

## Logiktrainer mit Computern lösen

Anlässlich einer diesbezüglichen Anfrage beim Mensa-Café möchte ich darüber schreiben, wie man Aufgaben aus dem PM Logiktrainer mit Hilfe eines Computers lösen kann.

Zunächst einmal: Ja, man kann Computer programmieren, dass sie diese Aufgaben lösen können! Es ist richtig, dass Intelligenz nichts spezifisch Menschliches ist. An der TU Wien lernt man, dass intelligentes Verhalten wahrscheinlich nur eine Frage der Berechnung ist und man daher den Computer (der im Deutschen ja auch als "Rechner" bezeichnet wird) ohne weiteres so programmieren kann, dass er intelligentes Verhalten an den Tag legt, welches man bislang vielleicht nur Menschen zugetraut hätte.

Die einzige Schwierigkeit beim Lösen von Logiktrainer-Aufgaben durch einen Computer besteht darin, die Hinweise in eine für den Computer verständliche Sprache zu übersetzen. Die Verarbeitung natürlicher Sprache ist noch nicht so weit fortgeschritten. Aber: Einmal übersetzt, kann der Computer die Logiktrainer-Aufgaben problemlos lösen! Sehen wir uns eine typische Logiktrainer-Aufgabe an: Drei Mädchen, drei Früchte, drei Süßigkeiten. Bei diesen Aufgaben gilt immer, dass genau eine Frucht von genau einem Mädchen gegessen wird, genau eine Süßigkeit von genau einem Mädchen bevorzugt wird und auch genau eine Frucht mit genau einer Süßigkeit assoziiert ist. Im PM-Logiktrainer wird, um die Lösung zu erleichtern, in der Regel eine Tabelle wie die folgende vorgegeben:

	Zitrone	Apfel	Birne	Bonbon	Zucker	Lolli
Anna						
Berta						
Claudia						
Bonbon						
Zucker						
Lolli						

Angenommen, der erste Hinweis lautet, dass Anna gern Zitronen isst. Das bedeutet, dass wir in diese Tabelle in der Zelle, die Anna und die Zitronen verbindet, ein Plus setzen. Da aber nur Anna die Zitrone isst und nicht auch die anderen Mädchen und Anna auch nur die Zitrone isst und nicht auch die anderen Früchte, bedeutet ein Plus in der Zelle "Anna - Zitrone", dass wir in demselben Kästchen in den Zellen, die in der gleichen Spalte und in der gleichen Zeile liegen, ein Minus setzen können.

Die Regel, dass ein Plus automatisch lauter Minus in der gleichen Zeile und der gleichen Spalte impliziert, kennt auch ein entsprechend programmierter Computer. Intern wird der Computer mit einer Datenstruktur arbeiten, die dieser Tabelle sehr ähnlich ist. Er wird wissen: Wenn ich irgendwo ein Plus setze, dann kann ich anderswo ein Minus setzen. Diese Methode nennt sich "Constraint Propagation". Gemeint ist: Eine "Constraint", also eine Einschränkung der Möglichkeiten, wo ich ein Plus

oder ein Minus setzen darf, hat auch Auswirkungen auf andere Felder; ich "propagiere" also diese "Constraint" weiter. "Constraint Propagation" ist die wichtigste Methode, mit der ein Computerprogramm Logikaufgaben lösen kann.

	Zitrone	Apfel	Birne	Bonbon	Zucker	Lolli
Anna	+	-	-			
Berta	-					
Claudia	-					
Bonbon						
Zucker						
Lolli						

Wenn ein weiterer Hinweis nun lautet, dass Anna keine Bonbons mag, dann bedeutet das zwar in erster Linie, dass ich im Feld "Anna - Bonbon" ein Minus setzen muss; es hat aber auch die Auswirkung, dass ich im Feld "Bonbon - Zitrone" ein Minus setzen muss, weil Anna ja mit der Zitrone positiv verknüpft ist. Das heißt, alles, was für Anna gilt, gilt auch für die Zitrone, und umgekehrt. Auch das ist "Constraint Propagation". Der Computer muss lediglich so programmiert werden, dass er jedesmal, wenn ein Minus gesetzt wird, überprüft, ob in der gleichen Zeile oder in der gleichen Spalte ein Plus steht; wenn das der Fall ist, dann muss er diese Constraint "propagieren".

Die Aufgaben im PM Logiktrainer können ohne Ausnahme durch "Constraint Propagation" gelöst werden. Im Prinzip geht der Computer genauso vor, wie es auch ein geübter menschlicher Rätsellöser tun würde.

Davon abgesehen, besteht für den Computer noch eine weitere Möglichkeit, Logikaufgaben zu lösen: nämlich indem er systematisch alle Möglichkeiten durchprobiert und überprüft, ob sie die "Constraints" erfüllen. Diese Methode nennt man "Backtracking". Sie ist langsam, führt aber in jedem Fall zum Ziel, selbst wenn "Constraint Propagation" nicht reicht (was zum Beispiel bei Sudoku-Rätseln vorkommen kann).

Ich hoffe, dass der Artikel interessant war und man daraus lernen konnte.

Claus D. Volko, cdvolko@gmail.com