

プログラムの 形式理論

Nプログラム \equiv whileプログラム

SCRATCH は万能な計算能力を持つ

Nプログラム

Nプログラムで使用する4つの命令

入力 入力命令

`input(x, y, ...)`

x, y, \dots

自然数値を格納する変数

代入 代入命令

`x := t`

t, t'

算術式(+, -, ×, ÷)

if文 判定命令

`c(x, t')?`

true

false

出力 出力命令

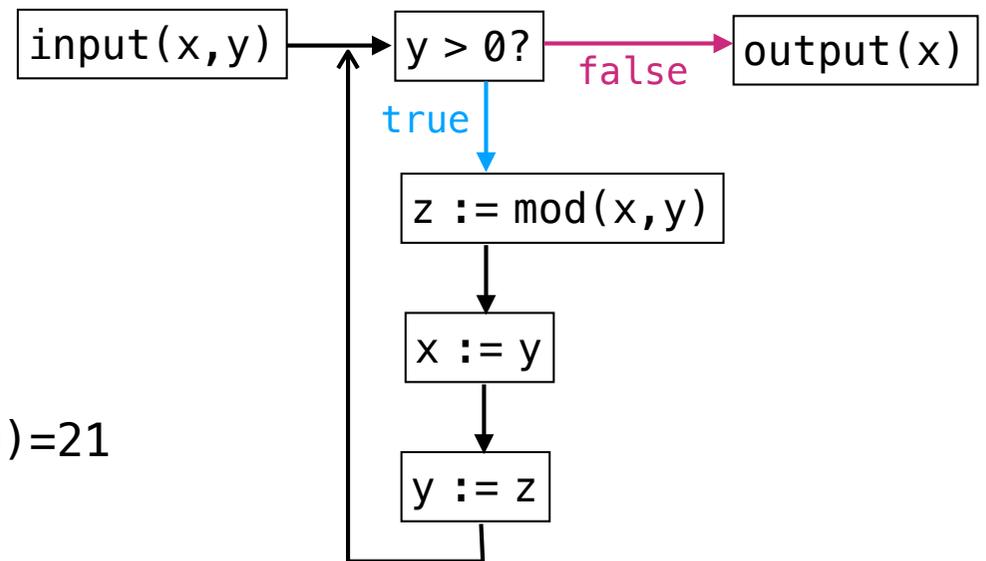
`output(y)`

入力と出力は最初と最後に1つずつだけ、
途中で代入と判定はいくらあってもよい

最大公約数gcd(x,y)を計算する

$$\text{gcd}(x, y) = \begin{cases} \text{gcd}(y, \text{mod}(x, y)) & y > 0 \text{ のとき} \\ x & y = 0 \text{ のとき} \end{cases}$$

$$\text{gcd}(524, 42) = \text{gcd}(42, 21) = \text{gcd}(21, 0) = 21$$

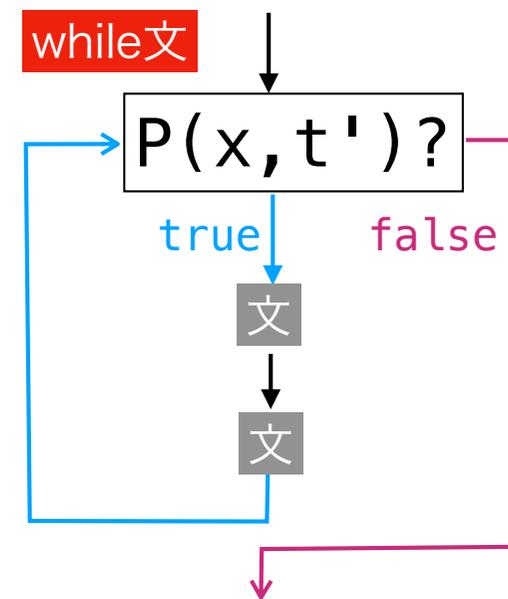
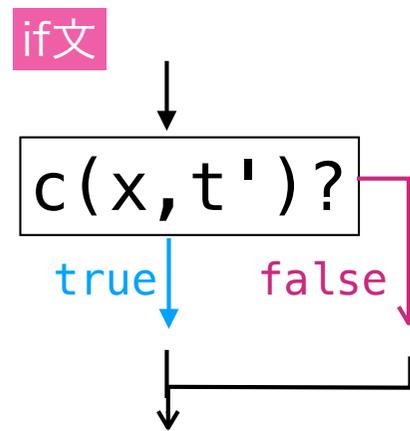
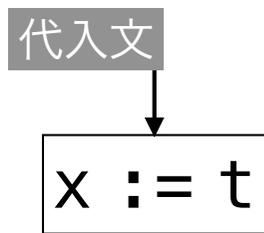


whileプログラム

先頭から順に実行されて出力に至る



whileプログラムで使用する3種類の文



この3つを組み合わせると1つの「文」として並べる

Scratchのブロック



Nプログラムとwhileプログラムの表現力

定理 任意のNプログラムPに対して、同じ計算をするwhileプログラムP'がある

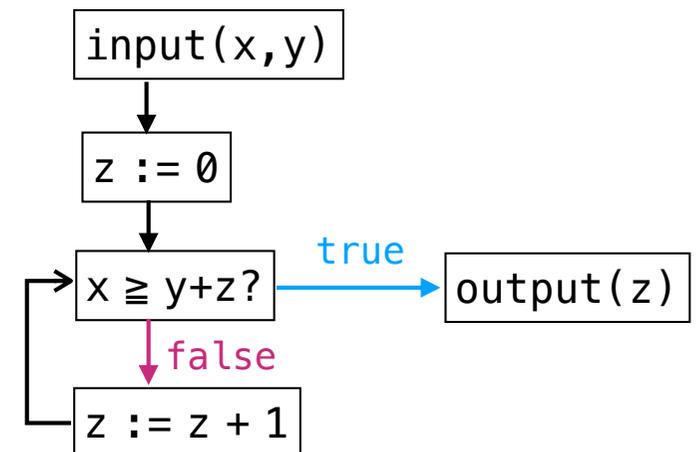
系 Nプログラムで計算される全体は、whileプログラムで計算される全体に等しい

定理 すべての初等関数はNプログラムで計算できる

ただし逆は不成立。

例) 自然数上の差は部分関数

$$\text{dif}_P(x, y) = \begin{cases} x - y & x \geq y \text{ のとき} \\ \text{無定義} & x < y \text{ のとき} \end{cases}$$



定理

Nプログラムで計算できる関数全体の集合は
帰納関数全体の集合に一致する

例) 原始帰納的でない帰納関数 (計算可能関数)

Ackermann関数

$$A(0, y) = y + 1$$

$$A(x + 1, 0) = A(x, 1)$$

$$A(x + 1, y + 1) = A(x, A(x + 1, y))$$

$$\begin{aligned} A(1, y) &= A(0, A(1, y + 1)) = A(1, y - 1) + 1 \\ &= A(0, A(1, y - 2)) + 1 = A(1, y - 2) + 2 \end{aligned}$$

...

$$= A(1, 0) + y = y + 2$$

$$\begin{aligned} A(2, y) &= A(1, A(2, y - 1)) = A(2, y - 1) + 2 \\ &= A(1, A(2, y - 2)) + 2 = A(2, y - 2) + 4 \end{aligned}$$

...

$$\begin{aligned} &= A(2, 0) + 2y = A(1, 1) + 2y \\ &= 2y + 3. \end{aligned}$$