

# ЛОГИКА И КОМПЬЮТЕР



Логика в информатике – это те отрасли знания и направления исследований, в которых логика применяется в информатике и искусственном интеллекте. В информатике логика оказалась гораздо более эффективной, чем это было в математике.



# Основные направления прикладного использования логики в информатике

Написание компьютерных программ и их верификация.

При проектировании вычислительных устройств используется как теоретический инструмент.

Использование логических операций в электронных микросхемах в качестве базовых.

Логический подход к представлению и решению различных практических задач с использованием вычислительной техники.

# Основные понятия логики

- Понятие — форма мышления, в которой отражаются существенные отличительные признаки предметов.  
Понятие имеет две основные логические характеристики: содержание и объем
- Высказывание (суждение) — форма мышления, в которой что-либо утверждается или отрицается о предметах, их свойствах, или отношениях.  
Высказывание характеризуется своим содержанием и формой.
- Умозаключение — форма мышления, посредством которой из одного или нескольких высказываний, называемых посылками, мы по определенным правилам вывода получаем заключение.

# Логические операции

- Инверсия — это логическая операция, образующая сложное высказывание, истинное тогда и только тогда, когда исходное высказывание ложно.
- В выражениях обозначается  $\neg A$  или  $\bar{A}$ .
- Читается «НЕ» (например, «не А»).
- Конъюнкция — это логическая операция, образующая сложное высказывание, истинное тогда и только тогда, когда истинны оба исходных высказывания.
- В выражениях обозначается  $A \wedge B$  или  $A \& B$  (знак может не указываться —  $AB$ ).
- Читается «И» (например, «А и Б»)
- Дизъюнкция — это логическая операция, образующая сложное высказывание, истинное тогда, когда истинно хотя бы одно из исходных высказываний.
- В выражениях обозначается  $A \vee B$ , иногда  $A + B$ .
- Читается «ИЛИ» (например, «А или Б»)
- Импликация — это логическая операция, образующая сложное высказывание, ложное тогда и только тогда, когда первое исходное высказывание истинно, а второе — ложно.
- В выражениях обозначается  $A \Rightarrow B$  или  $A \rightarrow B$ .
- Читается «ЕСЛИ...ТО» (например, «если А, то Б»)
- Эквивалентность — это логическая операция, образующая сложное высказывание, истинное тогда и только тогда, когда значения исходных высказываний совпадают.
- В выражениях обозначается  $A \Leftrightarrow B$  или  $A \equiv B$ .
- Читается «ТОГДА И ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА» (например, «А тогда и только тогда, когда Б»)

# Таблица истинности.

□ Используется для записи логических функций

отрицание		конъюнкция			дизъюнкция																																					
<table border="1"><tr><td><b>A</b></td><td><b><math>\neg A</math></b></td></tr><tr><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td></tr></table>	<b>A</b>	<b><math>\neg A</math></b>	0	1	1	0		<table border="1"><tr><td><b>B</b></td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td><b>A</b></td><td></td><td></td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr></table>	<b>B</b>	0	1	<b>A</b>			0	0	0	1	0	1		<table border="1"><tr><td><b>B</b></td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td><b>A</b></td><td></td><td></td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	<b>B</b>	0	1	<b>A</b>			0	0	1	1	1	1								
<b>A</b>	<b><math>\neg A</math></b>																																									
0	1																																									
1	0																																									
<b>B</b>	0	1																																								
<b>A</b>																																										
0	0	0																																								
1	0	1																																								
<b>B</b>	0	1																																								
<b>A</b>																																										
0	0	1																																								
1	1	1																																								
	<table border="1"><tr><td><b>B</b></td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td><b>A</b></td><td></td><td></td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr></table>	<b>B</b>	0	1	<b>A</b>			0	0	1	1	1	0		<table border="1"><tr><td><b>B</b></td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td><b>A</b></td><td></td><td></td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	<b>B</b>	0	1	<b>A</b>			0	1	0	1	1	1		<table border="1"><tr><td><b>B</b></td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td><b>A</b></td><td></td><td></td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr></table>	<b>B</b>	0	1	<b>A</b>			0	1	0	1	0	1	
<b>B</b>	0	1																																								
<b>A</b>																																										
0	0	1																																								
1	1	0																																								
<b>B</b>	0	1																																								
<b>A</b>																																										
0	1	0																																								
1	1	1																																								
<b>B</b>	0	1																																								
<b>A</b>																																										
0	1	0																																								
1	0	1																																								

# ЗАКОНЫ ЛОГИКИ

- Закон исключенного третьего
- Высказывание может быть либо ложным, либо истинным. Третьего не дано.
- $A \vee \neg A = 1$
  
- Закон непротиворечия
- Высказывание не может противоречить самому себе.
- $A \wedge \neg A = 0$
  
- Закон двойного отрицания
- Если дважды отрицать высказывание, то получится исходное.
- $\neg\neg A = A$
  
- Законы повторения (идемпотентности)
- Сколько ни повторяй, значение не изменится.
- $A \vee A = A \quad | \quad A \wedge A = A$
  
- Законы коммутативности (переместительные)
- От перестановки высказываний значение не изменится.
- $A \vee B = B \vee A \quad | \quad A \wedge B = B \wedge A$



# ЗАКОНЫ ЛОГИКИ

- Законы ассоциативности (сочетательные)
- От порядка выполнения операций конъюнкции (дизъюнкции) значение не изменится.
- $(A \vee B) \vee C = A \vee (B \vee C)$  |  $(A \wedge B) \wedge C = A \wedge (B \wedge C)$
  
- Законы дистрибутивности (распределительные)
- $A \vee (B \wedge C) = (A \vee B) \wedge (A \vee C)$
- $A \wedge (B \vee C) = (A \wedge B) \vee (A \wedge C)$
  
- Законы поглощения
- $A \vee (A \wedge B) = A$  |  $A \wedge (A \vee B) = A$
  
- Законы де Моргана
- $\neg(A \wedge B) = \neg A \vee \neg B$  |  $\neg(A \vee B) = \neg A \wedge \neg B$
  
- Свойства констант
- (Это, строго говоря, не отдельные законы, а непосредственные следствия из определений операций. )
- $A \wedge 0 = 0$  |  $A \vee 0 = A$
- $A \wedge 1 = A$  |  $A \vee 1 = 1$





# Обозначения логических операций

Логическая связка	Название логической операции	Обозначения
не	Отрицание, инверсия	$\neg, \bar{}$
и, а, но	Конъюнкция, логическое умножение	$\&, \cdot, \wedge$
или	Дизъюнкция, логическое сложение	$\vee, +$
если ..., то	Импликация, следование	$\Rightarrow, \rightarrow$
тогда и только тогда, когда	эквивалентность, эквиваленция, равнозначность	$\Leftrightarrow, \sim, \equiv, \leftrightarrow$

# Использование

## □ **Логические основы компьютера**

- В ЭВМ используются различные устройства, работу которых прекрасно описывает алгебра логики. К таким устройствам относятся группы переключателей, триггеры, сумматоры.
- Кроме того, связь между булевой алгеброй и компьютерами лежит и в используемой в ЭВМ системе счисления. Как известно она двоичная. Поэтому в устройствах компьютера можно хранить и преобразовывать как числа, так и значения логических переменных.

## □ **Переключательные схемы**

- В ЭВМ применяются электрические схемы, состоящие из множества переключателей. Переключатель может находиться только в двух состояниях: замкнутом и разомкнутом. В первом случае – ток проходит, во втором – нет. Описывать работу таких схем очень удобно с помощью алгебры логики. В зависимости от положения переключателей можно получить или не получить сигналы на выходах.

## □ **Вентили, триггеры и сумматоры**

- Вентиль представляет собой логический элемент, который принимает одни двоичные значения и выдает другие в зависимости от своей реализации. Так, например, есть вентили, реализующие логическое умножение (конъюнкцию), сложение (дизъюнкцию) и отрицание.
- Триггеры и сумматоры – это относительно сложные устройства, состоящие из более простых элементов – вентилях.
- Триггер способен хранить один двоичный разряд, за счет того, что может находиться в двух устойчивых состояниях. В основном триггеры используются в регистрах процессора.
- Сумматоры широко используются в арифметико-логических устройствах (АЛУ) процессора и выполняют суммирование двоичных разрядов.

Спасибо за внимание!