

الباب الثالث

عالم البرامج البسيطة

في هذا الباب نبحث عن السمات العامة لهذه البرامج البسيطة . لقد ذكرنا فعلا بعض هذه السمات وهي أنها تكرارية وينتج عنها أشكال بسيطة جداً . ثانياً هناك الكثير من التفاصيل العجيبة ولكن ككل يمكننا القول بأنه تنتج في النهاية أشكال متداخلة ذات طبيعة منتظمة إلى حد ما .

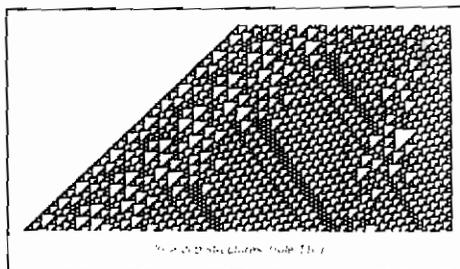
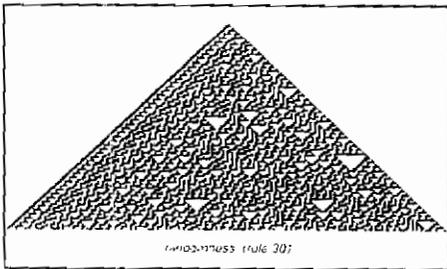
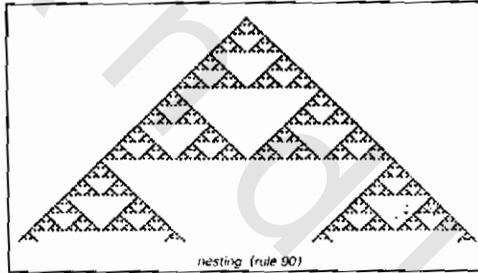
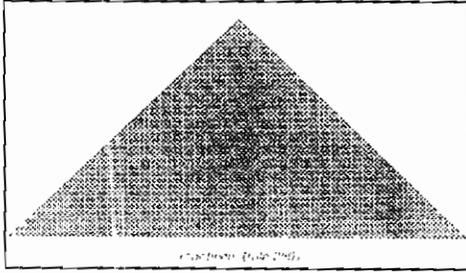
البحث عن سمات عامة :

السمة الثالثة هي أنه بعد هذا الانتظام تظهر أشكال عشوائية تماماً . وواقعاً تظهر تداخلات بين الأشكال التي تعطى تعقيداً شديداً في النهاية .

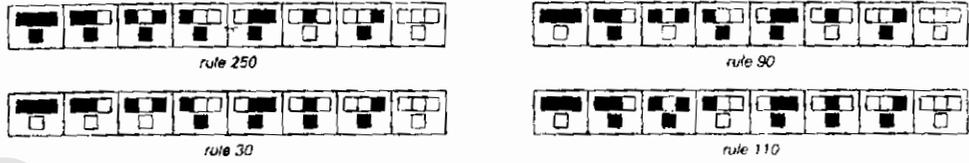
إني أبدأ بهذا التساؤل الذي سأحاول الإجابة عليه : هل كل برامج «الأوتوماتا الخلوية» تعطى هذه النتائج شديدة التعقيد أم هناك برامج أخرى تعطى نتائج قريبة من ذلك كما هو مبين في شكل ١٧ (أ) .

سوف نورد هنا الأربع أنواع الأساسية من هذه الأوتوماتا الخلوية كما هو مبين في شكل ١٧ ب ، ١٨ .

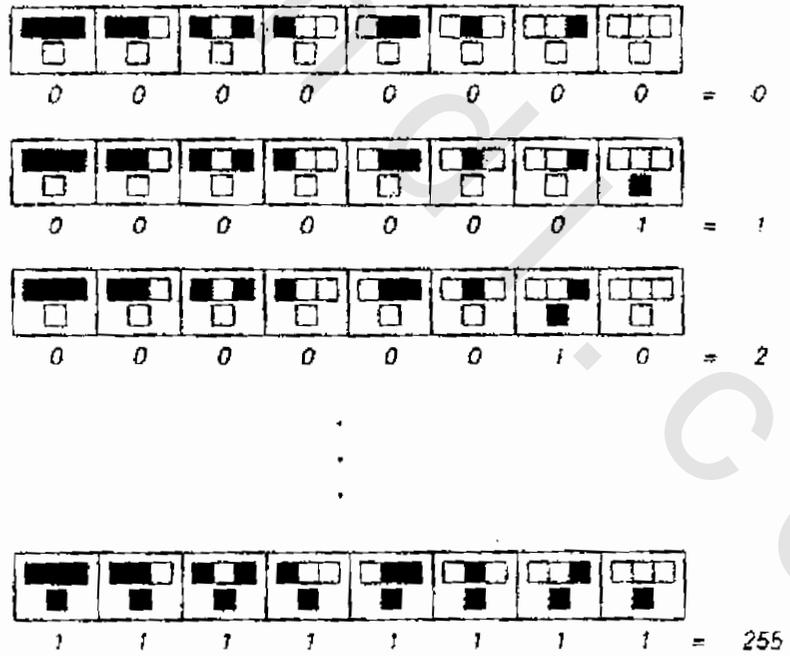
برامج (أوتوماتا خلوية أكثر



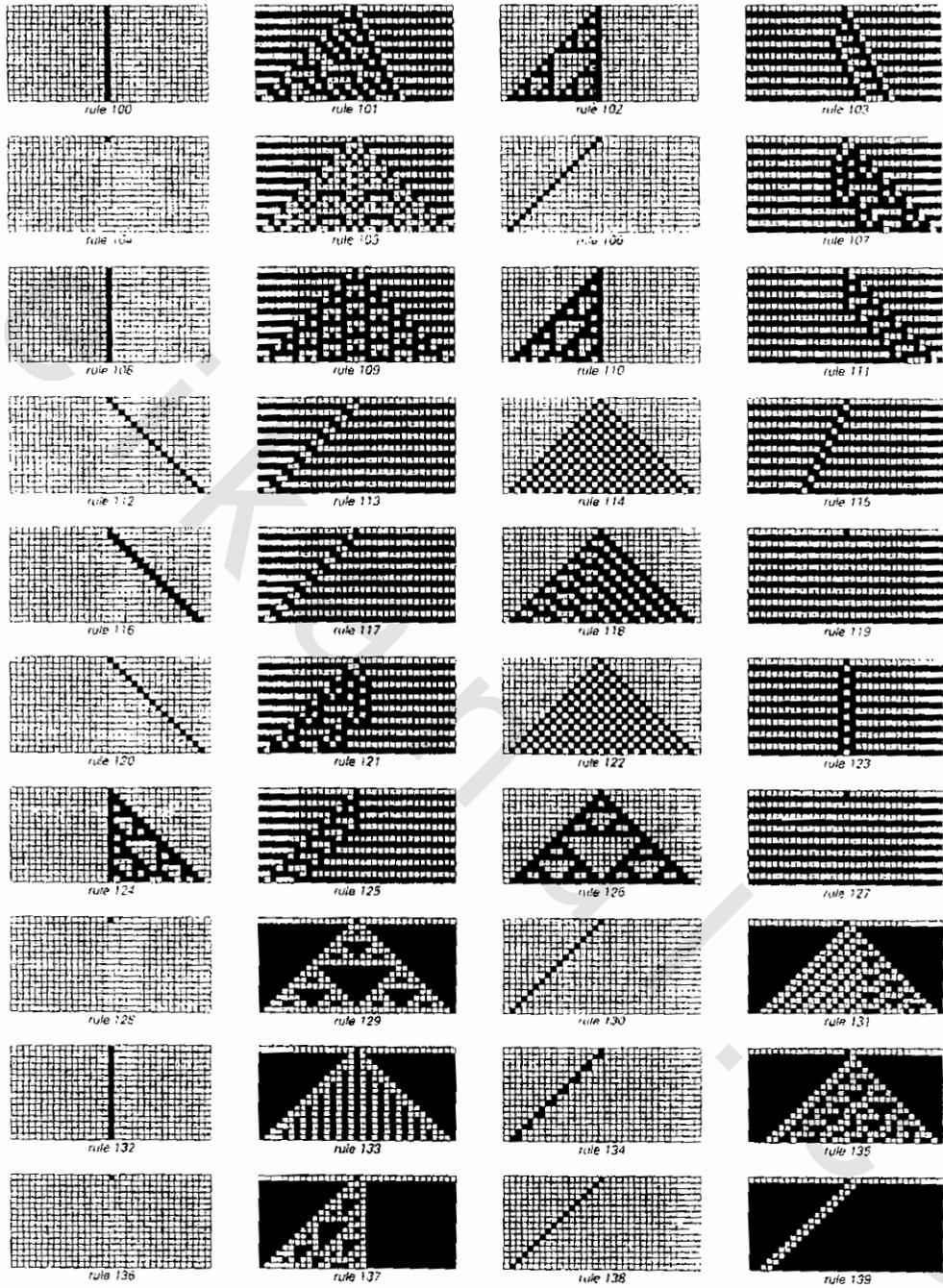
شكل ١٧



شكل ١٧ ب

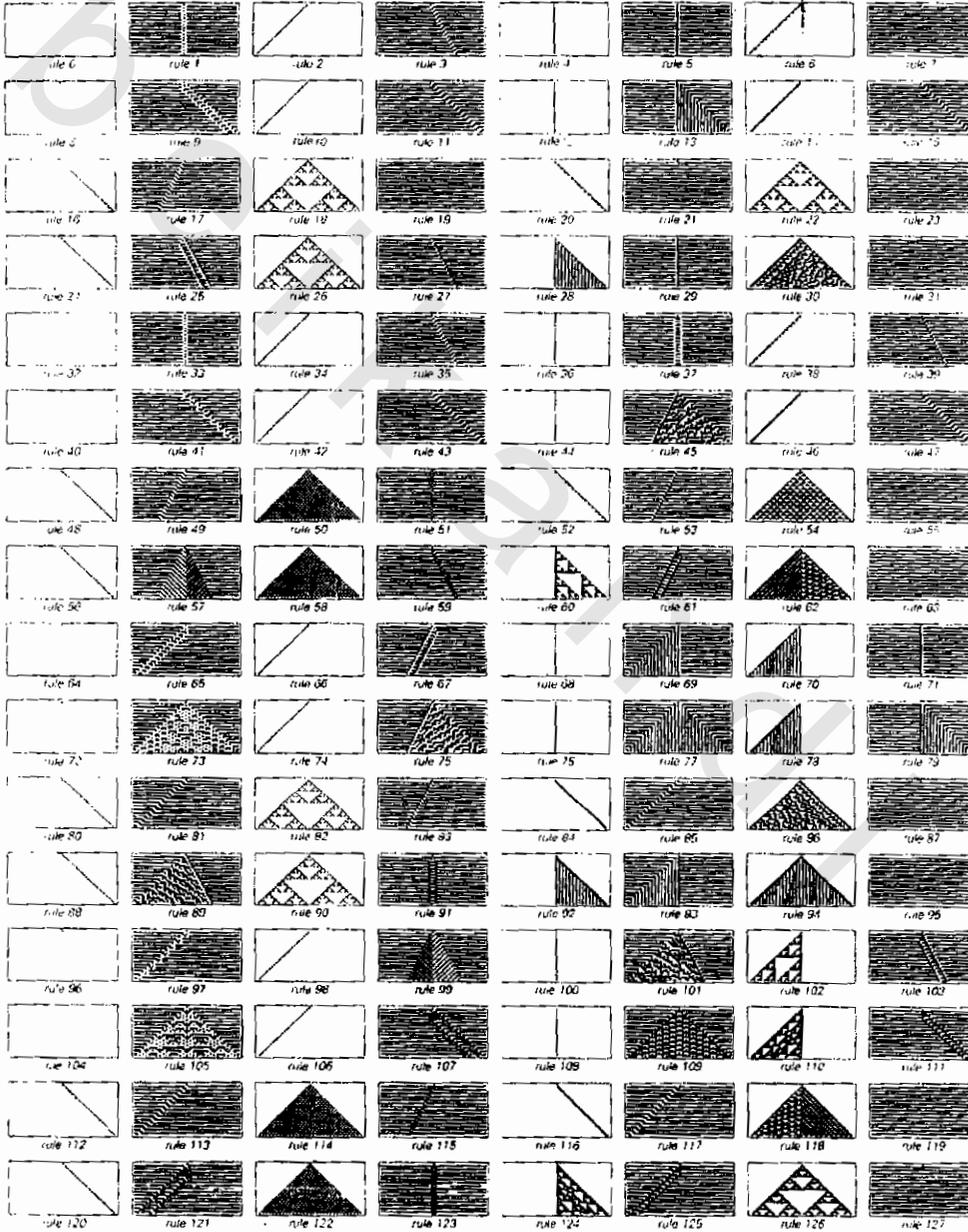


شكل ١٨ (أنواع الأوتوماتا الخلوية)

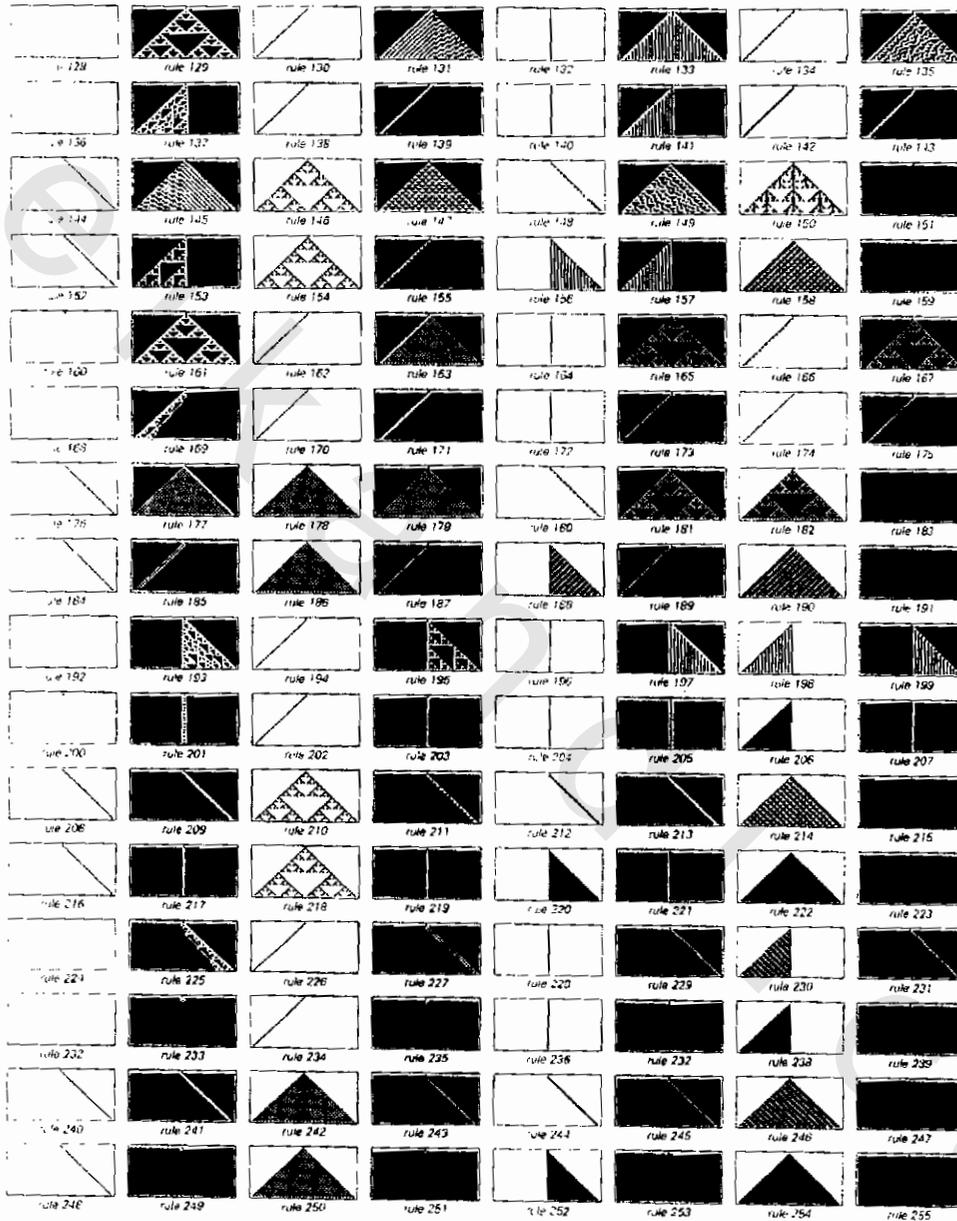


شکل (۱۹)

لقد وجدت أنه يوجد ٢٥٦ مجموعة من الاختيارات كما هو مبين في شكل (١٨).
 (١٨) . في الصفحتين القادمتين نعرض لسلوك كل هذه الأنواع في شكلين (١٩)، (٢٠) أ، ب .



شكل (٢٠) أ



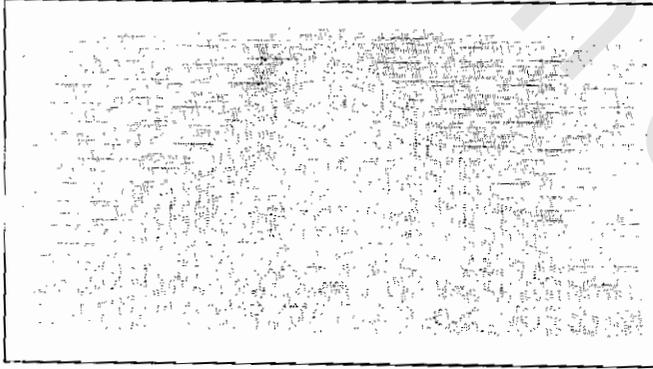
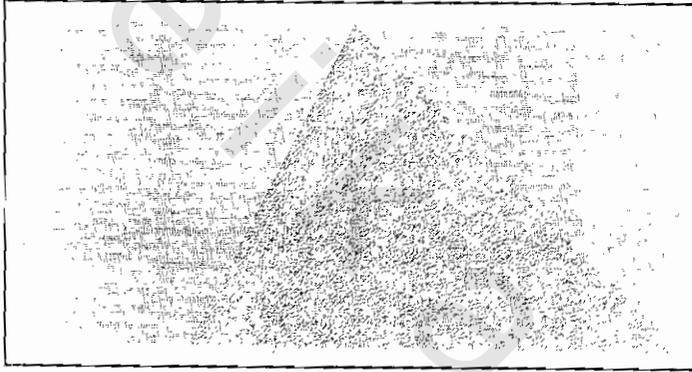
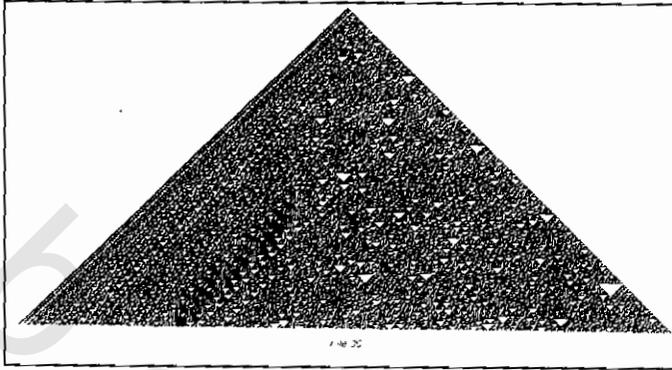
شکل ۲۰ (ب)

كما نرى في الحالات البسيطة ، تأخذ كل الخلايا نفس اللون بعد خطوة واحدة . لذا وعلى سبيل المثال في القواعد من صفر وحتى ١٢٨ تصبح كل الخلايا بيضاء بينما تصبح كل الخلايا سوداء في القاعدة ٢٥٥ . هناك أيضاً بعض القواعد مثل القاعدتين ٧ ، ١٢٧ تبدل الخلايا لونها من الأبيض إلى الأسود بعد كل خطوة .

ولكن من بين القواعد المبينة في الصفحات الأخيرة فإن السلوك الوحيد العام لها كلها هو أن الشكل الذى يحوى خلية واحدة أو مجموعة خلايا فهو يتكرر كثيراً . فى بعض الأحيان يظل هذا الشكل ساكناً كما هو الحال فى القاعدتين ٤ ، ١٢٣ . ولكن فى الحالات الأخرى مثل القاعدتين ٢ ، ١٠٣ تترك إما إلى اليمين أو اليسار . كذلك يتضح أن بنية «الأوتوماتا الخلوية» تعطى سرعة حركة قصوى مقدارها خلية كل خطوة ، وفى معظم القواعد التى ذكرناها تتحقق هذه السرعة ، وإن كان فى القاعدتين ٣ ، ١٠٣ تبلغ السرعة القصوى نصف ذلك .

فى ثلثي الأشكال التى أوردناها تظل الأشكال ثابتة الحجم ، ولكن فى ثلث الحالات تنمو الأشكال إلى ما لا نهاية . من كل هذه الأشكال التى تنمو تبدو الأبسط مجرد تكرارية كتلك التى فى القاعدتين ٥٠ ، ١٠٩ ، ولكن وحيث أن الأشكال التكرارية هى الأكثر شيوعاً ، فإن ١٤٪ من الأوتوماتا الخلوية تعطى أشكالاً معقدة .

أكثر هذه الأشكال انتشاراً هى الأشكال المتداخلة كتلك المبينة فى شكل (٢٠) . ورغم وجود ٢٤ قاعدة تعطى أشكالاً متداخلة إلا أنه توجد ثلاثة أشكال أساسية فقط . الأكثر انتشاراً والأبسط هى تلك التى تظهر فى القاعدتين ٢٢ و ٦٠ . وجد أيضاً أنه من كل القواعد البالغ عددها ٢٥٦ هناك ١٠ فقط تعطى أشكالاً عشوائية . الأشكال العشوائية الأساسية ثلاث كما هو مبين فى شكل ٢١ .



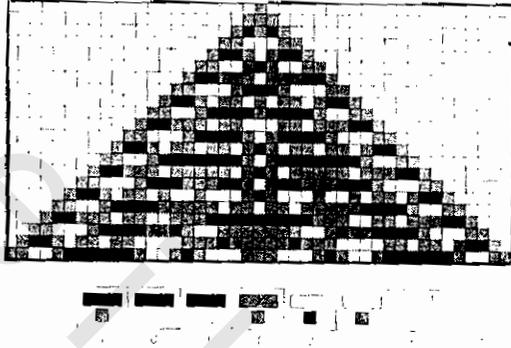
شكل ٢١

إذا أضفنا اللون الرمادي إلى اللونين الأسود والأبيض يصل عدد القواعد إلى $7,625,097,484,987$ قاعدة ولكن إذا وضعنا في الاعتبار فقط تلك المسماة «بالشاملة» (totalistic) ينخفض العدد بشكل كبير .

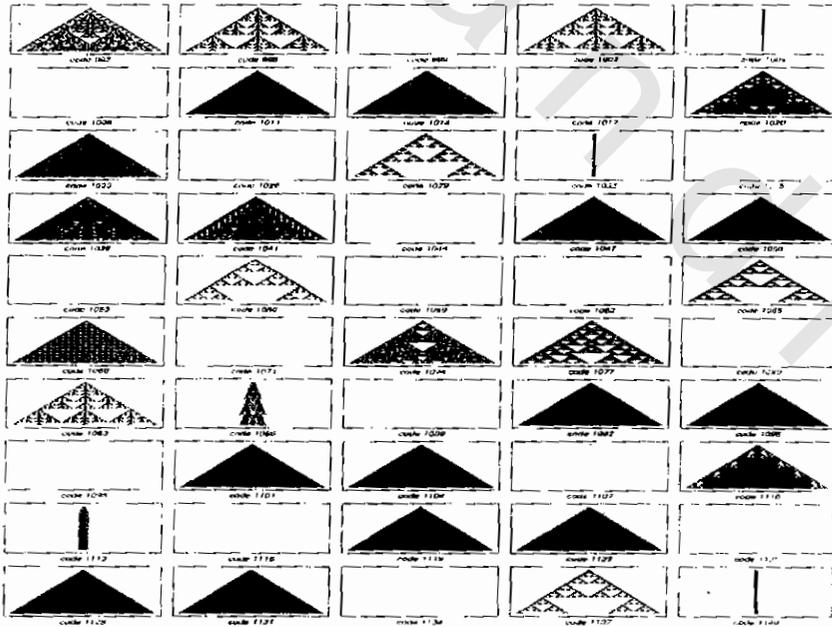
الأوتوماتا الخلوية ثلاثية اللون :

الفكرة الأساسية في هذه القواعد الشاملة هي أن لون الخلية يعتمد على متوسط

اللون للخلايا المجاورة وليس على لون كل خلية منفردة . وهكذا يبلغ عدد القواعد الشاملة ٢١٨٧ قاعدة ، يمكن ترقيمها وإعطائها رقما كوديا كما هو مبين في شكلي ٢٢ أ ، ٢٢ ب .

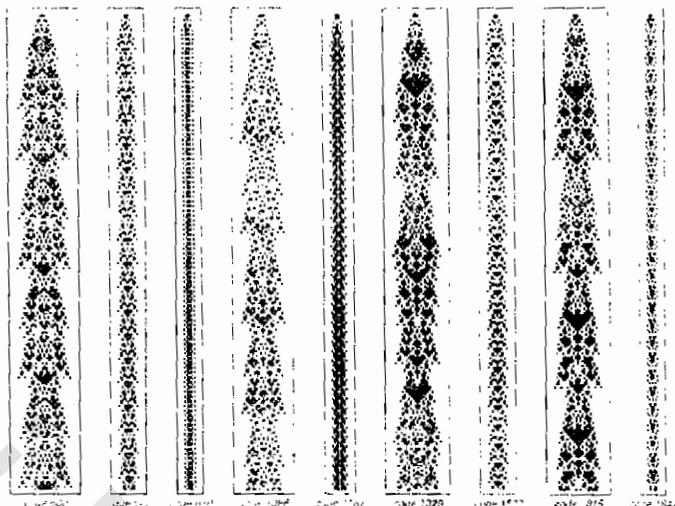


شكل ٢٢

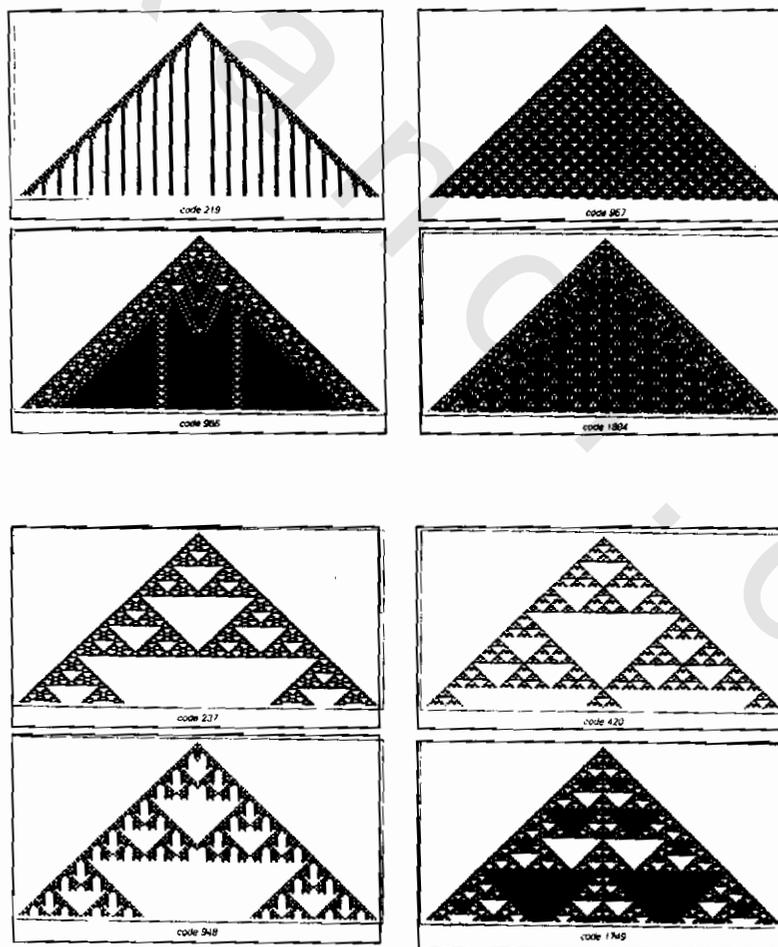


شكل ٢٢ ب

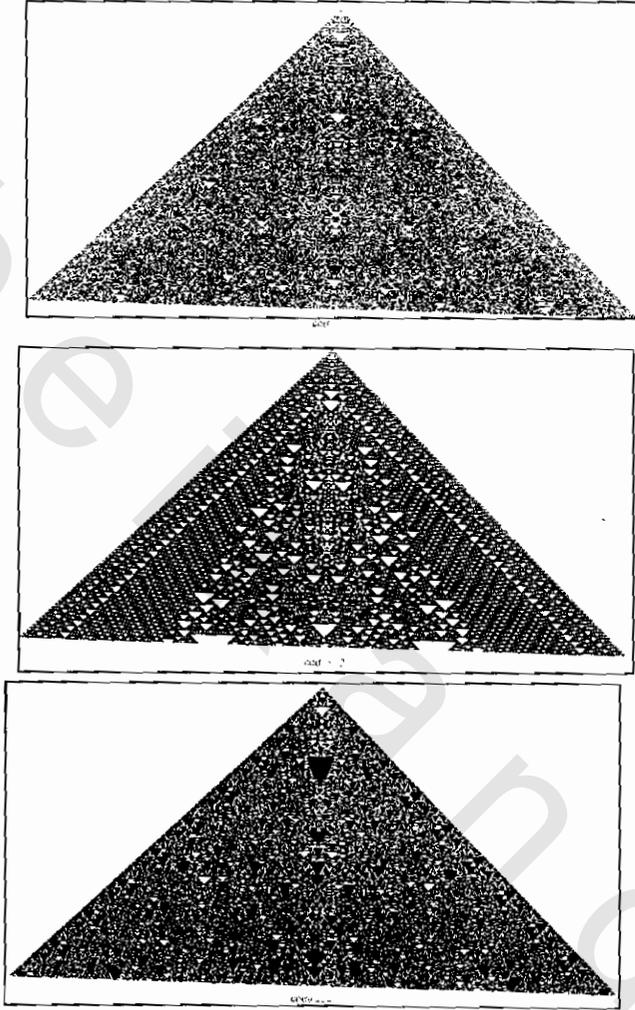
كما نرى من شكل ٢٣ فليس هناك أي جديد ولذا يمكننا القول بأن استخدام قواعد أكثر تعقيدا لم يؤد بالضرورة إلى سلوك أكثر تعقيدا . كما هو واضح من أشكال ٢٣ ، ٢٤ ، ٢٥ فإنه يوجد بعض الأشكال التي تتكرر ثم تنمو وهكذا .



شكل ٢٣



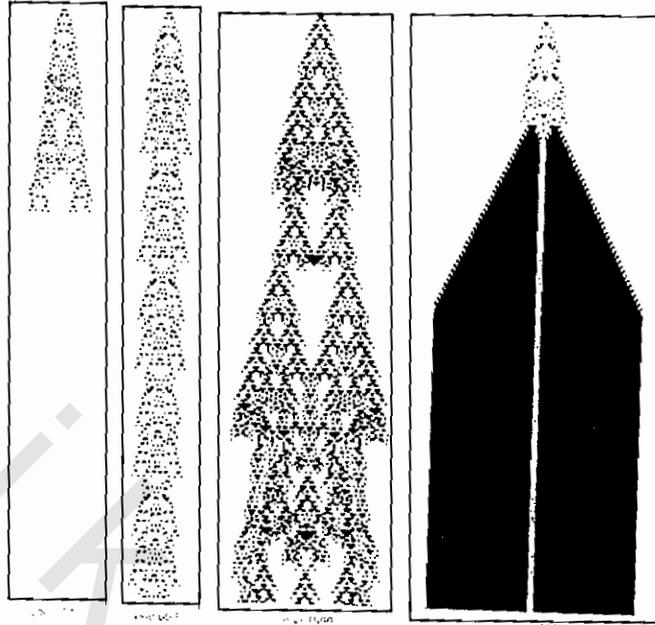
شكل ٢٤



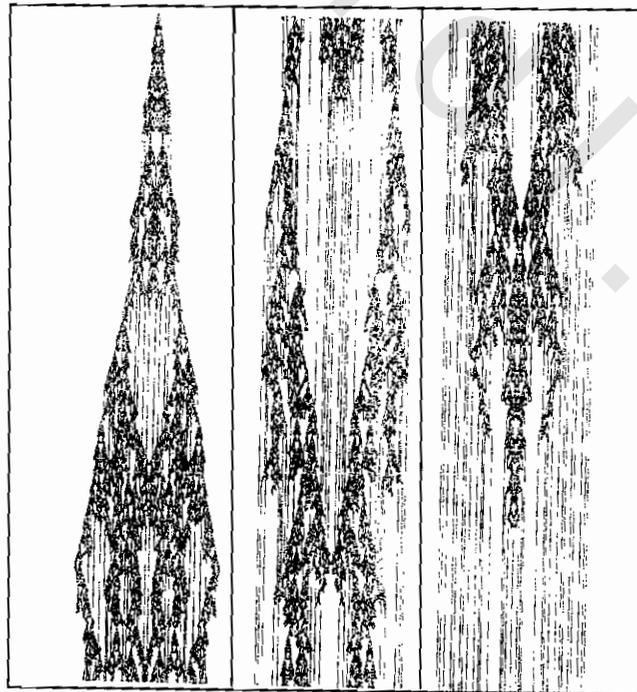
شكل ٢٥

في الواقع فإن الأشكال المبينة أكثر تعقيداً في التفاصيل عن الأشكال التي تحصل عليها باستخدام القواعد البسيطة ، ولكن من ناحية المبدأ لا يوجد فارق أساسي . فمثلا الأشكال في الكودين ٢٣٧ و ٩٤٨ هي الأكثر انتشاراً ، يأتي بعدها تلك في الكود ١٧٤٩ . الشكل الموجود في الكود ٤٢٠ هو الوحيد الجديد الذي لم يظهر من قبل ولكن نادراً ما يحدث هذا الوضع .

في شكل (٢٦ ، ٢٧) نرى كيف تتراوح الأشكال بين النمو والانعدام ، ولكن في شكل ٢٧ فلا يتضح سلوك النظام إلا بعد ٨٢٨٢ خطوة حيث تنتهي الصورة إلى ٣١ شكلاً تكرارياً .



شكل ٢٦



شكل ٢٧

٣- ٤ الأوتوماتا المتحركة

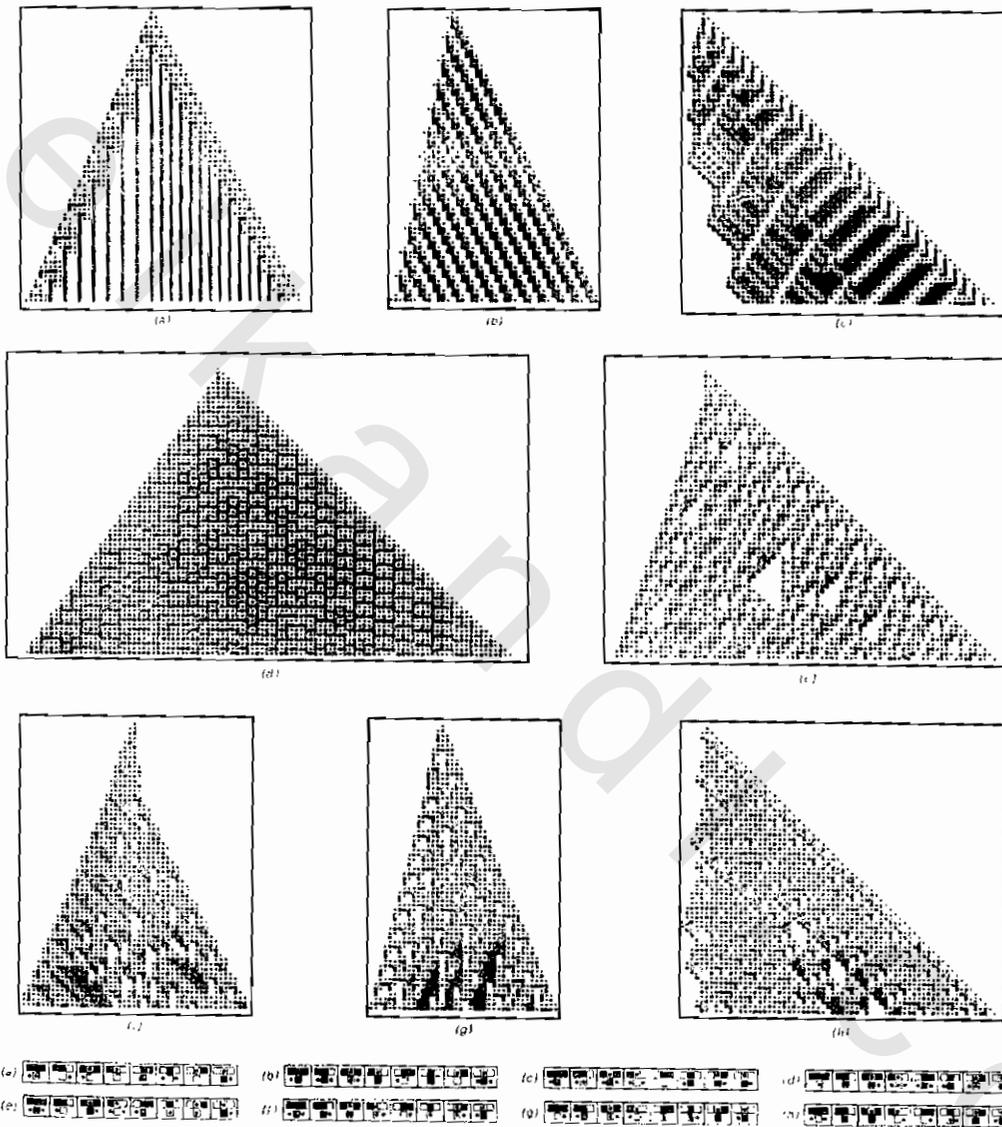
Mobile Automata

السمة الأساسية للأوتوماتا الخلوية أن ألوان الخلايا تتطور على التوازي مع كل خطوة .

إن الأوتوماتا المتحركة لا تختلف عن الأوتوماتا الخلوية سوى في أن «الخلية النشطة» تتحرك حسب قواعد معينة . في شكل ٢٨ (أ ، ب) نورد بعض هذه الأشكال .



شكل (٢٨)



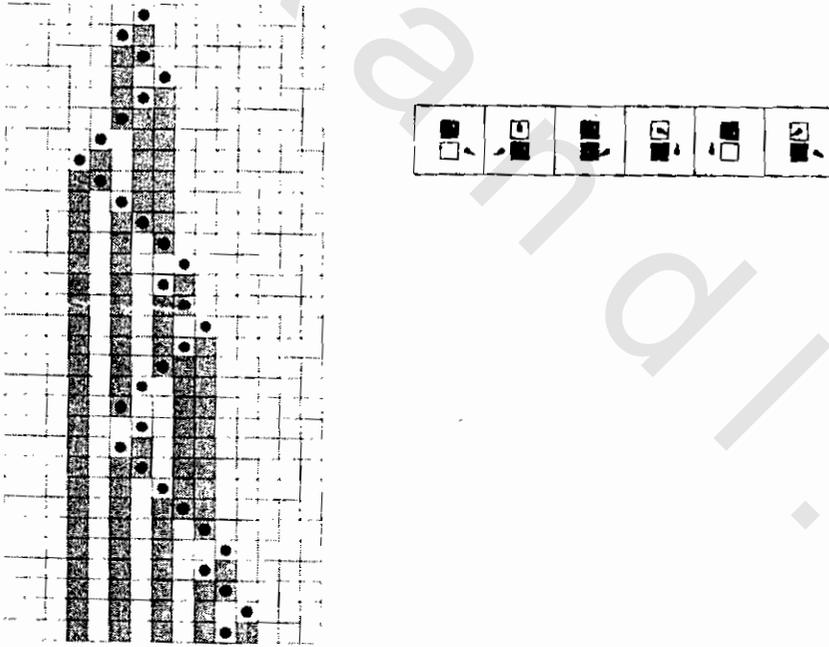
شکل (۲۸ ب)

من الأشكال التي أوردناها يمكن القول بأنه حيث لا فارق جوهرى بين نوعى الأوتوماتا الخلوية والمتحركة نجد أن السلوك المعقد يظهر أكثر فى الأوتوماتا الخلوية أكثر من الأوتوماتا المتحركة اللهم إلا إذا اخترنا عدة خلايا نشطة .

فى تاريخ الحاسب الآلى ، كانت البرامج النظرية الوحيدة التى تم فهمها كانت مبنية على نوع من النظم تسمى «بآلات تورنج» آلات تورنج قريبة الشبه جداً بالأوتوماتا المتحركة حيث تتكون من خط من الخلايا تسمى بالشريط به خلية نشطة وحيدة تسمى «بالرأس» . لكن الاختلاف بين «آلات تورنج» و«الأوتوماتا المتحركة» يكمن فى أن الخلية النشطة لها عدة حالات تمثل بأسهم . تعتمد القاعدة فى «آلات تورنج» على حالة الرأس ولون الخلية وليس بأى حال على لون الخلايا المجاورة. ما زالت «آلات تورنج» تستخدم كثيراً فى علوم الحاسب النظرية . فى شكل (٢٩ أ ، ب ، ج ، د) تورد بعض النتائج لآلات تورنج ذات اللونين الأسود والأبيض وكذلك ذات حالتين ممكنتين فقط للرأس .

آلات تورنج

Turing Machines

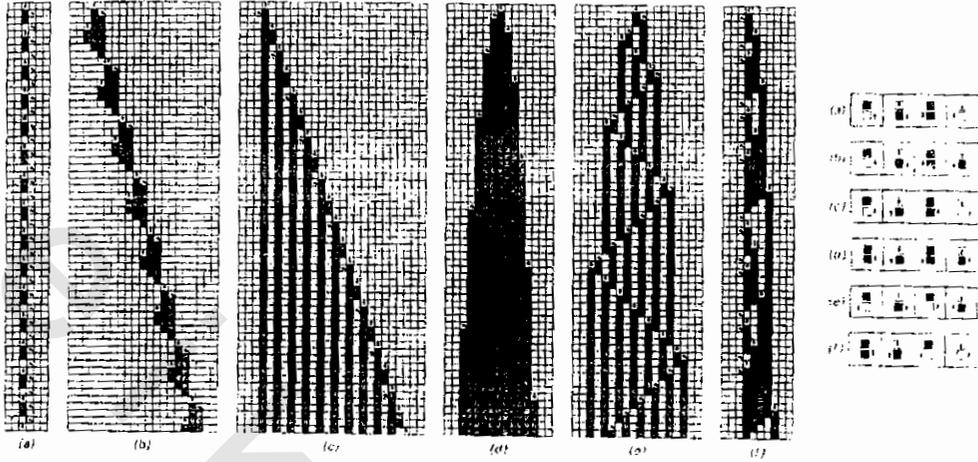


شكل (٢٩)

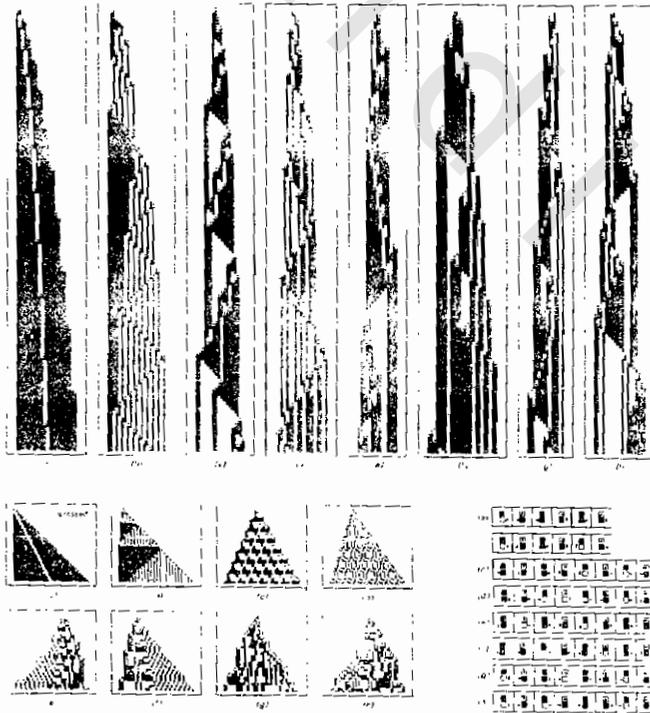
من السمات المميزة لكل من الأوتوماتا الخلوية والأوتوماتا المتحركة ، وآلات تورنج أن عدد الخلايا وتنظيمها ثابت مع تغير قواعد تطورها ونموها . فى النظم الاستبدالية يمكن تغيير عدد العناصر . فى شكل (٣٠ أ) نرى كيف

النظم الاستبدالية

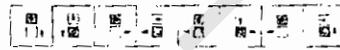
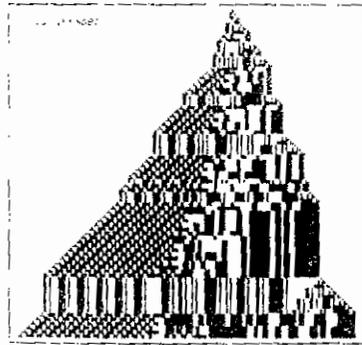
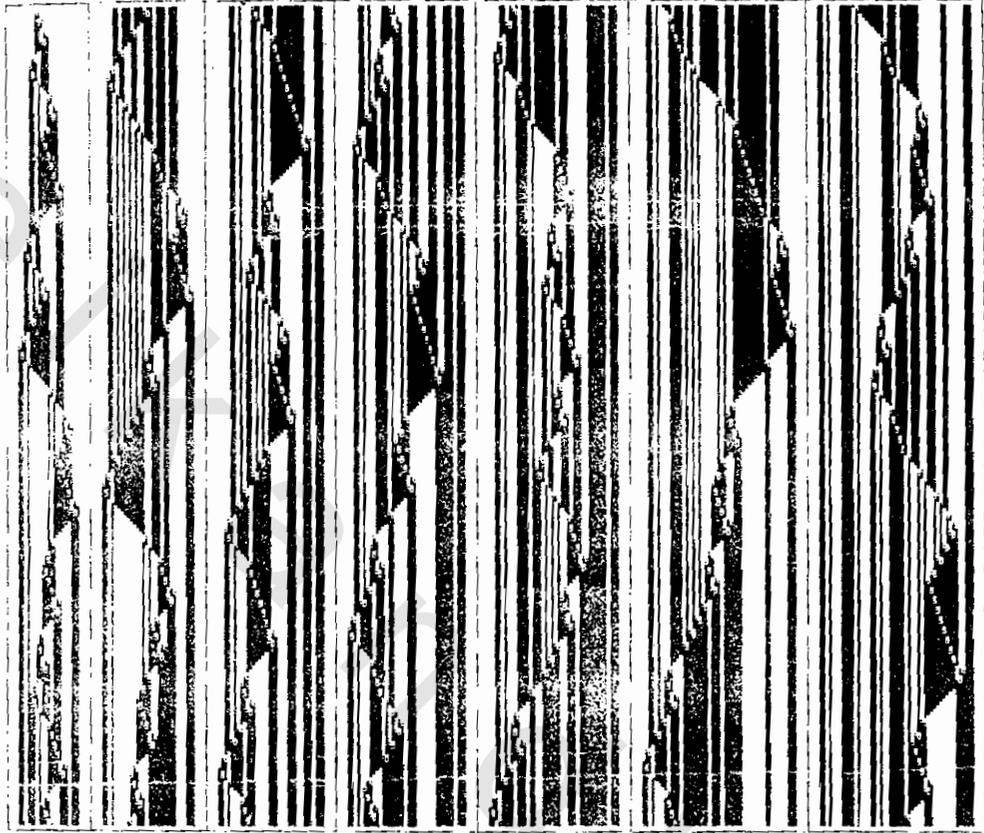
Substitution Systems



شکل (۲۹) ب



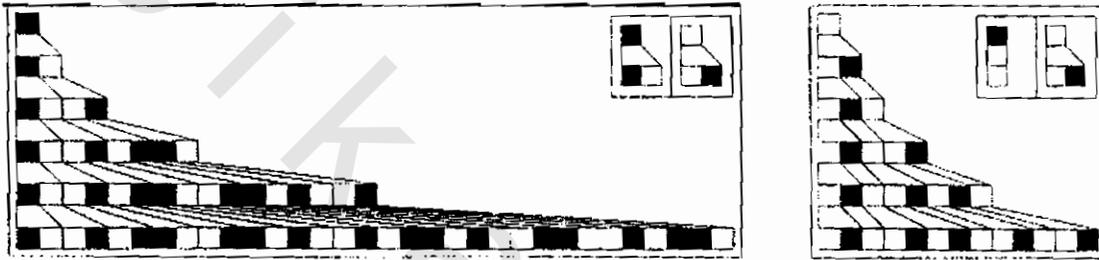
شکل (۲۹) ج



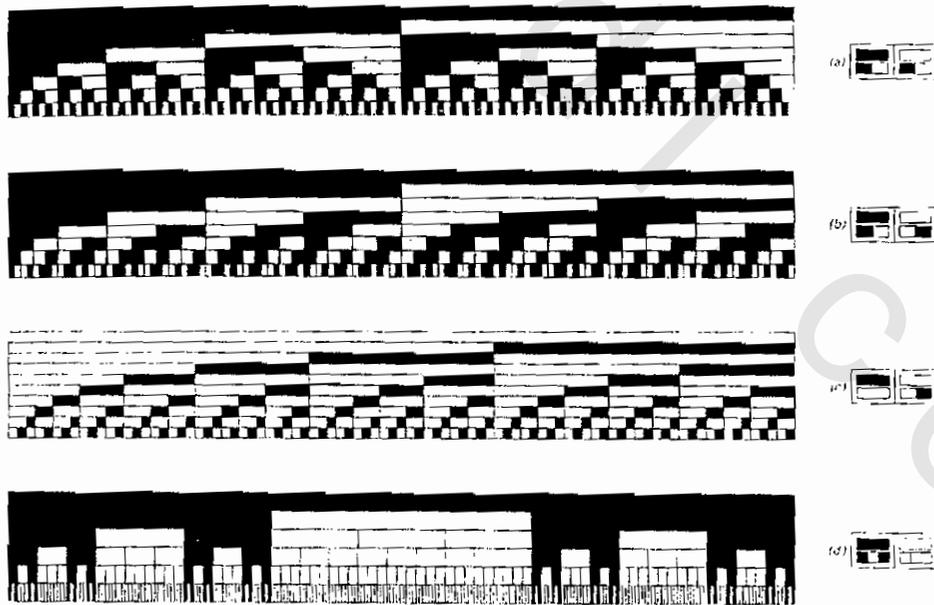
شكل (٢٩ د)

نستبدل كل خلية سواء كانت بيضاء أو سوداء بمجموعة من العناصر (block of elements) لا يعتمد على لون الخلايا المجاورة . بهذه الطريقة يزداد عدد العناصر في كل خطوة وبشكل كبير جداً ، بحيث تصبح الأشكال وبسرعة كبيرة أشكالاً جامحة . مع هذا يمكن جعلها مقبولة إذا جعلنا في كل خطوة يقل حجم العنصر كلما زاد عدد العناصر التي تستبدل .

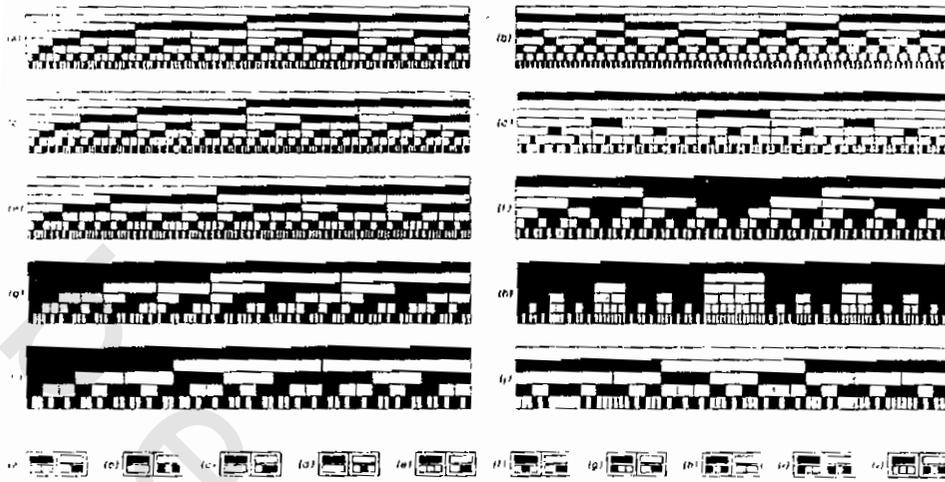
في الرسوم المبينة في شكل (٣٠ ب، ج، د، هـ) نرى بعض الانتظام الذي يخلص إلى تجمع من الأشكال المتطابقة المتداخلة . يظهر هذا الانتظام في الأشكال المتداخلة بشكل أوضح إذا رسمنا الأشكال على شكل فروع شجرة (شكل ٣٠ د).



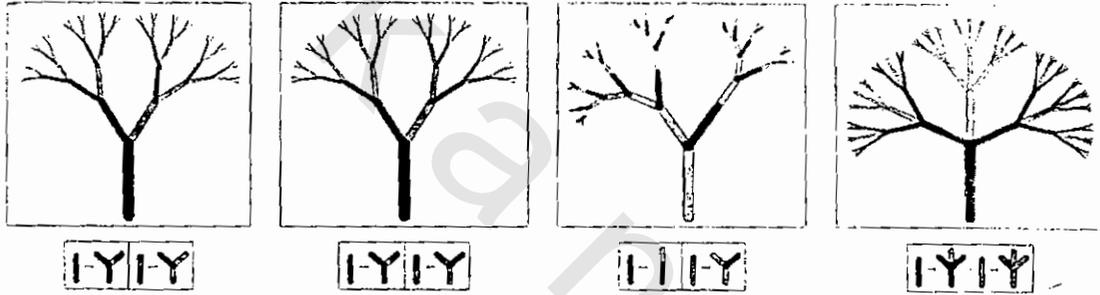
شكل ١٣٠



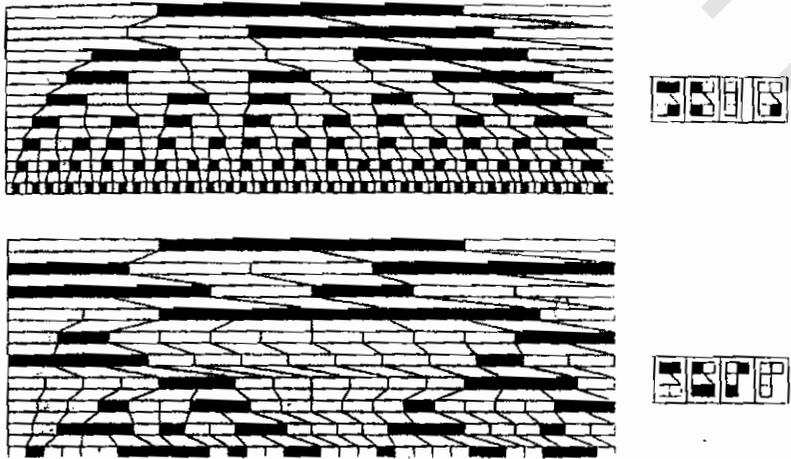
شكل ٣٠ ب



شكل ٣٠ ج



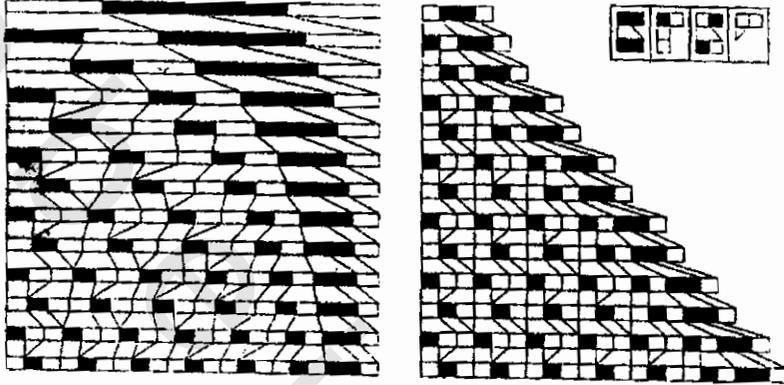
شكل ٣٠ د



شكل ٣٠ هـ

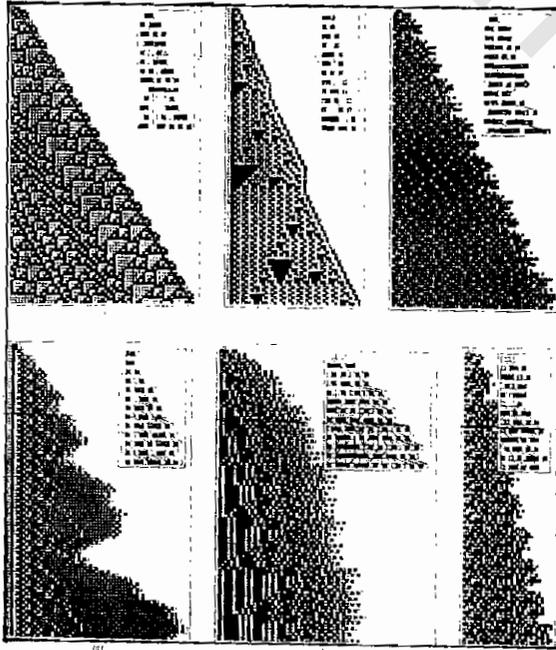
ثمة سمة أساسية (حيث أن القواعد لا تعتمد على لون الخلايا المجاورة لذا نرى أن الخلايا تنقسم بشكل متطابق .

لكي نحصل على تعقيد ما لا بد أن نجعل الإستبدال يعتمد على لون خلية مجاورة على الأقل . الشكل (٣١ أ) يوضح هذه الطريقة .



شكل ٣١

إذا أضفنا اللون الرمادي نحصل على أشكال عديدة مثل التي نوردتها في شكل (٣١ ب) حيث نلاحظ ظهور بعض التعقيدات في السلوك .



شكل ٣١ ب

النظم الاستبدالية المتتابعةية :

كما نرى فى الأشكال الواردة فى شكل (٣١ ب) هناك بعض الانتظام ولكن تتجمع بعض الخلايا فى مجموعات (Patches) يتولد بعضها ويختفى البعض الآخر وهذه خاصية جديدة بها عشوائية كالتى ألفناها فى الأوتوماتا الخلوية .

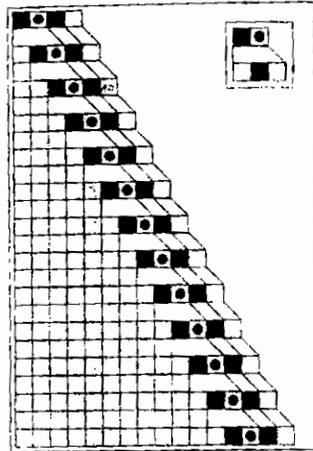
من بين كل النظم التى أوردناها حتى الآن لا يوجد ما يشابه البرامج الحاسوبية التقليدية التى تستخدم فى التطبيقات العملية. ولكن وجد أن هناك بعض من النظم الاستبدالية المتتابعةية تسلك سلوك البرامج الخاصة بالتعامل مع النصوص (Text editors) .

الخطوة الأولى لفهم هذا التشابه هو أن نعتبر النظم الاستبدالية المتتابعةية كتتابع من الخلايا بألوانها المختلفة وأنا كصف (String) من العناصر والحروف . بذلك يمكن التعبير عن حالة النظم الاستبدالية كصف من الحروف ABBBABA حيث ترمز A إلى عناصر بيضاء وحرف B إلى العناصر سوداء اللون .

تعمل النظم الاستبدالية التى وصفناها فيما سبق باستبدال كل عنصر من الصف (String) بمتابعة جديدة من العناصر بحيث تعامل هذه المتتابعات على التوازى مع كل العناصر الموجودة بالصف (String) وذلك فى كل خطوة .

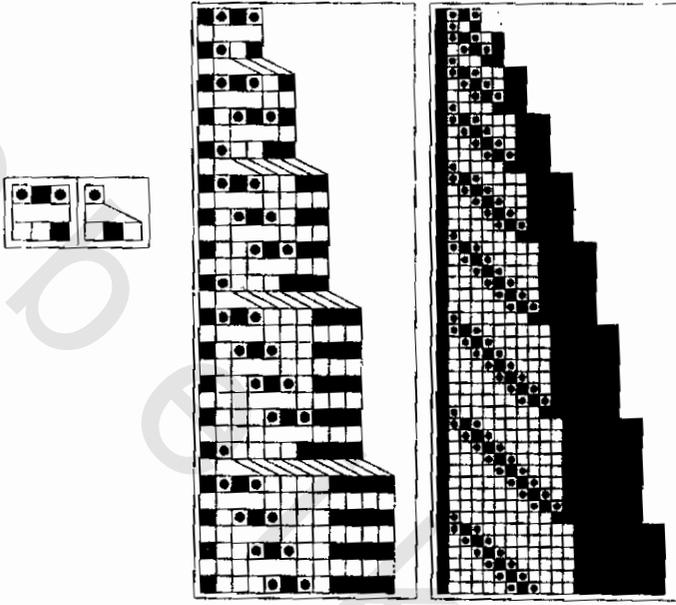
لكن يمكن أيضاً اعتبار نظم استبدالية متتابعةية والتى تعتمد على فكرة أن يتم مسح الصف (String) من اليسار إلى اليمين ، للبحث عن متتابعة معينة من العناصر . وبعد ذلك يتم استبدال المتتابعة الأولى التى تم العثور عليها . هذه المتتابعة هى الشئ المباشر المناظر لعملية (ابحث - و - استبدل) المتبعة فى محررات النصوص التقليدية (typical text editor) .

فى شكل ٣٢ نورد نظاما استبداليا متابعيا والذى يتحدد بقاعدة أن تستبدل المتتابعة ذات الشكل BA التى يتم العثور عليها بالمتابعة ABA .



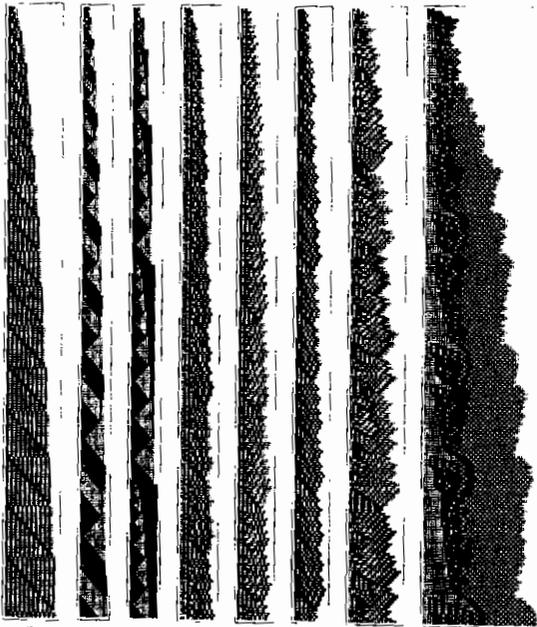
شكل (٣٢)

فى شكل (٣٣) نورد أشكالا لنظام استبدال متابعي يسمح باستبدالين يتم الأول بمسح أول ثم مسح ثانى إذا تطلب الأمر ذلك .



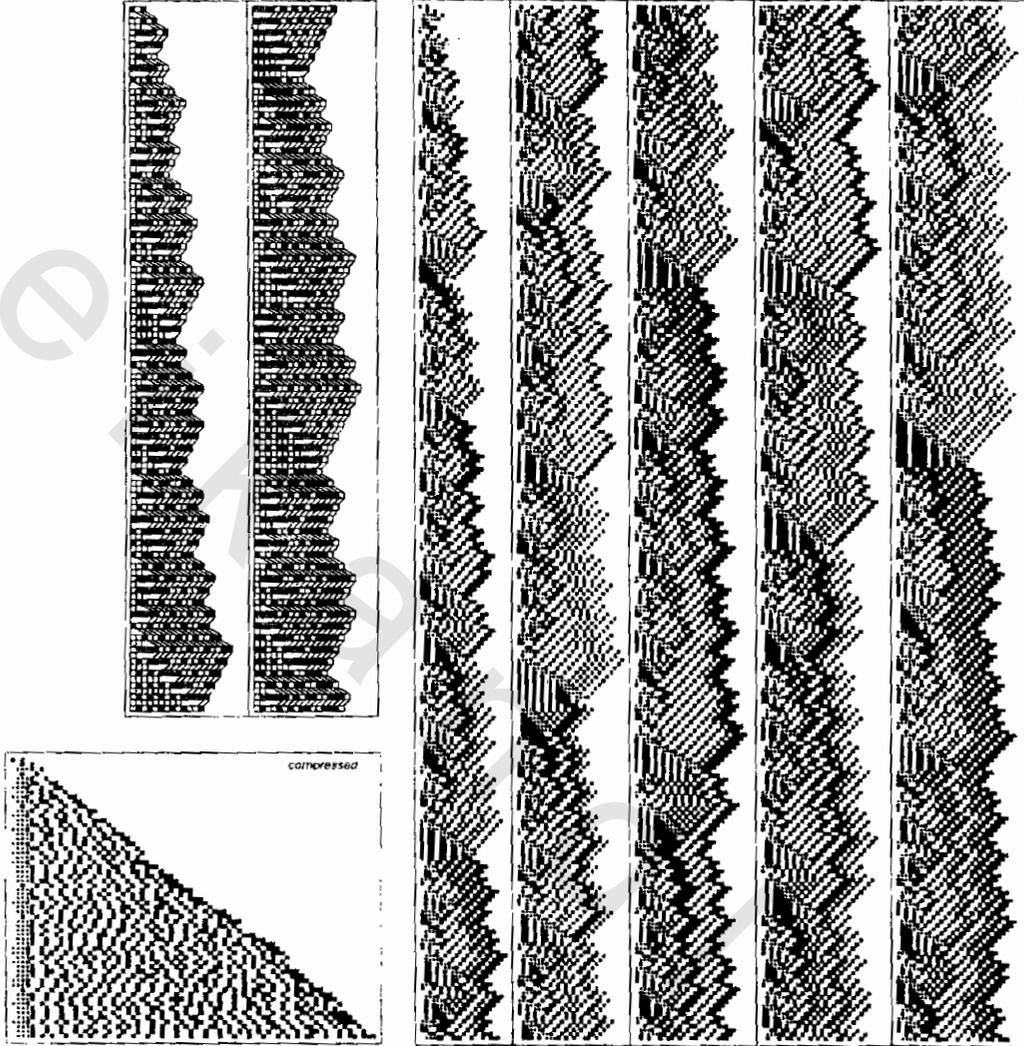
شكل (٣٣)

في شكل (٣٤) نرى بعض الأمثلة التي تعطي سلوكا معقدا ذات استبدالين
وكما نرى فهناك تكرارية وكذلك أشكال متداخلة .



شكل (٣٤)

في شكل (٣٥) نرى نظاما تسلك سلوكا شديد التعقيد رغم تشابهها مع محررات النص .



شكل ٣٥

هذا النظام هو دليل آخر على كون النظم البسيطة يمكن أن تسلك سلوكا

شديد التعقيد .

نظم الرقع

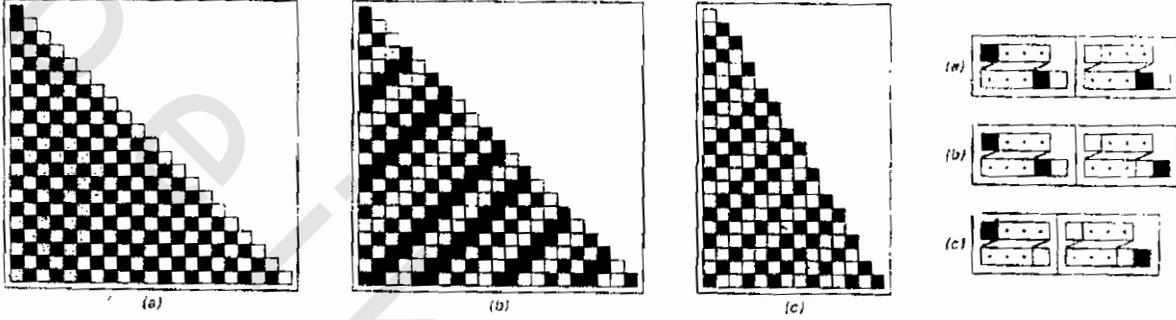
Tag Systems

يتكون نظام الرقع من متابعة من العناصر ، يأخذ كل منها لونا مثل الأبيض أو

الأسود . تقضى قواعد النظام بأنه عند كل خطوة يحذف عدد معين من العناصر من

بداية المتتابعة . بناء على ألوان هذه العناصر يوضع واحد من عدة مجموعات (blocks) ممكنة على نهاية المتتابعة .

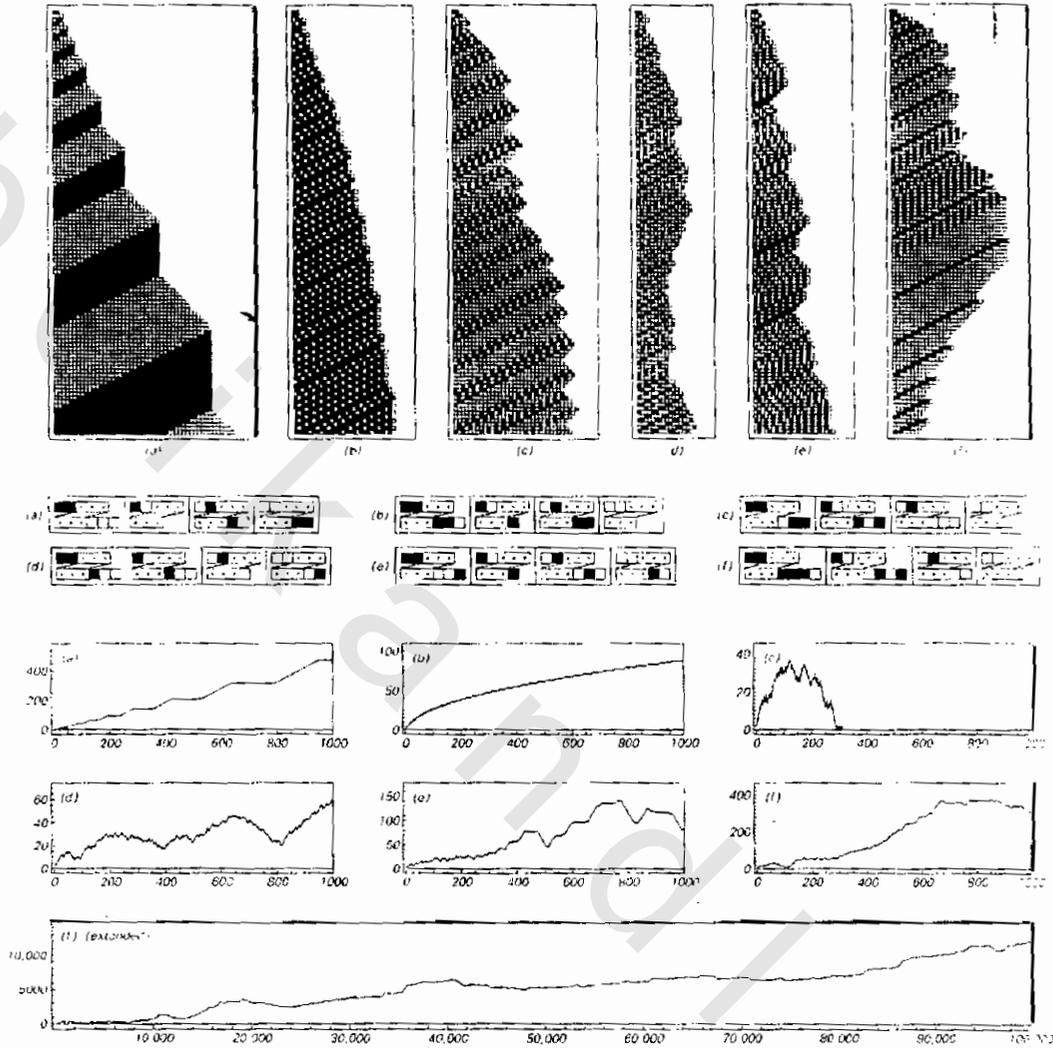
في شكل (٣٦) نورد أشكالاً لمثل هذه النظم مع حذف عنصر واحد فقط . كما نرى يمكن أن نحصل على سلوك معقد رغم أن القاعدة بسيطة جداً .



شكل ٣٦

من الواضح أن مثل هذا النظام شبيه جداً بنظام الاستبدال التتابعي مع إهمال دور الخلية المجاورة . بالتالي نحصل على أشكال بسيطة ذات طبيعة تكرارية وأشكال متداخلة .

ولكن إذا حذفنا عنصرين في كل خطوة نحصل على أشكال ذات تعقيد شديد كما هو مبين في شكل (٣٧) .



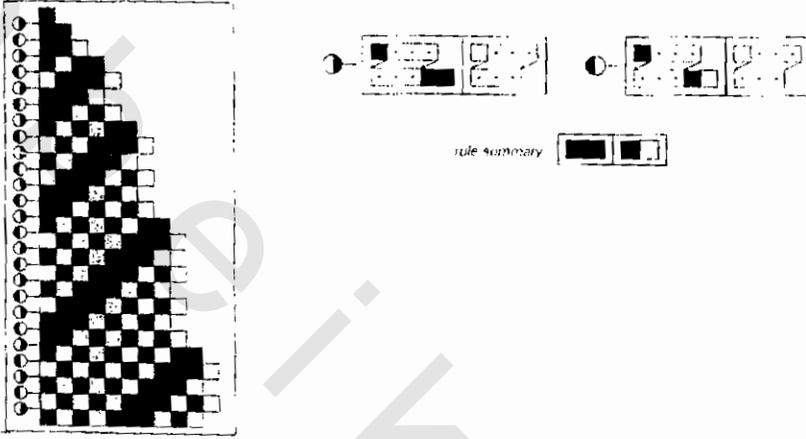
شكل (٣٧)

نظم الرقعة الدورية

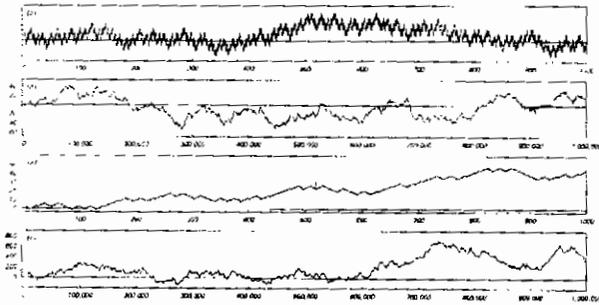
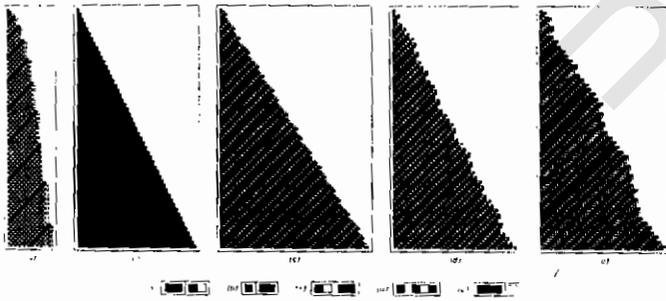
Cyclic Tag Systems

في نظام الرقعة لا نعرف مسبقاً أي من المجموعات (blocks) سوف يضاف ، ولكن مع تغيير القاعدة تغييراً بسيطاً بحيث يتحدد أي نوع من المجموعات (blocks) يضاف سوف نحصل على أشكال جديدة مختلفة . في شكل (٣٨ أ ، ب ، ج ، د ، هـ ، و) نرى أشكالاً عندما نحدد أي مجموعة (block) يضاف من نوعين اثنين فقط (لنأخذ مثلاً النوع الذي لونه الأسود) في الشكلين (٣٨ ب ، ج) نحصل

على سلوك بسيط . في الشكل (٣٨ د) نرى سلوكا معقدا بعض الشيء . في الشكلين (٣١ هـ ، و) نلاحظ أن المتتابعات تنمو بشكل أطول . ولكن إذا نظرنا إلى التقلبات الحادة نلاحظ أنها عشوائية في كثير من الجوانب .



شكل (٣٨)



شكل (٣٨ ب ، ج ، د ، هـ ، و)

Register Machines

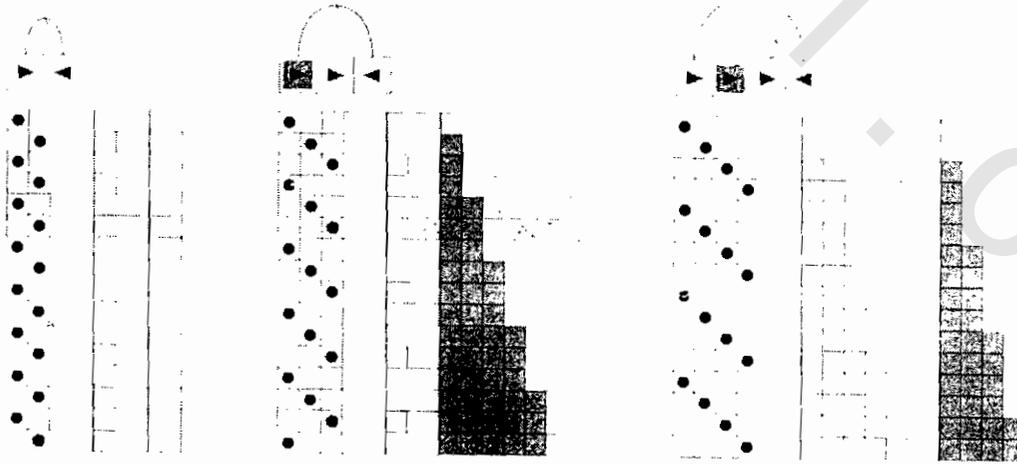
كل النظم التى ذكرناها فى هذا العرض حتى الآن ، بعيدة عن النظم المتبعة فى الحاسبات الإلكترونية . لكن آلات العد فى الواقع هى الأقرب إلى الحاسبات الإلكترونية بطبيعة تصميمها .

تتكون معظم الحاسبات الإلكترونية من مجموعة قليلة من العدادات (Registers) التى تنفذ بعض العشرات من الأوامر . فى أبسط صورها تتكون آلات العد من عدادين يحفظ كل منهما عدداً (ليس المهم الآن حجمه) . وأمرين فقط (إضافة increment ، وحذف - قفز decrement - jump) ، هذا هو الجزء الأساسى فى عمل البرامج التطبيقية العملية . أمر الإضافة يعنى ازدياد الرقم المخزن بوحدة واحدة ، أما أمر الحذف يقوم بوظيفتين : أولاً يقوم بخفض الرقم المخزن بمقدار وحدة واحدة ثم يقفز إلى نقطة أخرى محددة فى البرنامج لبدأ العمل مرة أخرى من تلك النقطة .

حيث أن الأرقام فى العداد لا يمكن أن تكون سالبة فإن العداد يتوقف عندما يصبح العدد المخزن صفراً ، ويستكمل العداد عمله بتنفيذ الأمر التالى .

يبدو أن هذا السلوك تفصيلاً فى وصف العمل لكنه ذو أهمية قصوى لأن هذه الخطوة تحدد كيف تغير هذه الآلات مساراتها أثناء تنفيذ البرنامج .

فى شكل (٣٩ أ) نورد ثلاث رسوم تبين عمل هذه الآلات حيث يمثل السهم → (إضافة) والسهم ← (حذف - قفز) . السمة الأساسية فى كل هذه الأشكال هى التكرارية . وجد أنه من بين ١٠,٥٥٢ نوع من هذه الآلات ذات البرامج التى تتكون من أربع أوامر أو أقل ، لا يعطى أى منها أى سلوك معقد .



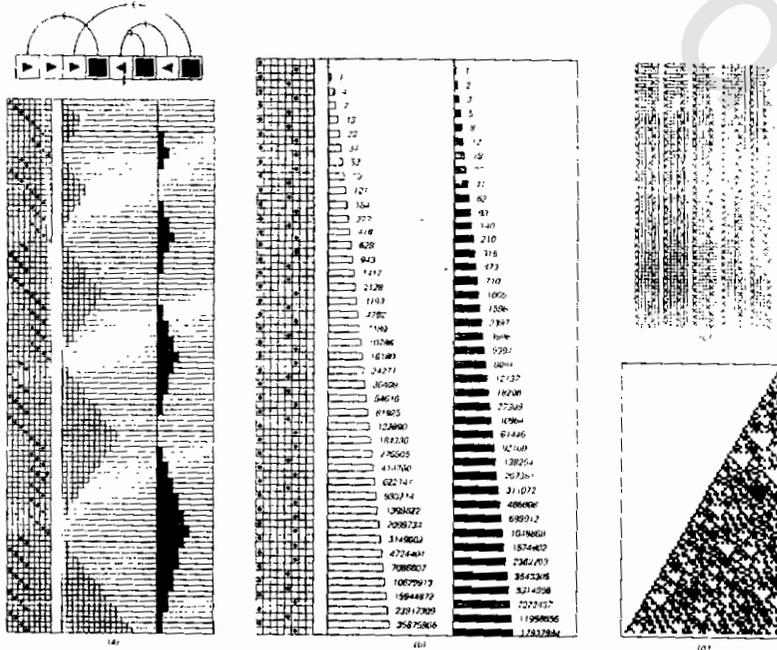
شكل (٣٩)



شكل (٣٩ ب)

لكن إذا أخذنا برامج ذات خمس أوامر ، نحصل على أشكال معقدة بعض الشيء كما هو مبين في شكل (٣٩ ب) ، ورغم هذا نرى أن بكل هذه الأشكال بنى منتظمة ومتداخلة .

نضيف إلى هذا أنه باستخدام سبع أوامر يوجد ٢٧٦,٢٢٤٣٧٦ برنامجا يمكننا والتي تعطى أشكالا أكثر تعقيدا بعض الشيء . كما هو مبين في شكل (٣٩ جـ) نورد أشكالا نحوى تعقيدا واضحا .



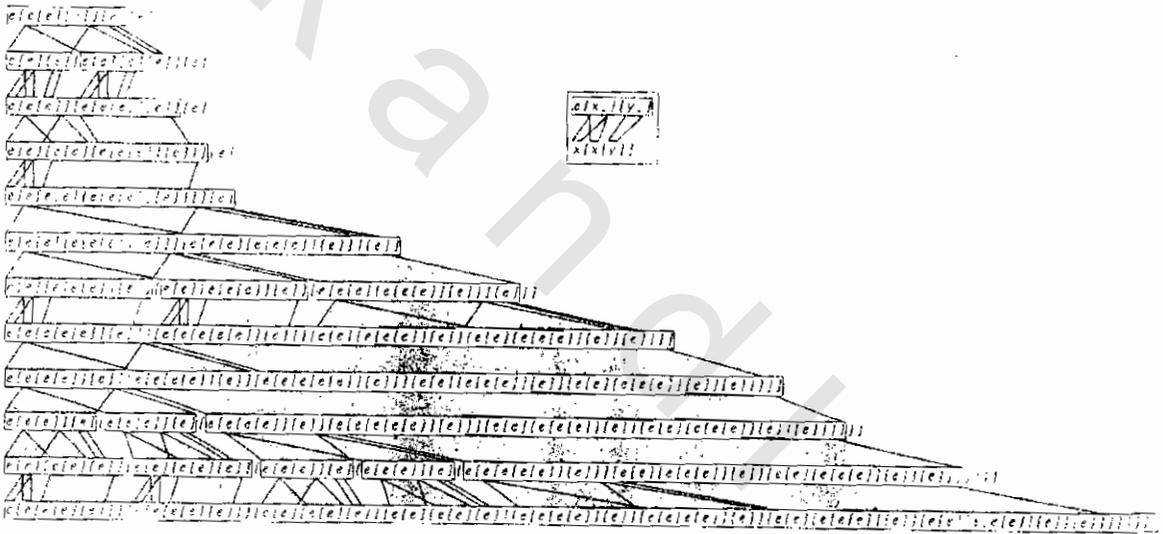
شكل (٣٩ جـ)

هنا يمكننا القول بأن آلات العد تستخدم برامج قريبة من البرامج ذات المستوى البدائي المستخدمة في لغات الحاسبات مثل لغة سى (C) ، بازيك (BASIC) ، والجاوا (Java) . من كل التجارب التي قمنا بها توصلنا إلى أن القليل جداً من البرامج من بين ملايين ممكنة هي التي تبدي سلوكاً معقداً بعض الشيء أو تؤدي إلى سلوكيات عشوائية كما يظهر في الرسوم المبينة في شكل (٣٩ ج) .

إن آلات العد تمثل أمثلة مثالية للبرامج البدائية ذات المستوى الأولي للغات الحاسبات . ولكن ما هي مايشماتيكا (Mathematica) ؟ ما هي الفكرة وراء استخدام التحويلات التي تتم على تعبيرات رمزية التي تقوم بها حزمة الماثيماتيكا ؟ هناك فكرة ظهرت في ١٩٢٠ م خاصة بالمجموعات (Combinators) ذات صلة بالتعبيرات ذات الشكل $e [e [e] [e]] [e] [e]$ ثم تجرى التحويلات على هذا التعبير باستخدام القواعد بشكل تكرارى مثل القاعدة $e [x.] [y.] \rightarrow x [x[y]]$ حيث $x_.$ ، $y_.$ تعود على أى تعبير .

النظم الرمزية

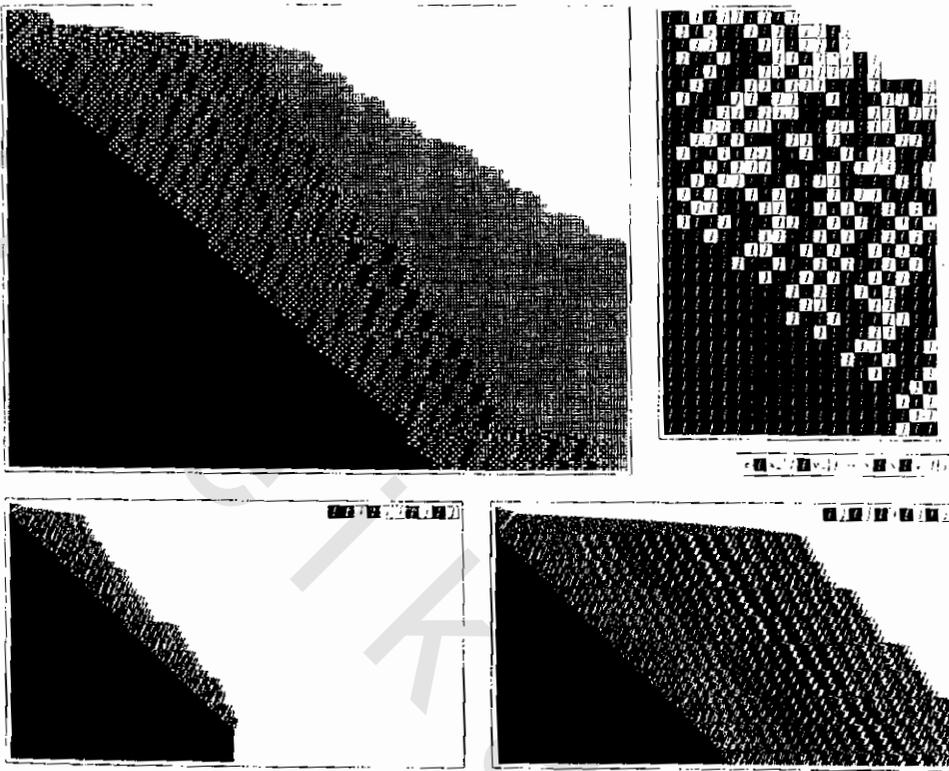
Symbolic Systems



شكل (٤٠)

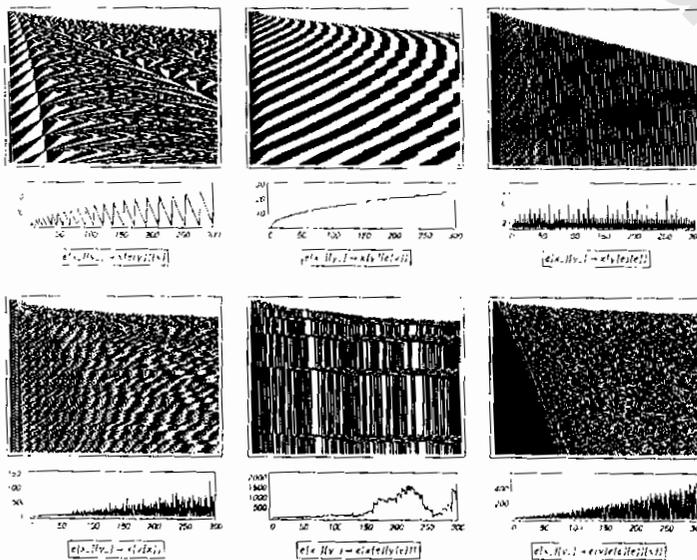
في شكل (٤٠) نرى مثالا لذلك . في كل خطوة يقوم التحويل بعملية مسح من اليسار إلى اليمين وتطبيق القاعدة حيثما أمكن بدون تداخل (overlapping) .

تحدد بنية هذه التعبيرات بتتابع فتح وإغلاق الأقواس . إذا عبرنا عن هذه الأقواس بمربعات سوداء وبيضاء على الترتيب نوضح الصورة المبينة في شكل (٤٠ ب) نتيجة هذا السلوك .



شكل (٤٠ ب)

في شكل ٤٠ ج أيضاً نورد سلوك مثل هذه النظم بعد أن تستقر ولكن بعد عدد هائل من الخطوات .



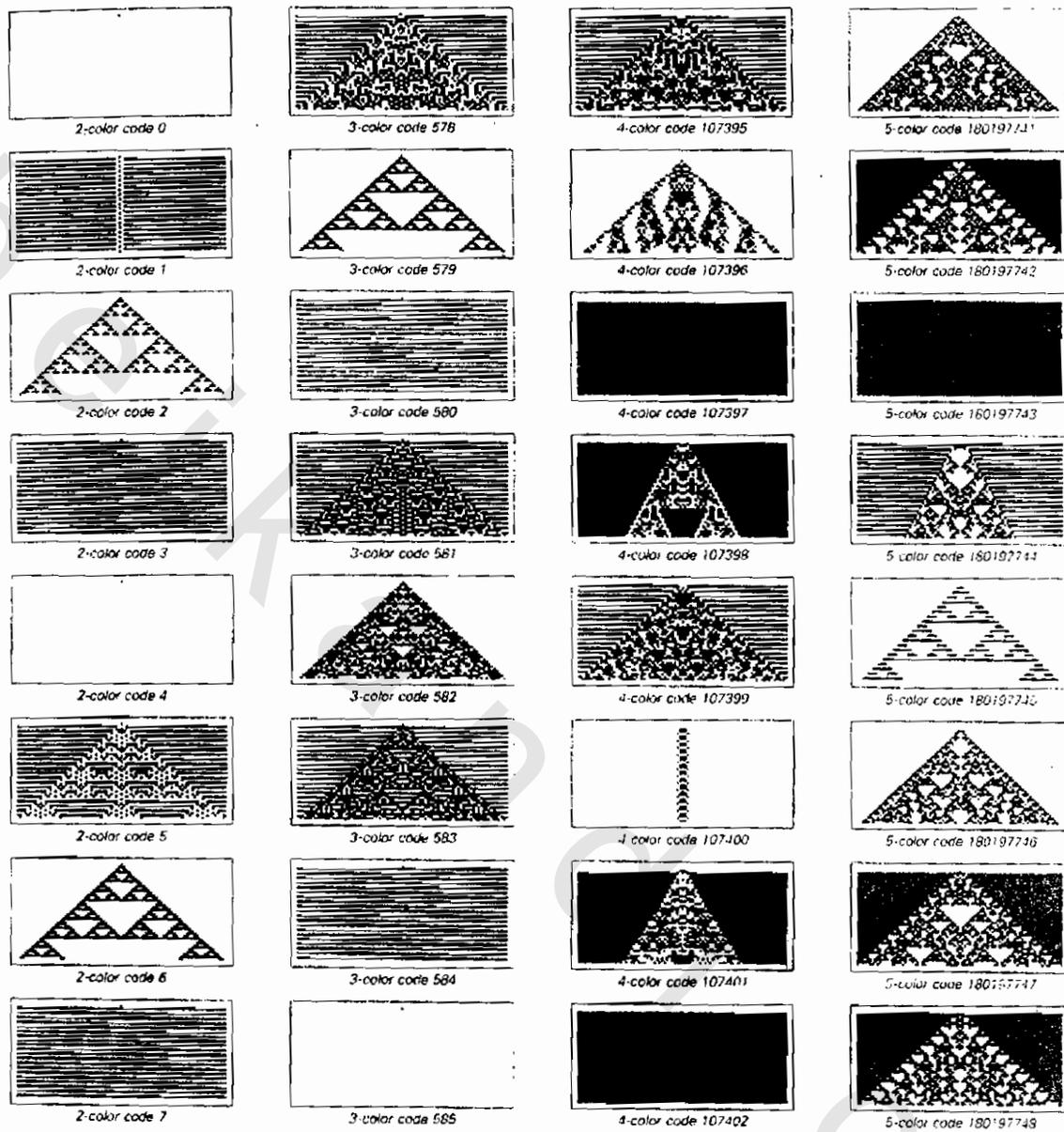
شكل (٤٠ ج)

بعض الاستنتاجات :

فى الباب السابق توصلنا إلى أنه بالرغم من بساطة القواعد والشروط الابتدائية ، تفضى بعض «الأوتوماتا الخلوية» إلى سلوك معقد تماماً . يوحى هذا بأن هذه الخاصية سمة خاصة «للأوتوماتا الخلوية» ، ولكن من الواضح أن هناك نظماً أخرى كثيرة كما هو واضح من هذا الباب . السمة الأخرى التى يمكن ذكرها أنه بالنسبة «للأوتوماتا الخلوية» فإنها تتميز بأن عناصرها مرتبة بشكل صارم تماماً ، وتتغير على التوازى مع كل خطوة . ولكن أيضاً فى النظم الاستبدالية ورغم عدم وجود نظام صارم فى ترتيب العناصر ، وكذلك فى النظم المتحركة لا نشترط أن تتغير العناصر على التوازى ، نحصل على سلوك شديد التعقيد .

من كل هذا نخلص إلى أن خاصية التعقد سمة شاملة (Universal) ولا تعتمد على كثير من التفاصيل الخاصة بكل نظام . كذلك إذا كانت القواعد بسيطة نحصل على أشكال تكرارية خالصة . أما إذا وضعنا صعوبة بسيطة فى القواعد نحصل عادة على أشكال متداخلة . لكى نحصل على سلوك بالغ التعقيد لابد وأن نتخطى حداً معيناً من الصعوبة فى القواعد التى تحكم سلوك النظام .

ولكن لابد ألا ننساق وراء هذا الاستنتاج ، فالصعوبة التى نتحدث عنها هنا ليست بالصعوبة البالغة . من المهم جداً أن نذكر أن إضافة صعوبات إلى القواعد المستخدمة لا يعنى بالضرورة زيادة السلوك تعقيداً ، وليس هذا بالضرورة ما يحدث كما هو مبين فى شكل (٤١) .



شکل (۴۱)