

Künstliche Intelligenz

Sebastian Iwanowski
FH Wedel

Kap. 1:
Einführung und Überblick

Vorlesungsüberblick

Inhaltliche Voraussetzungen:

Diskrete Mathematik, Grundlagen der Theoretischen Informatik,
Programmieren I und II

hilfreich: Objektorientierte Programmieretechnik

Lernziele dieser Vorlesung:

Begeisterung für KI-Anwendungen und KI-Technologie

Kenntnis mehrerer Anwendungsgebiete von KI

Vertieftes Verständnis der Basistechnologien der KI

*Welche Anwendungsgebiete und Basistechnologien das sind,
wird im Laufe dieser Einführung vorgestellt.*

Was ist KI ?

Der Turing-Test



Eine Software verhält sich intelligent, wenn ein Mensch ihr Verhalten nicht vom Verhalten eines Menschen unterscheiden kann.

Anwendung: Medizinische Diagnose

Psychoanalyse: Eliza 1966: Joseph Weizenbaum, MIT

Computer nimmt psychotherapeutische Sitzung vor und reagiert so, „wie man sich das von einem Psychotherapeuten erwartet“.

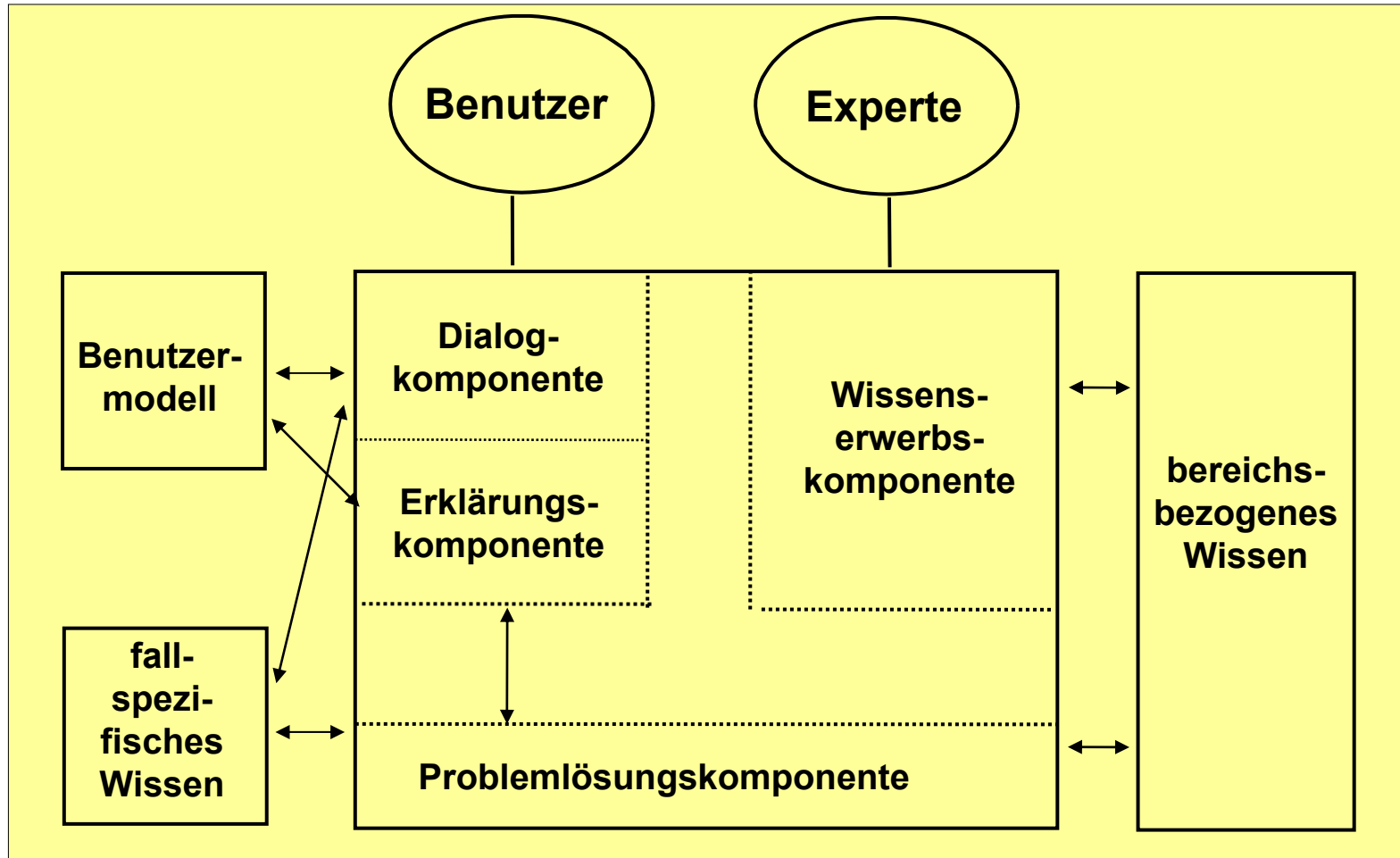
- bestand bei vielen Menschen den Turing-Test
- eingebauter Sprachassembler und -composer
- Reaktionsregeln

Medizinische Diagnose: Mycin 1972: University of Stanford

- zur Diagnose und Therapie von Infektionskrankheiten
- arbeitete mit probabilistischen Regeln
- lieferte gute Trefferquoten
- wenig Akzeptanz bei Ärzten wegen Misstrauen gegen Computer

Basistechnologie: Expertensystem

Architektur XPS (klassisch)



Anwendung: Technische Diagnose

Was ist Technische Diagnose?

Gegeben:

- Ein technisches System (z.B. Auto, Zug)
- Beobachtungen (z.B. Messwerte, Fehlercodes, Fahrerbeanstandung), nicht nominal.

Aufgabe:

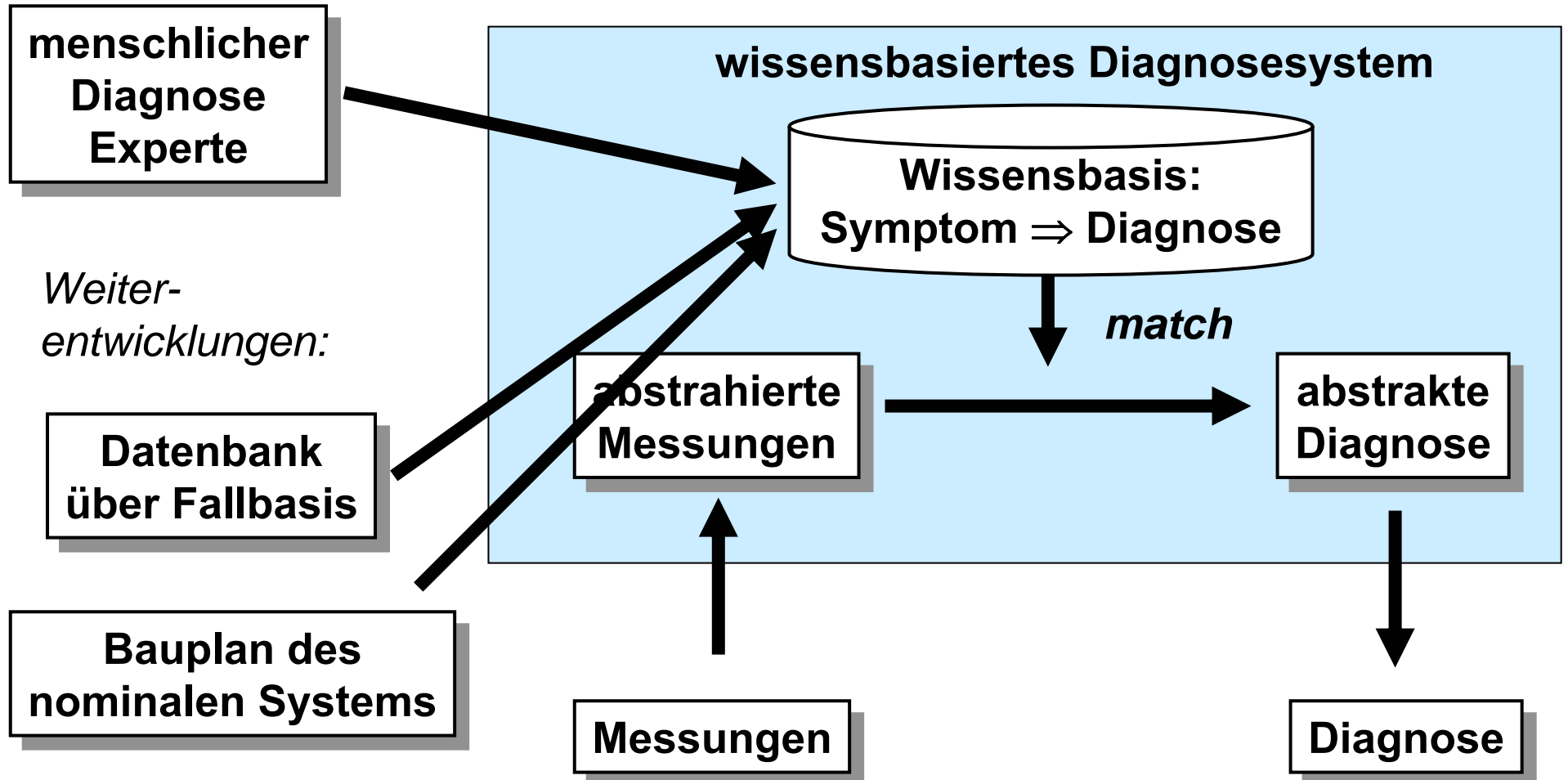
Bestimme,

- in welcher Weise das System defekt ist
- genau genug, dass das nominale Verhalten des Systems wiederhergestellt werden kann.



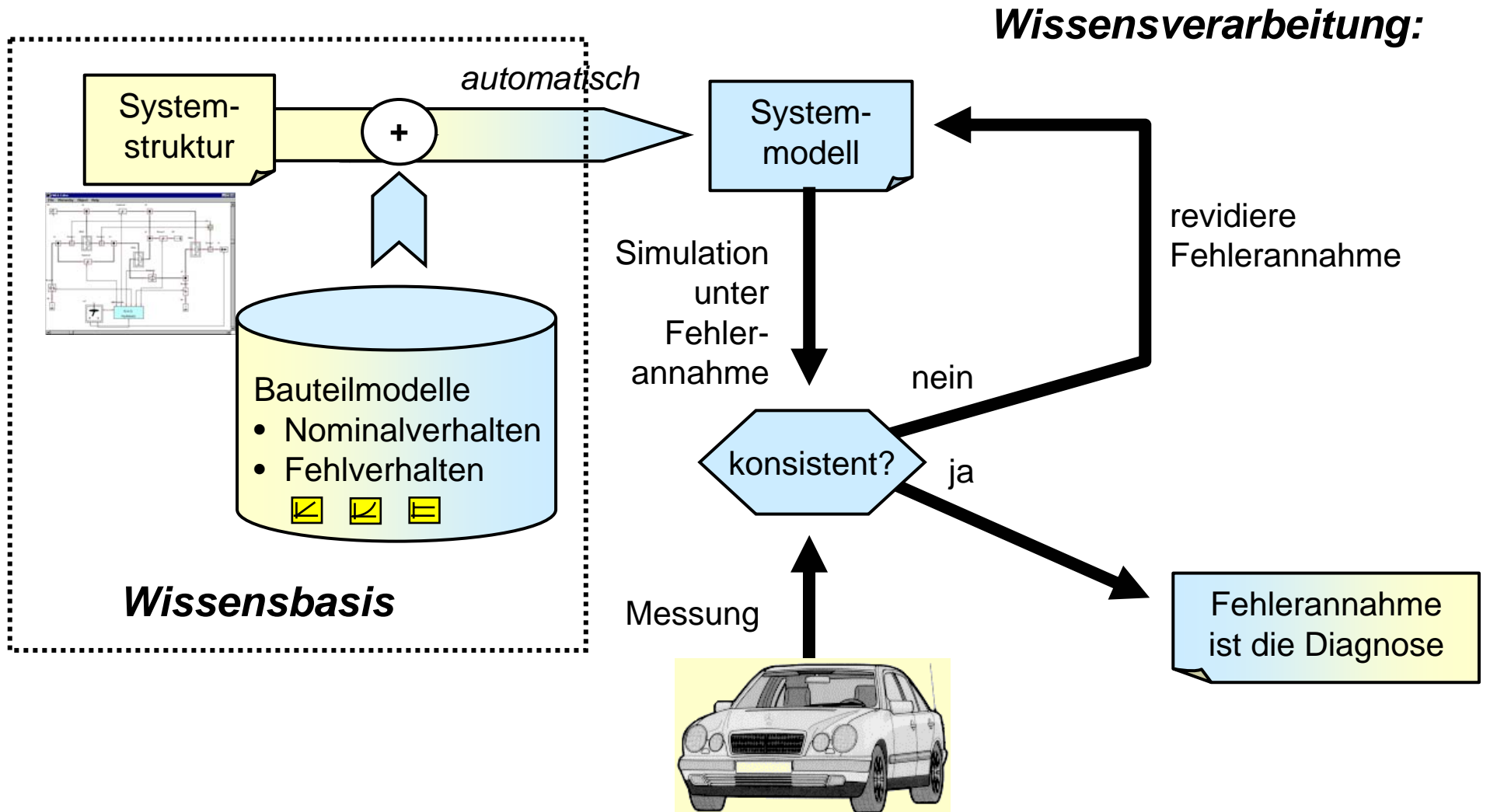
Anwendung: Technische Diagnose

1970er: Diagnose = heuristische Klassifikation

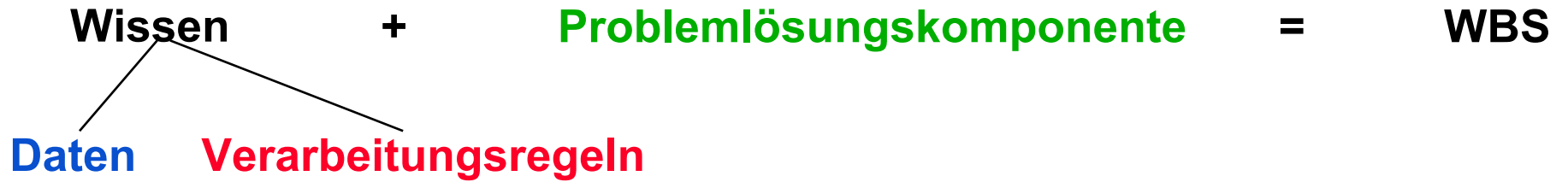


Anwendung: Technische Diagnose

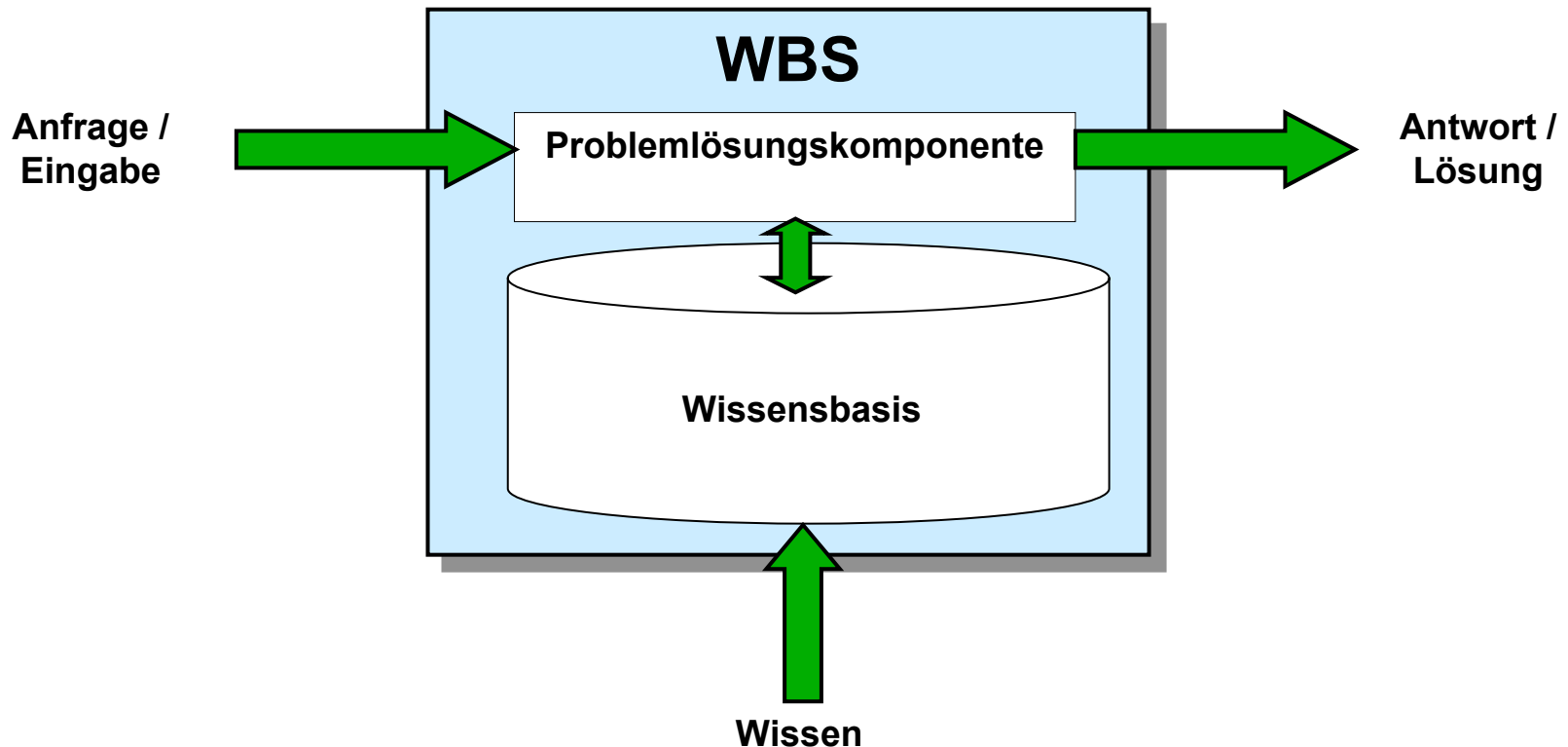
1980er: Diagnose = modellbasiertes Schließen



Basistechnologie: Wissensbasiertes System



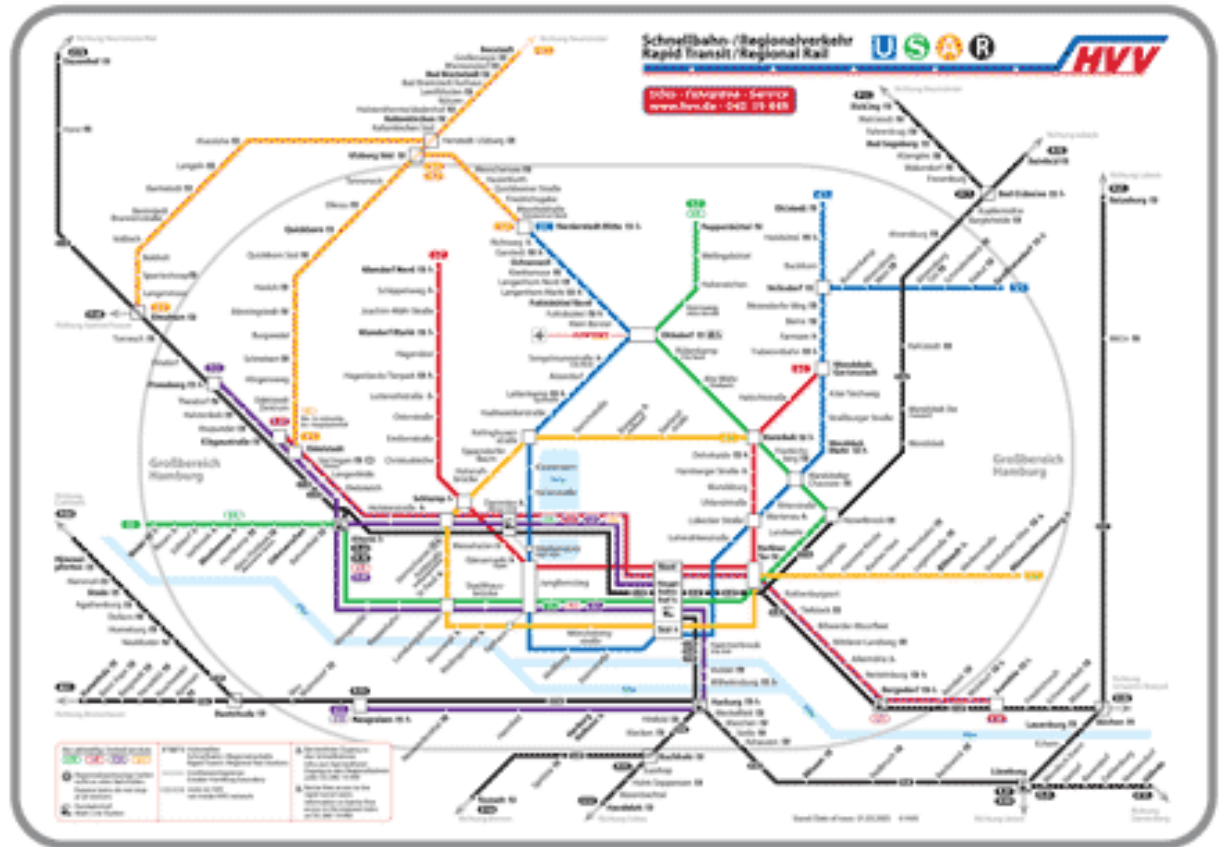
Architektur WBS (allgemeiner)



Anwendung: Fahrgastinformationssystem

Aufgabe:

Finde zu zwei Punkten A und B in einem gegebenen Verkehrsnetz den kürzesten Weg von A nach B, der ausschließlich Strecken dieses Verkehrsnetzes benutzt.



Lösung:

Algorithmus von Dijkstra

(siehe Vorlesung Diskrete Mathematik, Kap. 6, Graphentheorie)

A*-Algorithmus

Optimierungen durch weitere Heuristiken (z.B. Geofox für HVV)

Optimierungen durch preprocessing (z.B. Hafas für Deutsche Bahn)

Weitere Infos: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Stefan Görlich, SS 2005, Nr. 5

Anwendung: Fahrgastinformationssystem

Statische Fahrgastinformation

Grundlage: Langzeitfahrplan

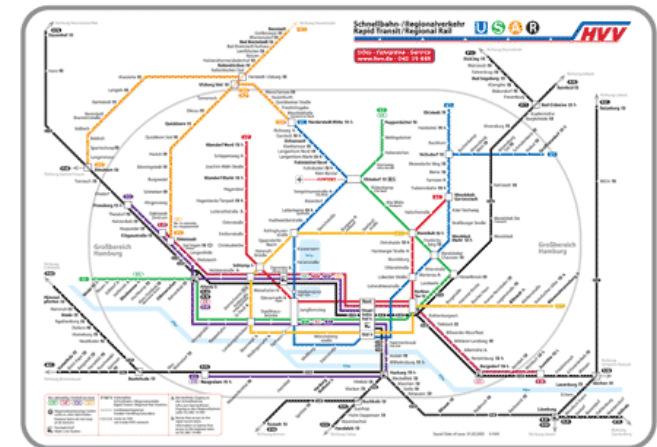
- Änderung zyklisch (Deutsche Bahn ca. einmal im Jahr)
- Anpassungen bei früh bekannten Störungen

Keine Information bei kurzfristigen Abweichungen

- Fahrgast erfährt Abweichung durch Nicht-Eintreffen des Fahrzeugs
- Bestimmung des Ausmaßes durch Warten

Statische Fahrgastinformationsmedien

- Fahrplan an Haltestellen
- Linienverlaufsanzeiger
- Routeninformation im Internet
- ...



Anwendung: Fahrgastinformationssystem

Dynamische Fahrgastinformation

Grundlage: Statische Fahrgastinformation

- Erweitert um aktuelle Verbindungslage

Information bei kurzfristigen Abweichungen

- Ursache für Abweichungen
- Abweichungsumfang
- Ersatzrouten

Dynamische Fahrgastinformationsmedien

- Lautsprecherdurchsagen
- Dynamische Anzeigegeräte
- ...



Linie	Ziel	Abfahrt in
2	S Hackescher Markt	1 min
6	U Schwartzkopffstr.	6 min
4	S Hackescher Markt	10 min
3	S Hackescher Markt	14 min
5	S Hackescher Markt	15 min

Spandauer Straße



Anwendung: Fahrgastinformationssystem

Personalisierte Dynamische Fahrgastinformation (PDFIS)

Masterarbeit von Michael Schiefenhövel (WS 2005/2006)

Filterung von Informationen für den Fahrgast

- nur die Informationen, die er benötigt
- keine verwirrenden Mehrinformationen
- sowohl statische als auch dynamische FG-Informationen

Erstellung von Mehrwertdiensten

- Routenberechnung aktualisiert an konkrete Lage
- Touristeninformation

Personalisierte Fahrgastinformationsmedien

- Persönliche Auskunft (über Handy, etc.)
- Multimediaterminals

Anwendung: Straßennavigation

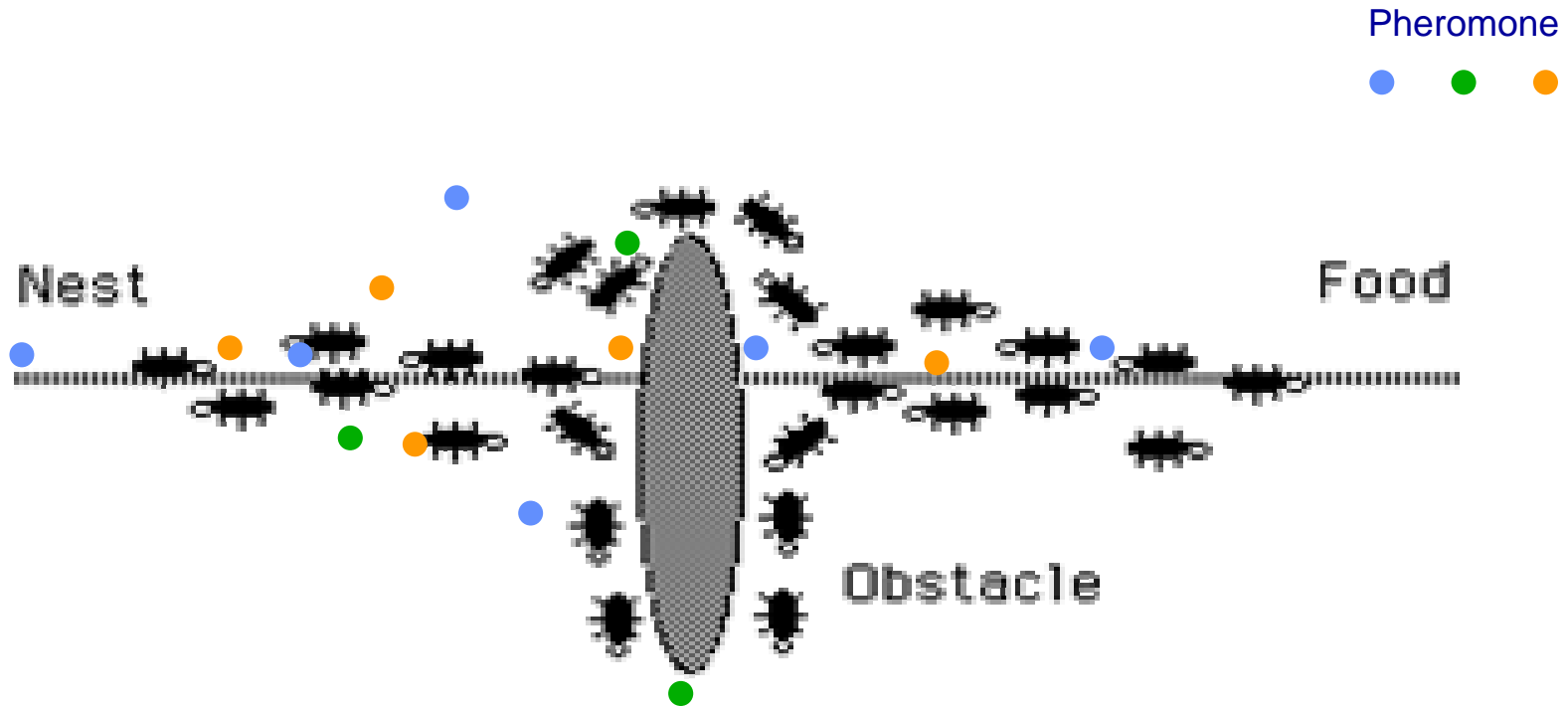
Unterschiede bei Übertragung auf Straßenverkehr:

- **Streckennetz ist wesentlich dichter**
- **keine Fahrpläne bzw. Öffnungszeiten**
- **Fahrzeiten hängen sehr stark von Belegungsdichte ab**
- **Verkehrsträger werden nicht zentral gesteuert**

Anwendung: Straßennavigation

Schwarmintelligenz: Pheromonbasierter Ansatz

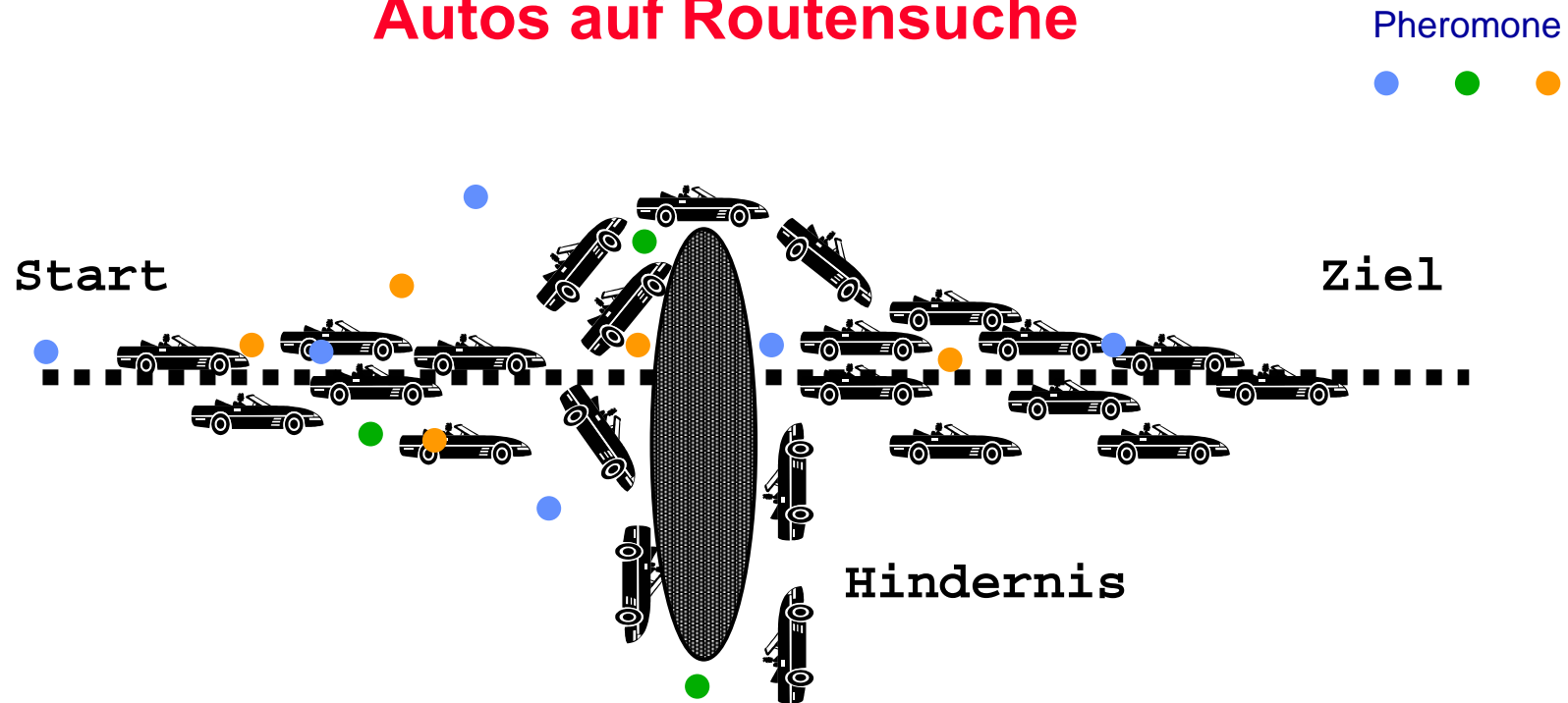
Ameisen auf Futtersuche



Anwendung: Straßennavigation

Schwarmintelligenz: Pheromonbasierter Ansatz

Analogon: Autos auf Routensuche



Basistechnologie: Schwarmintelligenz

- **viele kleine autonome Einheiten, die einzeln nicht viel können**
- **Gesamtorganismus kann mehr als die Summe der Einheiten**
- **festes Regelwerk für Gesamtorganismus**
- **anytime-Eigenschaft**

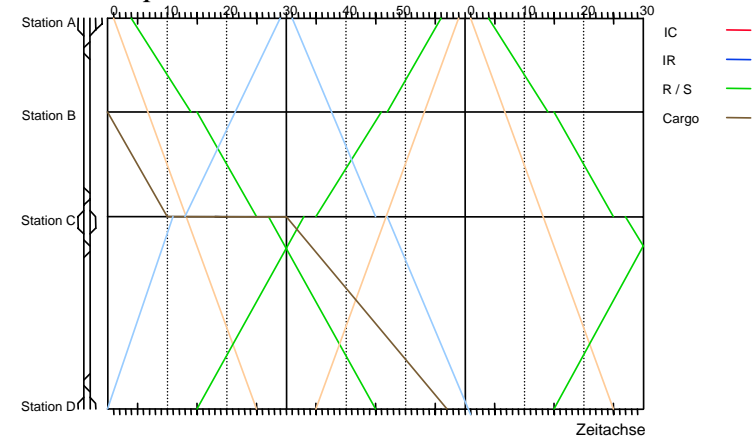
Anwendung: Koordination im Schienenverkehr

Welcher Zug darf wann auf welchem Streckenelement fahren ?

Dispositionsebene:

Koordinierung aller Züge
über alle Streckenelemente

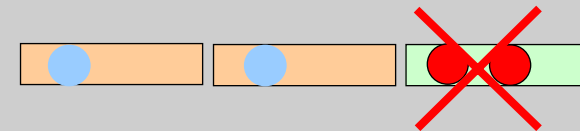
Graphische Fahrplankonstruktion



Sicherungssebene:

Absicherung eines Streckenelements:
Nur 1 Zug zur gleichen Zeit

wird hier nicht verändert



Blockungsprinzip

ortsfeste Signalisierung

Zugbeeinflussungssysteme

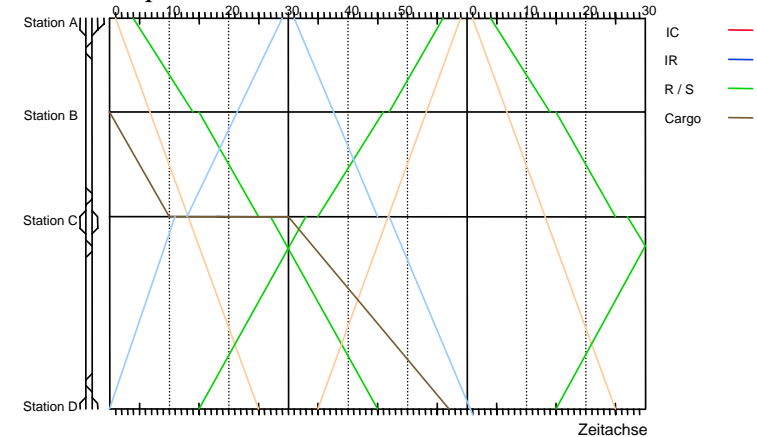
Anwendung: Koordination im Schienenverkehr

Welcher Zug darf wann auf welchem Streckenelement fahren ?

Dispositionsebene:

Koordinierung aller Züge
über alle Streckenelemente

Graphische Fahrplankonstruktion



Stand der Technik: Fahrpläne und Routenführungen werden in Zentrale vorausgeplant

Weichen werden zentral gestellt

Problem:

unflexibel gegenüber

- unvorhersehbaren spontanen Änderungen ("Störungen")
- spontane Bedarfsänderung

Anwendung: Koordination im Schienenverkehr

Weg von der zentralen Steuerung !

Hin zum verteilten Management !

Methode: Züge stellen sich selbst alle Weichen

Züge handeln sich untereinander freie Belegungen aus

bereits realisiert: Straßenbahnen durch Menschen
(mit elektronischer Unterstützung)

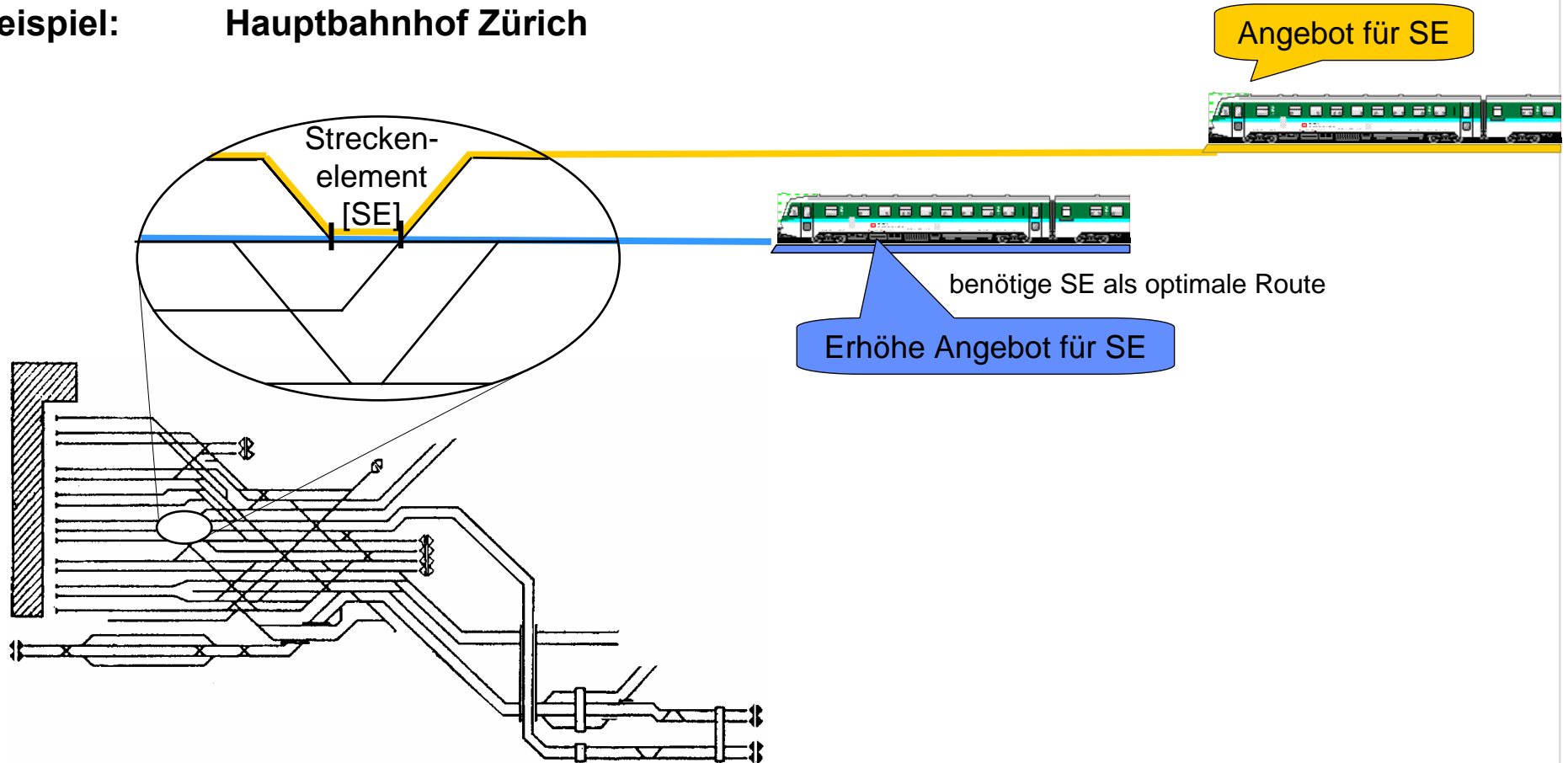
neues Konzept für: Fernverkehr durch autonome Softwareeinheiten

- Züge mit Fahrplan hauptsächlich Personenverkehr
- Züge ohne Fahrplan hauptsächlich Güterverkehr

Anwendung: Koordination im Schienenverkehr

Verhandlungsmethode: Elektronische Auktion

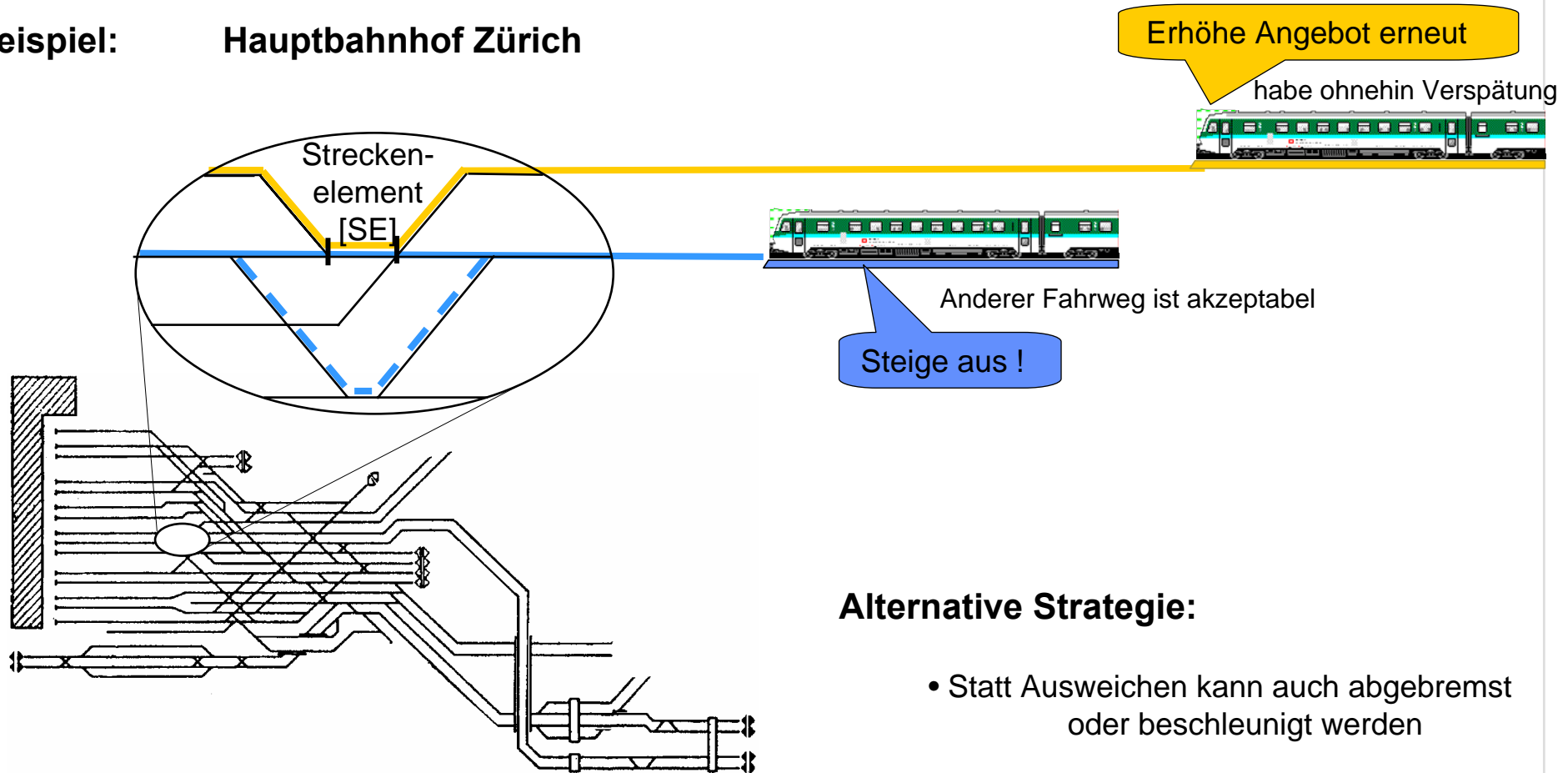
Beispiel: Hauptbahnhof Zürich



Anwendung: Koordination im Schienenverkehr

Verhandlungsmethode: Elektronische Auktion

Beispiel: Hauptbahnhof Zürich



Alternative Strategie:

- Statt Ausweichen kann auch abgebremst oder beschleunigt werden

Anwendung: Koordination im Straßenverkehr

Was ist anders bei Straßenfahrzeugen ?

- **Fahrzeuge können nicht gezwungen werden, auf ein Streckenelement zu verzichten**
- **strikte Trennung zwischen Netzbetreiber und Fahrzeugbetreiber**
- **mehrere Fahrzeuge zur gleichen Zeit pro Streckenelement zugelassen**
- **Vielzahl alternativer Routen möglich**

Anwendung: Koordination im Straßenverkehr

Dynamische Zielführung im Straßenverkehr

Auf dem Markt befindliche dynamische Zielführungssysteme

- machen mehrere Routenvorschläge,
die die aktuelle Verkehrslage berücksichtigen
- geben jedem Autofahrer mit gleichem Start und Ziel
zur selben Zeit die gleichen Vorschläge

**Was passiert, wenn viele Autos solch ein
dynamisches Navigationssystem haben ?**

Anwendung: Koordination im Straßenverkehr

Problem

Störungen verlagern sich von einer Stelle zur anderen,
weil alle Autofahrer ihr auf die gleiche Weise ausweichen

Lösungsidee

Koordiniere die Autofahrer
und mache unterschiedliche Vorschläge

Problem

Autofahrer lassen sich ungern bevormunden

Lösungsidee

Lass die Autofahrer Einfluss nehmen auf die Vorschläge
durch Priorisierungen und unterschiedliche Wichtungen

Anwendung: Koordination im Straßenverkehr

Auktionsbasierte Verkehrssteuerung

Straßennetz ist unterteilt in Streckensegmente mit vorgesehener Höchstbelegung von Fahrzeugen zur selben Zeit

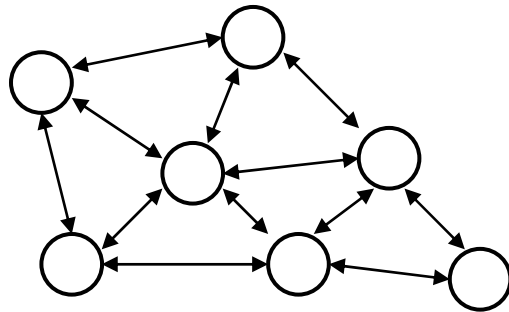
Die Benutzungsrechte für Streckensegmente für bestimmte Zeitintervalle werden an die Fahrzeuge in periodischen Auktionsrunden versteigert. Hierfür erhalten die Fahrzeuge periodisch ein *virtuelles Budget* („Spielgeld“).

Die Versteigerung wird auf Fahrzeugseite durch individualisierte Softwarekomponenten vorgenommen. Die Kommunikation mit der Versteigerungszentrale erfolgt automatisch ohne die Notwendigkeit einer Fahrerinteraktion.

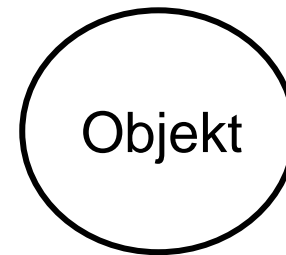
Damit ist die Verkehrssteuerung primär ein Softwareproblem

Basistechnologie: Agentenorientierte Software

Multiagentensystem:



Softwareagent:



autonom

soziale Kompetenz

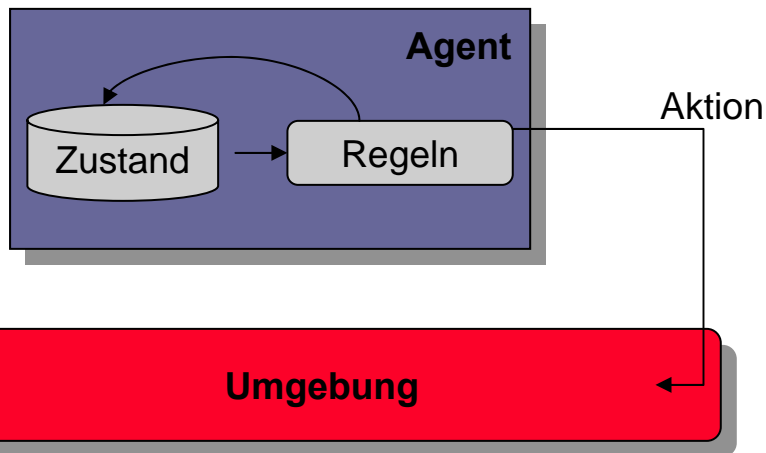
reaktiv

proaktiv

Weitere Infos: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Matthias Rohr, SS 2004, Nr. 4,
<http://www.fh-wedel.de/~si/seminare/ss04/Termine/Themen.html>, erreichbar über **Archiv/iw**

Basistechnologie: Agentenorientierte Software

Agenteigenschaft: Proaktivität (Zielgerichtetheit)



Agenten reagieren nicht nur auf Reize der Umgebung, sondern besitzen internen Zustand und sind zu zielgerichtetem Planung und Handeln fähig.

=> Sie ergreifen die **Initiative**

*„The difference between an automation and an agent is a somewhat like the difference between a dog and a butler. If you send your dog to buy a copy of the New York Times every morning, it will come back with its mouth empty if the news stand happens to have run out one day. In contrast, the butler will probably take the **initiative** to buy you a copy of the Washington Post, since he knows, that sometimes you read it instead.“*

Le Du

Quelle: Seminar ... von Matthias Rohr, SS 2004, Nr. 4

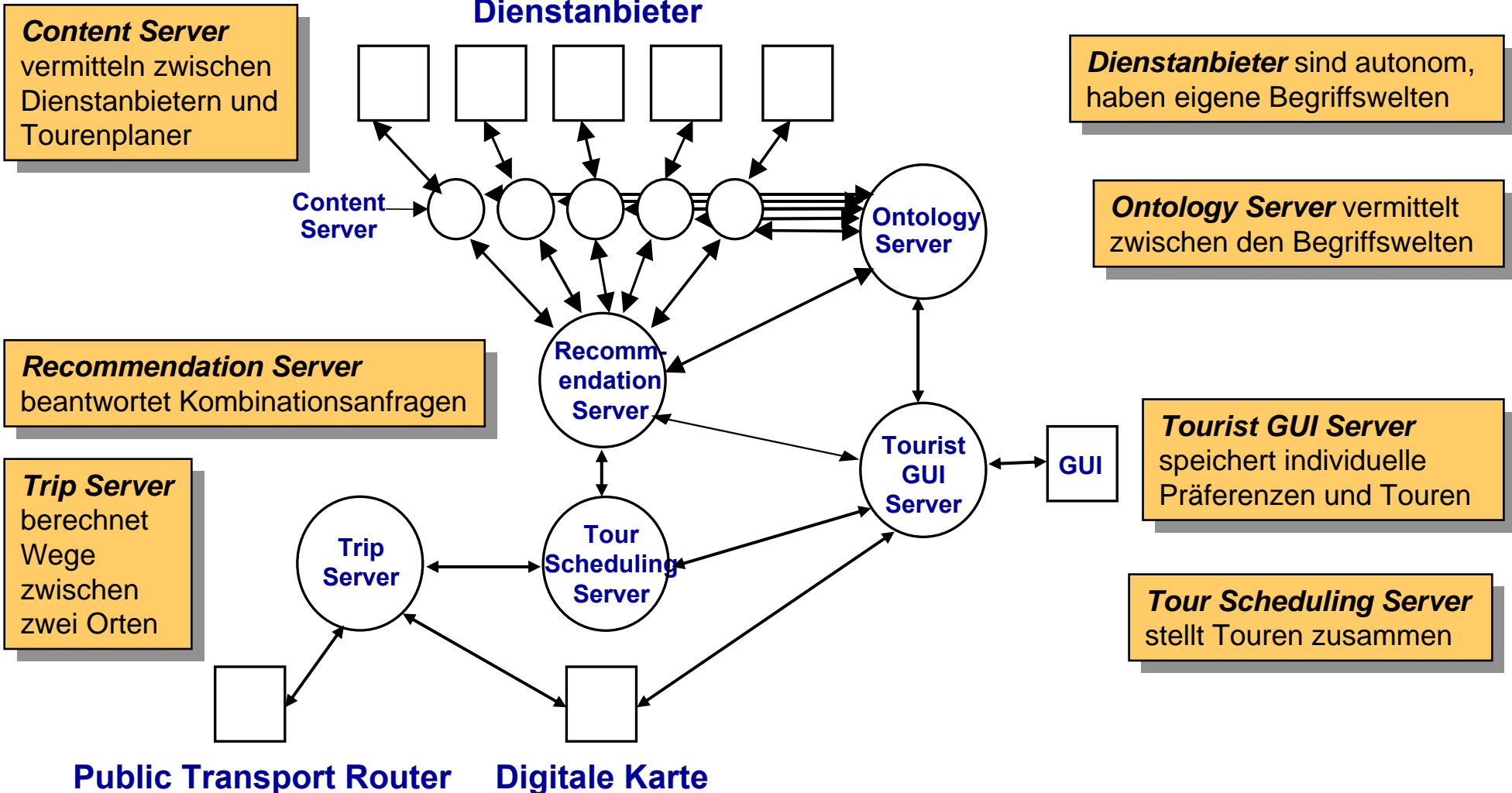
Anwendung: Touristeninformationssystem

Forderungen:

- Tourist hat die endgültige Kontrolle
- Dienstanbieter ist autonom und trägt die Verantwortung für die Informationen
- Unabhängiges Makeln zwischen verschiedenen Anbietern
- Flexibilität gegenüber Anforderungsänderungen, sogar während der Tour
- Fehlertoleranz gegenüber Ausfall von Dienstanbietern
- **Beliebige** Dienstanbieter sollen während des Systembetriebs automatisch eingeklinkt und ausgeklinkt werden können.

Anwendung: Touristeninformationssystem

Architektur des Tourenplaners: Prototyp einer SOA



Basistechnologie: Semantisches Netzwerk

- **Ontologiemanagement**
- **Beschreibungssprache**
- **Beschreibungslogik**

Anwendung: Spiele-KI

Schachcomputer

(Bsp. für rundenbasiertes Spiel)

Meilenstein 1997:

Kasparov 2.5 – Deep Blue 3.5



Weitere infos: <http://www.research.ibm.com/deepblue>



Anwendung: Spiele-KI

Beispiele für Echtzeit-Strategiespiele:



Half Life



Command + Conquer 3

Anwendung: Spiele-KI

Echtzeit-Strategiespiele

Typische KI-Anforderungen:

- Wegfindung und Terrainanalyse
- Ressourcen-Planung
- Taktiken und Strategien

Quelle: Seminarvortrag und Ausarbeitung von Julian Huppertz, SS 2007, Nr. 1

Basistechnologie: Suchstrategien

- **Konstruktion von Suchräumen**
- **Uninformierte Suchstrategien**
 - **Breitensuche**
 - **Tiefensuche**
 - **kombinierte Suche** → **Spezialfall: Dijkstra-Algorithmus**
- **Informierte Suchstrategien**
 - **Spezialfall: A*-Algorithmus**

Definitionen von KI

Systeme, die wie Menschen denken	Systeme, die rational denken
<p>„Die aufregende und neuartige Anstrengung, Computern das Denken beizubringen, ... KI will die Sache selbst: Maschinen mit Verstand, im vollen und wörtlichen Sinne.“ (Haugeland, 1985)</p> <p>„[Die Automatisierung von] Aktivitäten, die wir dem menschlichen Denken zuordnen, Aktivitäten wie beispielsweise Entscheidungsfindung, Problemlösung, Lernen ...“ (Bellman, 1978)</p>	<p>„Die Studie mentaler Fähigkeiten durch die Nutzung programmier-technischer Modelle.“ (Charniak und McDermott, 1985)</p> <p>„Die Studie der Programmtechniken, die es ermöglichen, wahrzunehmen, logisch zu schließen und zu agieren.“ (Winston, 1992)</p>
Systeme, die wie Menschen agieren	Systeme, die rational agieren
<p>„Die Kunst, Maschinen zu schaffen, die Funktionen erfüllen, die, werden sie von Menschen ausgeführt, der Intelligenz bedürfen.“ (Kurzweil, 1990)</p> <p>„Die Studie, wie man Computer dazu bringt, Dinge zu tun, bei denen ihnen momentan der Mensch noch überlegen ist.“ (Rich und Knight, 1991)</p>	<p>„Computerintelligenz ist die Studie des Entwurfs intelligenter Agenten.“ (Poole et al., 1998)</p> <p>„KI ... beschäftigt sich mit intelligentem Verhalten in künstlichen Maschinen.“ (Nilsson, 1998)</p>

Definitionen aus Russell / Norvig

Definitionen von KI

KI beschäftigt sich mit Problemen, die

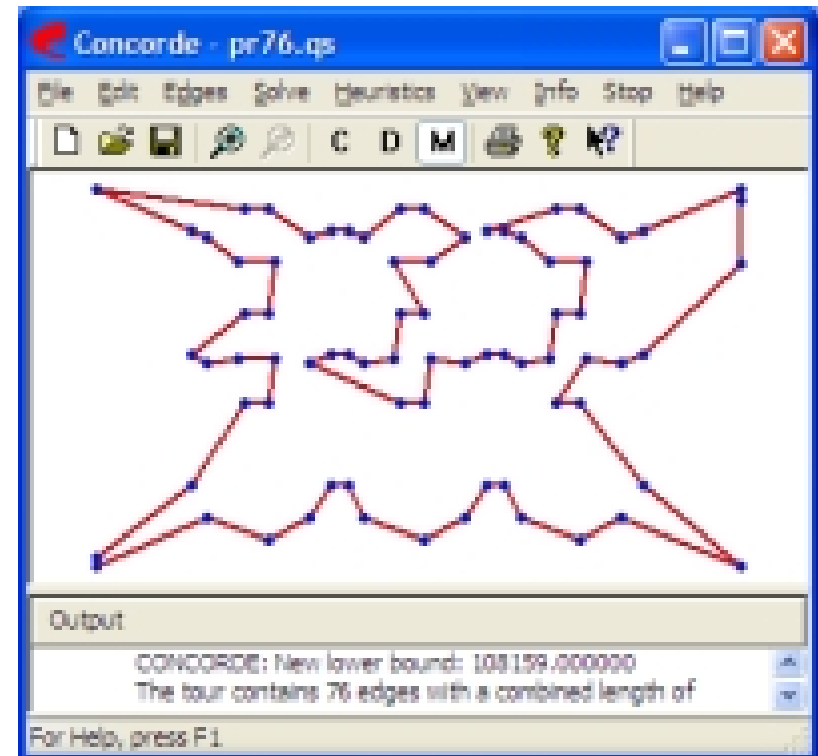
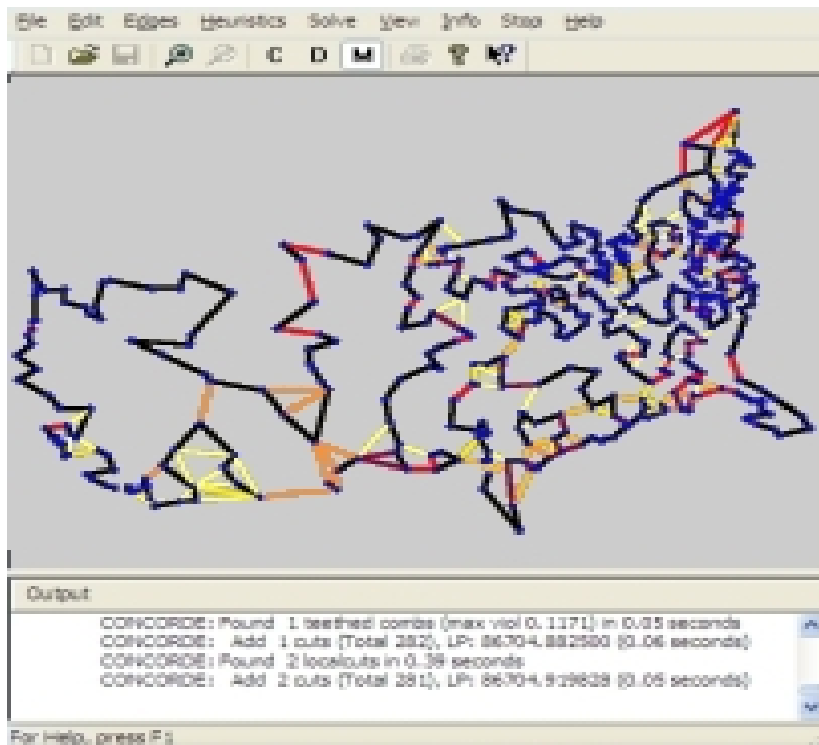
- **in der Praxis relevant sind.**
- **häufig nicht exakt spezifiziert werden können.**
- **NP-vollständig sind, wenn sie exakt spezifiziert werden können.**

Definition iw

Das Traveling Salesman Problem (TSP)

Beispiel für ein NP-vollständiges Problem:

Finde zu einer gegebenen Menge von Städten mit gegebenen Entfernungen die kürzeste Rundreise, die jede Stadt genau einmal durchquert.



Quelle: <http://www.tsp.gatech.edu//index.html>

Anwendung: Das Stundenplanproblem (Scheduling)

Gegeben endliche Mengen Fächer, Räume, T(Zeiten)

Aufgabe: Generierung einer injektiven Funktion $F \rightarrow R \times T$

Nebenbedingungen:

- **Bestimmte Fächer dürfen nicht zur selben Zeit stattfinden**
- **Nicht jedes Fach darf zu jeder Zeit stattfinden**
- **Nicht jedes Fach darf in jedem Raum stattfinden**

Weiche Kriterien (dürfen verletzt werden):

- **Bestimmte Fächer sollen zu bestimmten Zeiten möglichst nicht stattfinden**
- **Bestimmte Fächer sollten möglichst hintereinander stattfinden**
- **Bestimmte Fächer sollten möglichst nicht am selben Tag stattfinden**

Optimierungsfunktion:

- **Möglichst wenige Verletzungen von weichen Kriterien**
- **Möglichst wenige Freistunden für Studiengänge**
- **Möglichst gleichmäßige Verteilung auf verschiedene Tage für ...**

Basistechnologie: Constraint Satisfaction Problem (CSP)

Spezifikation eines CSP:

- **Variablenmenge**
- **Definitionsbereiche (Domains)**
- **Constraints: Beziehungen zwischen den Variablen (harte und weiche)**
(in der Regel Gleichungen oder Ungleichungen)
- **Optimierungskriterium**
(in der Regel Funktion der Variablen, die minimiert oder maximiert werden soll)

gültige Lösung:

Belegung aller Variablen mit Werten, sodass alle harten Constraints erfüllt sind

optimale Lösung:

gültige Lösung, die das Optimierungskriterium optimiert

Vielfältige Anwendungsmöglichkeiten in Fragestellungen der Logistik

Merkmale klassischer KI-Lösungen

Intelligente Lebewesen können auch sehr allgemeines Wissen verarbeiten:
Je allgemeiner, desto intelligenter

Allgemeine Verarbeitungsfähigkeiten benötigen allgemeine
Beschreibungsmöglichkeiten für die Daten und Verarbeitungsregeln

Die allgemeinste objektive Beschreibungssprache
ist die Sprache der mathematischen Logik.

**Daher arbeiten traditionelle KI-Verfahren mit logischen
Beschreibungssprachen.**

- Probleme:**
- **Aufgaben liegen häufig anders formuliert vor.**
 - **Allgemeinheit geht auf Kosten der Effizienz.**

Basistechnologie: Logische Programmiersprache

- **Input:**
Spezifikation des Problems mit logischer Beschreibungssprache
- **Output:**
Antwort in logischer Beschreibungssprache
- **automatisch:**
Generierung des Outputs aus Input
- **Zur Effizienzverbesserung:**
Beeinflussung der Generierung des Outputs aus Input

Merkmale klassischer KI-Lösungen

Der klassische Gegensatz von verschiedenen
Forschergemeinden in der Informatik:

KI vs. Algorithmik

- flexibel
- kundensorientiert
- exakt
- effizient

Das muss kein Widerspruch sein!

Zusammenfassung Kapitel 1

KI-Ziele für die SW-Lösungen

- **Allgemeinheit**
- **Flexibilität, Erweiterbarkeit**
- **Erklärbarkeit der Antworten** (nur „klassische“ KI)

Typisch verwendete Tools und Methoden in der KI

- **Logische Programmiersprachen (PROLOG)**
- **Objektorientierte Programmiersprachen (Smalltalk)**
- **Funktionale Programmiersprachen (Lisp)**
- **Verteilte Systeme (Neuronale Netze, Multiagentensysteme, Schwarmintelligenz)**
- **Begriffswelten (Ontologien)**

Zusammenfassung Kapitel 1

Anwendungsgebiete der KI:

- **Diagnose**
 - Medizinische Diagnose
 - Technische Diagnose
- **Optimierungsprobleme mit dynamischen Parametern**
 - Fahrgastinformationssysteme
 - Straßenverkehrsnavigation
 - Logistik (TSP, Scheduling)
- **Ressourcenverteilung**
 - Streckenbelegungsplan in Eisenbahnnetzen
 - Straßenverkehrskoordination
- **Flexibles Management von verteiltem Wissen**
 - Touristeninformationssystem
- **Spiele, in denen die Maschine andere Spieler simuliert**
 - rundenbasiert
 - Echtzeit

Zusammenfassung Kapitel 1

Basistechnologien der KI:

- **Wissensbasierte Systeme (Spezialfall: Expertensysteme)**
 - Trennung in Wissen und Inferenzmaschine
 - Intelligenter Wissenserwerb und Wissensrepräsentation
 - Hauptfokus: Wiederverwendung
- **Schwarmintelligenz**
 - verteilt
 - statistisch
 - nebenläufige Aktualisierung
- **Agentenorientierte Software**
 - verteilt
 - autonom
 - proaktiv

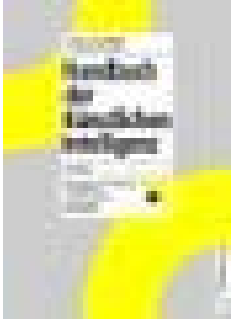
Zusammenfassung Kapitel 1

Basistechnologien der KI:

- **Semantisches Netzwerk**
 - **Ontologien: Aufbau und Verwaltung von Begriffswelten**
- **Suchstrategien**
 - **uninformiert vs. informiert**
 - **vollständig vs. singuläre Lösung**
- **Constraint Satisfaction Problem (CSP)**
 - **Suche nach gültigen Lösungen**
 - **Suche nach optimalen Lösungen**
- **Logische Programmiersprachen**
 - **Was** wird vom Menschen spezifiziert
 - **Wie** wird automatisch generiert

Literatur

KI allgemein:



Günter Görz / Claus-Rainer Rollinger /
Josef Schneeberger: *Handbuch der
Künstlichen Intelligenz*
Oldenbourg 2000 (3. Auflage), ISBN 3-
486-25049-3



Stuart Russell / Peter Norvig:
*Artificial Intelligence: A Modern
Approach*,
Pearson 2003 (2. Auflage),
ISBN 0-13-080302-2

Wolfgang Ertel / Josef Schneeberger: *Grundkurs Künstliche Intelligenz*
Vieweg 2009 (2. Auflage), ISBN 987-3-8348-0783-0

spezielle Gebiete der KI:

Christoph Beierle / Gabriele Kern-Isberner: *Methoden Wissensbasierter Systeme*,
Vieweg 2008 (4. Auflage), ISBN 978-3-8348-0504-1

Michael Wooldridge: *An Introduction to MultiAgent Systems*,
Wiley 2009 (2. Auflage), ISBN 978-0-4705-1946-2

Marco Dorigo / Thomas Stützle: *Ant Colony Optimization*, MIT Press 2004, ISBN 0-262-04219-3