

1. Stunde

Monday, March 01, 2010
16:59

1. Stunde, 2010-03-02 Teil 1

1. REKURSIONSTHEORIE

1.1 Registermaschine (mit R Registern)

("Hardware": R Register R_0, \dots, R_{R-1} (\cong Variablen),
die jeweils eine natürliche Zahl speichern.
Separat gespeichert: (•) Programm und (•) aktuelle
Programmzeile)

Exakter: Maschine (= "Programm") ist Folge von Befehlen
(b_0, b_1, \dots, b_N)

Jeder Befehl b_i ist einer der folgenden: Tupel:

(•) 0 stop

(•) $(r, +1)$ ($r < R$) R_{r+1}

(•) $(r, -1)$ ($r < R$) R_{r-1}

(•) (r, ℓ, m) ($r < R, \ell, m < N$) IF $R_r = 0$ THEN GOTO b_ℓ
ELSE GOTO b_m

◦ D.h. $b_N = 0 =$ "stop"

Konfiguration \cong aktuelle Programmzeile + Speicherinhalt

exakter: Tupel $y = (\ell, v_0, \dots, v_{R-1})$ $\ell < N, v_0, \dots, v_{R-1} \in \mathbb{N}$

Anfangskonfiguration zu input x_1, x_2, \dots, x_n ($n < R$)

$$y_0^{x_1 \dots x_n} = \underset{\substack{\uparrow \\ \text{P.Z.}}}{(0, 0, x_1, \dots, x_n, 0, \dots, 0)} \underset{\substack{\uparrow \\ R_0 \quad R_1 \quad \dots \quad R_{R-1}}}{(R_{R-1})}$$

Bsp 1: $M = (b_0)$

$b_0 =$ IF $R_0 = 0$ THEN GOTO 0 ELSE GOTO 0

D.h. Formel: $M = (0)$ (Folge d. Lösg 1, ein. $\in \{0\}$)

\Rightarrow für nirgends def Input \rightarrow $R_0 \stackrel{0}{\neq 0}$

Bsp 2: $M = (b_0, b_1, b_2, b_3, b_4)$

0: $b_0 =$ IF $R_1 = 0$ THEN GOTO 4 ELSE GOTO 1

1: $b_1 = R_1 := R_1 - 1$

2: $b_2 = R_0 := R_0 + 1$

3: $b_3 =$ GOTO 0 [IF $R_0 = 0$ GOTO 0 ELSE GOTO 0]

4: $b_4 =$ STOP

D.h. Formel $M = ((1, 4, 1), (1, -1), (0, +1), (0, 0, 0), 0)$



\Rightarrow $f_M^1 = \text{id}$ $f_M^2(n) = n$

Bzw $f_M^n = Pr_1^n$ $f_M^2(a, b) = a$