(r, y) \in \delta(q, a, x)$  とは、  
「入力  $a$  を読んだとき、  
状態  $q$  でスタックの先頭が  $x$  なら、  
スタックの先頭を  $y$  に書換えて、  
状態  $r$  に移って良い」  
ということ (pop; push  $y$ )
- $x = y$  は書き換え無し
- $x = \varepsilon$  は **push** のみ
- $y = \varepsilon$  は **pop** のみ
- $a = \varepsilon$  は入力を読まずに遷移

例：言語  $A = \{a^n b^n \mid n \geq 0\}$  を認識する  
プッシュダウンオートマトン

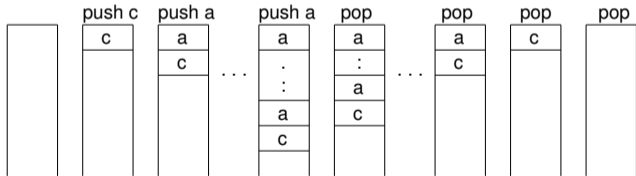
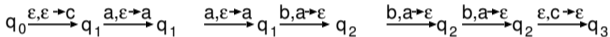
$\Sigma = \{a, b\}, \quad \Gamma = \{a, b, c\}$



PDA



による  
文字列  $a^n b^n$  の受理



## スタックマシン

このように

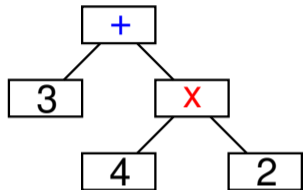
記憶場所としてプッシュダウンスタックを備えた  
計算モデルや仮想機械・処理系を

一般に**スタックマシン**という

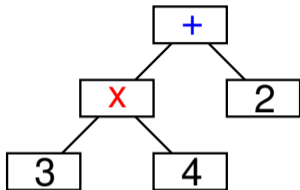
例：

- 逆ポーランド電卓
- **PostScript**

## 式と演算木



$$3+4 \times 2$$



$$3 \times 4 + 2$$

Mathematica などの

数式処理 (計算機代数) ソフトウェアでは、

通常、内部的に数式の木構造を保持

## 演算木の表記

演算子を置く場所により、中置・前置・後置がある

中置	前置	後置
$3 + 4 \times 2$	$+ 3 \times 4 2$	$3 4 2 \times +$
$(3 + 4) \times 2$	$\times + 3 4 2$	$3 4 + 2 \times$
$3 \times 4 + 2$	$+ \times 3 4 2$	$3 4 \times 2 +$



## 後置記法 (逆ポーランド記法)

後置	日本語
$3\ 4\ 2\ \times\ +$	3 に 4 に 2 を掛けたものを足したもの
$3\ 4\ +\ 2\ \times$	3 に 4 を足したものに 2 を掛けたもの
$3\ 4\ \times\ 2\ +$	3 に 4 を掛けたものに 2 を足したもの



スタックを用いた計算に便利

## 後置記法の演算式のスタックを用いた計算

(逆ポーランド電卓)

- 数値  $\implies$  **push**
- 演算子  $\implies$  被演算子を (所定の個数だけ) **pop**  
→ 演算を施し、結果を **push**
- 入力終了  $\implies$  **pop**  
→ スタックが丁度空になったらその値が答え

---

問：後置記法 (逆ポーランド記法) の式に対し  
スタックを用いて値を計算する

アルゴリズムを実装せよ

## 後置記法の有利性

後置記法の演算式が簡明に計算できるのは、

(各演算子に対して

被演算子の個数が決まっていれば)

括弧が**必要ない** (優先順位を考慮しなくてよい)

ことが大きく効いている

- 式 :: 定数 || 変数 || 式 式 二項演算子  
(+ も × も区別なし)

## 中置記法と演算子の優先順位

中置記法の演算式には括弧が必要  
(演算子の優先順位を定めておく必要あり)

$$3 \times 4 + 2$$

$$3 + 4 \times 2$$

計算する際には優先順位を考慮する必要がある

- 式 :: 項 || 項 + 式
- 項 :: 因子 || 因子 × 項
- 因子 :: 定数 || 変数 || (式)

(+ と × とで純然たる区別あり)