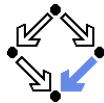


Berechenbarkeit und Komplexität

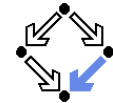
Turing-Maschinen

Wolfgang Schreiner
Wolfgang.Schreiner@risc.uni-linz.ac.at

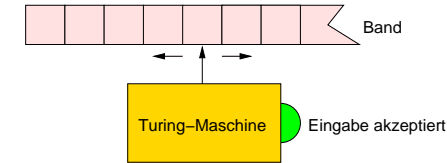
Research Institute for Symbolic Computation (RISC)
Johannes Kepler University, Linz, Austria
<http://www.risc.uni-linz.ac.at>



Turing-Maschine

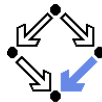


Alan M. Turing, 1937: *On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem.*



- Eine Kontrolleinheit mit einer **endlichen Anzahl von Zuständen**.
 - Ein Anfangszustand, eine Menge von Endzuständen.
- Ein in einer Richtung **unendlich langes Band**.
 - In jedem Schritt liest der Automat das Symbol in der aktuellen Zelle,
 - bestimmt daraus (und aus seinem Zustand) seinen neuen Zustand,
 - schreibt ein neues Symbol in die aktuelle Zelle und
 - bewegt (optional) den Lese/Schreib-Kopf nach links oder nach rechts.
 - Berechnung endet, wenn kein neuer Zustand bestimmt werden kann.
 - Maschine ist in einem Endzustand: die Eingabe wurde **akzeptiert**.

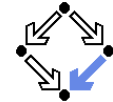
Beispiel



Turing-Maschine M_1 , die alle Wörter der Form $0^n 1^n$ ($n \in \mathbb{N}$) akzeptiert.

- Am Anfang steht das Wort in den ersten Zellen des Bandes.
 - Gefolgt von einer unendlichen Anzahl von "Leersymbolen" \sqcup .
- M_1 führt wiederholt folgende Schritte durch:
 - M_1 ersetzt die am weitesten links stehende 0 durch X.
 - M_1 bewegt den L/S-Kopf nach rechts bis zur ersten 1.
 - M_1 ersetzt die 1 durch Y.
 - M_1 bewegt den L/S-Kopf nach links bis zum ersten X und dann um eins nach rechts (zur jetzt am weitesten links stehenden 0).
- Findet M_1 bei der Suche nach einer 1 stattdessen ein \sqcup :
 - M_1 stoppt, die Eingabe wurde nicht akzeptiert.
- Kann M_1 keine weitere 0 mehr ersetzen:
 - M_1 überprüft, ob noch 1en vorhanden sind.
 - Wenn ja, stoppt M_1 und die Eingabe wurde nicht akzeptiert.
 - Wenn nein, stoppt M_1 und die Eingabe wurde akzeptiert.

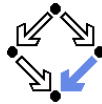
Turing-Maschine



- **Turing-Maschine** $M = (Q, \Sigma, \Gamma, q_0, F, \delta)$
 - Q ... eine endliche Menge von **Zuständen**.
 - Σ ... eine endliche Menge von Symbolen (das **Eingabealphabet**).
 - Γ ... eine endliche Menge von Symbolen (das **Bandalphabet**).
 - $\Sigma \subseteq \Gamma, \sqcup \in \Gamma \setminus \Sigma$
 - \sqcup ... das "Leersymbol".
 - $q_0 \in Q$... der **Startzustand**.
 - $F \subseteq Q$... die Menge der **Endzustände**.
 - $\delta : Q \times \Gamma \xrightarrow{\text{partiell}} Q \times \Gamma \times \{L, R, S\}$
 - $\delta(q, s) = (q', s', r)$... der Automat liest im Zustand q das Symbol s , geht in den Zustand q' über, schreibt das Symbol s' und bewegt den Lese/Schreib-Kopf in die durch r angezeigte Richtung.
 - $r = L$... L/S-Kopf wird um eine Position nach links bewegt.
 - $r = R$... L/S-Kopf wird um eine Position nach rechts bewegt.
 - $r = S$... L/S-Kopf bleibt stationär (bewegt sich nicht).

Die Kontrolle über das Band und seine Beschreibbarkeit machen den wesentlichen Unterschied zu einem endlichen Automaten aus.

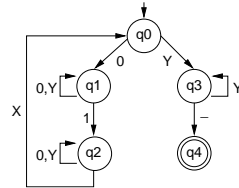
Beispiel



$$M_1 = (Q, \Sigma, \Gamma, q_0, F, \delta)$$

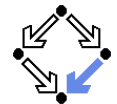
$$Q = \{q_0, q_1, q_2, q_3, q_4\}, \Sigma = \{0, 1\}, \Gamma = \{\sqcup, 0, 1, X, Y\}, F = \{q_4\}$$

δ	\sqcup	0	1	X	Y
q_0	—	(q_1, X, R)	—	—	(q_3, Y, R)
q_1	—	$(q_1, 0, R)$	(q_2, Y, L)	—	(q_1, Y, R)
q_2	—	$(q_2, 0, L)$	—	(q_0, X, R)	(q_2, Y, L)
q_3	(q_4, \sqcup, R)	—	—	—	(q_3, Y, R)
q_4	—	—	—	—	—



- q_0 ... Startzustand, ersetze 0 durch X bzw. starte Suche nach \sqcup .
- q_1 ... Gehe nach rechts bis zur ersten 1 und ersetze es durch Y.
- q_2 ... Gehe nach links bis zum ersten X, dann eins nach rechts.
- q_3 ... Alle 0en ersetzt, gehe nach rechts auf der Suche nach \sqcup .
- q_4 ... \sqcup gefunden, Endzustand.

Konfigurationen der Turing-Maschine



Sei M eine Turing-Maschine.

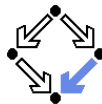
- Eine **Konfiguration** $\alpha_1 \dots \alpha_k q \alpha_{k+1} \dots \alpha_m$ von M :
 - Bandymbole $\alpha_1 \dots \alpha_k$ links vom L/S-Kopf.
 - Aktueller Zustand q .
 - Bandsymbole $\alpha_{k+1} \dots \alpha_m$ unter dem bzw. rechts vom L/S-Kopf.
 - $\alpha_{k+1} \dots$ aktuelles Bandsymbol.
 - Rechts von α_m ausschließlich Leersymbole \sqcup .

(eine Beschreibung der aktuellen Situation von M).

- $\alpha_1 \dots \alpha_k q \alpha_{k+1} \dots \alpha_m \vdash \beta_1 \dots \beta_l p \beta_{l+1} \dots \beta_m$:
 - $\alpha_i = \beta_i$ für alle $i \neq k+1$ und
 - $l = k$ und $\delta(q, \alpha_{k+1}) = (p, \beta_{l+1}, S)$, oder
 - $l = k+1$ und $\delta(q, \alpha_{k+1}) = (p, \beta_l, R)$, oder
 - $l = k-1$ und $\delta(q, \alpha_{k+1}) = (p, \beta_{l+2}, L)$.

($\alpha_1 \dots \alpha_k q \alpha_{k+1} \dots \alpha_m$ geht in $\beta_1 \dots \beta_l p \beta_{l+1} \dots \beta_m$ über).

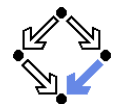
Die Sprache einer Turingmaschine



Sei $M = (Q, \Sigma, \Gamma, q_0, F, \delta)$ eine Turing-Maschine.

- Eine **Berechnung** von M :
 - Eine Folge von Konfigurationen C_0, C_1, \dots
 - $C_0 = q_0 x$ für ein Eingabewort $x \in \Sigma^*$.
 - $C_0 \vdash C_1, C_1 \vdash C_2, \dots$
 - Die Berechnung **endet** in einer Konfiguration C_n , wenn keine mögliche Konfiguration D existiert, sodass $C_n \vdash D$.
 - Ansonsten ist die Berechnung unendlich lang.
- M **akzeptiert** ein Eingabewort $x \in \Sigma^*$:
 - Die von der Konfiguration $q_0 x$ ausgehende Berechnung endet in einer Konfiguration $\alpha_1 \dots \alpha_k q \alpha_{k+1} \dots \alpha_m$ mit $q \in F$.
- Die von M **akzeptierte Sprache** $L(M) := \{x \mid M \text{ akzeptiert } x\}$.
 - Eine Sprache $L \subseteq \Sigma^*$ heißt **rekursiv aufzählbar**, wenn es eine Turing-Maschine M gibt, sodass $L(M) = L$.
 - Eine Sprache $L \subseteq \Sigma^*$ heißt **rekursiv**, wenn es eine Turing-Maschine M mit $L(M) = L$ gibt, sodass jede Berechnung von M endet.

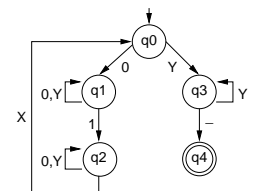
Beispiel



Eingabe 0011 für Turing-Maschine $M_1 = (Q, \Sigma, \Gamma, q_0, F, \delta)$.

$$Q = \{q_0, q_1, q_2, q_3, q_4\}, \Sigma = \{0, 1\}, \Gamma = \{\sqcup, 0, 1, X, Y\}, F = \{q_4\}$$

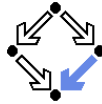
δ	\sqcup	0	1	X	Y
q_0	—	(q_1, X, R)	—	—	(q_3, Y, R)
q_1	—	$(q_1, 0, R)$	(q_2, Y, L)	—	(q_1, Y, R)
q_2	—	$(q_2, 0, L)$	—	(q_0, X, R)	(q_2, Y, L)
q_3	(q_4, \sqcup, R)	—	—	—	(q_3, Y, R)
q_4	—	—	—	—	—



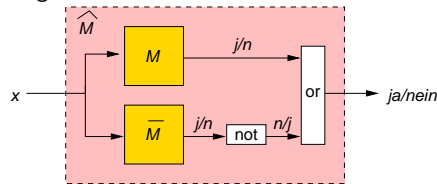
$$\begin{aligned} & q_0 0011 \vdash X q_1 011 \vdash X 0 q_1 11 \vdash X q_2 0 Y 1 \\ & \vdash q_2 X 0 Y 1 \vdash X q_0 0 Y 1 \vdash X X q_1 Y 1 \vdash X X Y q_1 1 \\ & \vdash X X q_2 Y Y \vdash X q_2 X Y Y \vdash X X q_0 Y Y \vdash X X Y q_3 Y \\ & \vdash X X Y Y q_3 \vdash X X Y Y \sqcup q_4 \end{aligned}$$

Das Wort 0011 wird von M_1 akzeptiert.

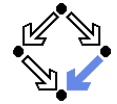
Rekursive Sprachen



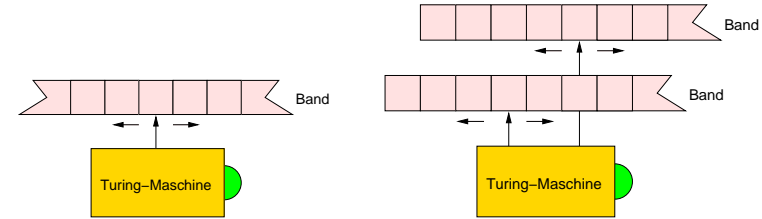
- **Satz:** Die rekursiven Sprachen sind genau diejenigen Sprachen L , für die sowohl L als auch das Komplement \bar{L} rekursiv aufzählbar sind.
- **Beweis von \Rightarrow :**
 - Sei L rekursiv und M eine Turing-Maschine, die L akzeptiert und deren Berechnungen immer mit "ja/nein" enden. Invertiert man die Antwort von M , erhält man eine Turing-Maschine \bar{M} , die \bar{L} akzeptiert.
- **Beweis von \Leftarrow :**
 - Seien L und \bar{L} rekursiv aufzählbar und M und \bar{M} Maschinen, die L und \bar{L} akzeptieren (deren Berechnungen also für Wörter aus diesen Sprachen mit "ja" enden und sonst möglicherweise nicht enden).
 - Man kann eine Turingmaschine \hat{M} konstruieren, die die folgende "parallele" Zusammenschaltung von M und \bar{M} simuliert:



Varianten von Turing-Maschinen



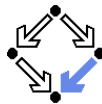
Verschiedenste Variationen sind möglich.



- In beide Richtungen unendliches Band.
 - Simulation durch Maschine mit einseitig unendlichem Band möglich.
- Mehrere Bänder.
 - In jedem Schritt können alle LS-Köpfe unabhängig voneinander schreiben und bewegt werden.
 - Simulation durch Maschine mit nur einem Band möglich.

Die Mächtigkeit des Konzepts wird dadurch nicht vergrößert.

Nichtdeterministische Turing-Maschinen

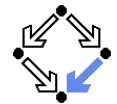


Mehr als eine mögliche Nachfolger-Konfiguration.

- **Nichtdeterministische Turing-Maschine** $M = (Q, \Sigma, \Gamma, q_0, F, \delta)$
 - \dots
 - $\delta: Q \times \Gamma \rightarrow \mathcal{P}(Q \times \Gamma \times \{L, R, S\})$
 - $(q', s', r) \in \delta(q, s) \dots$ der Automat **kann** im Zustand q das Symbol s lesen, in den Zustand q' übergehen, das Symbol s' schreiben und den Lese/Schreib-Kopf in die durch r angezeigte Richtung bewegen.

Erweiterung analog zu den nichtdeterministischen endlichen Automaten.

Beispiel

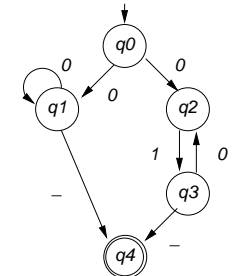


$$L = \{0^n \mid n \geq 1\} \cup \{(01)^n \mid n \geq 1\}$$

$$M = (Q, \Sigma, \Gamma, q_0, F, \delta)$$

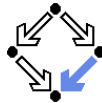
$$Q = \{q_0, q_1, q_2, q_3, q_4\}, \Sigma = \{0, 1\}, \Gamma = \{\sqcup, 0, 1\}, F = \{q_4\}$$

δ	\sqcup	0	1
q_0	—	$\{(q_1, 0, R), (q_2, 0, R)\}$	—
q_1	$\{(q_4, \sqcup, R)\}$	$\{(q_1, 0, R)\}$	—
q_2	—	—	$\{(q_3, 1, R)\}$
q_3	$\{(q_4, \sqcup, R)\}$	$\{(q_2, 0, R)\}$	—
q_4	—	—	—



Die nichtdeterministische Turing-Maschine M akzeptiert L .

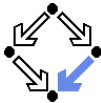
Nichtdeterministische Turing-Maschinen



- **Satz:** Zu jeder nichtdeterministischen Turing-Maschine M gibt es eine deterministische Turing-Maschine M' sodass $L(M) = L(M')$.
- **Beweis:** Sei r die größte Anzahl der Wahlmöglichkeiten von M für jedes Paar (q, x) von Zustand q und Bandsymbol x .
 - Jede Wahlmöglichkeit ist repräsentiert durch eine Zahl $1 \dots r$.
 - Jede Folge von Wahlen in einer Berechnung von M' ist repräsentiert durch eine endliche Folge der Zahlen $1 \dots r$.
 - Deterministische Turing-Maschine M' mit 3 Bändern:
 - Band 1 ist das ursprüngliche Eingabeband (wird nur gelesen).
 - Auf Band 2 werden alle endlichen Folgen aus $1 \dots r$ erzeugt. Zuerst alle Folgen der Länge 1, dann alle der Länge 2, etc.
 - Nach Erzeugen der ersten Folge auf Band 2 wird Band 1 auf 3 kopiert.
 - Jetzt wird die Ausführung von M auf Band 3 simuliert. Jede nichtdeterministische Auswahl wird durch den Inhalt von Band 2 bestimmt. Führt die Simulation zu einem akzeptierenden Endzustand, beendet M seine Berechnung; ansonsten wird die nächste Folge auf Band 2 erzeugt.

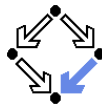
Auch Nichtdeterminismus vergrößert die Mächtigkeit des Konzepts nicht.

Die Erzeugung von Sprachen



- Die von M erzeugte (generierte) Sprache $G(M)$:
 - M sei eine Turing-Maschine, die ihr Band nur zur Ausgabe benutzt.
 - M schreibt nur und bewegt L/S-Kopf niemals nach links.
 - Ausgezeichnetes Bandsymbol $\#$.
 - $G(M)$ ist die Menge aller Wörter, die M jeweils zwischen zwei Vorkommen von $\#$ auf das Ausgabeband schreibt.
- **Satz:** Eine Sprache ist genau dann rekursiv aufzählbar, wenn sie von einer Turing-Maschine erzeugt werden kann.
 - Beweis \Rightarrow : Sei M so dass $L = L(M)$. Wir konstruieren M' zur Erzeugung von L . M' konstruiert alle Paare von positiven ganzen Zahlen. Nach Konstruktion eines Paares (i, j) konstruiert M' das i -te Wort $x_i \in \Sigma^*$ und simuliert maximal j Schritte der Berechnung von M mit Eingabe x_i . Wird dabei x_i akzeptiert, schreibt M' das Wort x_i hinaus. Also gilt $L = G(M')$.
 - Beweis \Leftarrow : Sei M so dass $L = G(M)$. Wir konstruieren M' zur Erkennung von L mit einem zusätzlichen Band, auf dem M' die Berechnung von M simuliert: immer, wenn darauf ein neues Wort geschrieben wird, vergleicht es M' mit dem Eingabewort. Stimmen Sie überein, akzeptiert M' das Wort. Also gilt $L = L(M')$.

Die Berechnung von Funktionen



Seine Σ_1 und Σ_2 zwei Alphabete.

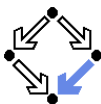
- Eine Turing-Maschine M berechnet eine partielle Funktion

$$f : (\Sigma_1^*)^k \xrightarrow{\text{partiell}} \Sigma_2^*$$

wenn folgendes gilt:

- $\Sigma_1 \cup \Sigma_2$ ist eine Teilmenge des Bandalphabets von M .
- Für jedes Tupel von Wörtern $(x_1, \dots, x_k) \in (\Sigma_1^*)^k$ mit $f(x_1, \dots, x_k) = y$ endet die mit der Eingabe (Bandinhalt) $x_1 \sqcup \dots \sqcup x_k$ begonnene Berechnung von M mit der Ausgabe (dem Bandinhalt) y .
- Ist $f(x_1, \dots, x_k)$ undefiniert, dann terminiert die mit der Eingabe $x_1 \sqcup \dots \sqcup x_k$ begonnene Berechnung von M nicht.
- Eine (partielle) Funktion ist **Turing-berechenbar**, wenn es eine Turing-Maschine gibt, die die Funktion berechnet.
 - **Satz:** $f : (\Sigma_1^*)^k \xrightarrow{\text{partiell}} \Sigma_2^*$ ist genau dann Turing-berechenbar, wenn $L_f = \{(x_1, \dots, x_k, y) \mid f(x_1, \dots, x_k) = y\}$ rekursiv aufzählbar ist.

Beispiel



$$\text{Berechnung von } x - y := \begin{cases} x - y, & \text{wenn } x \geq y \\ 0 & \text{sonst} \end{cases}$$

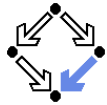
Eingabe 5, 3: 0 0 0 0 0 \sqcup 0 0 0 \sqcup

Ausgabe 2: \sqcup \sqcup \sqcup 0 0 \sqcup \sqcup \sqcup \sqcup \sqcup

- Für jedes Vorkommen einer 0 in der Codierung von y :
 - Überschreibe das Vorkommen durch \sqcup .
 - Überschreibe ein führendes Vorkommen von 0 in x durch \sqcup .
 - Sofern ein solches Vorkommen noch existiert.

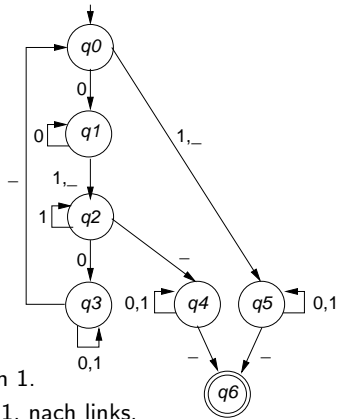
Turing-Maschinen-Berechnung der Subtraktion auf \mathbb{N} .

Beispiel



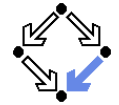
$M_2 = (Q, \Sigma, \Gamma, F, \delta)$
 $Q = \{q_0, \dots, q_6\}, \Sigma = \{0\}, \Gamma = \{0, 1, \sqcup\}, F = \{q_6\}$

δ	0	1	\sqcup
q_0	(q_1, \sqcup, R)	(q_5, \sqcup, R)	(q_5, \sqcup, R)
q_1	$(q_1, 0, R)$	$(q_2, 1, R)$	$(q_2, 1, R)$
q_2	$(q_3, 1, L)$	$(q_2, 1, R)$	(q_4, \sqcup, L)
q_3	$(q_3, 0, L)$	$(q_3, 1, L)$	(q_0, \sqcup, R)
q_4	$(q_4, 0, L)$	(q_4, \sqcup, L)	$(q_6, 0, R)$
q_5	(q_5, \sqcup, R)	(q_5, \sqcup, R)	(q_6, \sqcup, R)
q_6	—	—	—



- q_0 : Startzustand, ersetze führende 0 durch \sqcup .
- q_1 : Suche nach nächstem \sqcup und ersetze es durch 1.
- q_2 : Suche nach nächster 0 und ersetze es durch 1, nach links.
- q_3 : Suche nach vorigem \sqcup , nach rechts, beginne von vorne.
- q_4 : \sqcup statt 0 gefunden, ersetze alle vorigen 1 durch \sqcup .
- q_5 : x ist 0, lösche Rest des Bandes.
- q_6 : Endzustand.

Beispiel



- Berechnung von $2^2=4$:

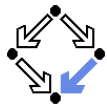
$q_0 00 \sqcup 0 \vdash \sqcup q_1 0 \sqcup 0 \vdash \sqcup 0 q_1 \sqcup 0 \vdash \sqcup 0 1 q_2 0$
 $\vdash \sqcup 0 q_3 1 1 \vdash \sqcup q_3 0 1 1 \vdash q_3 \sqcup 0 1 1 \vdash \sqcup q_0 0 1 1$
 $\vdash \sqcup \sqcup q_1 1 1 \vdash \sqcup \sqcup 1 q_2 1 \vdash \sqcup \sqcup 1 1 q_2 \vdash \sqcup \sqcup 1 q_4 1$
 $\vdash \sqcup \sqcup q_4 1 \vdash \sqcup q_4 \vdash \sqcup 0 q_6.$

- Berechnung von $1^2=1$:

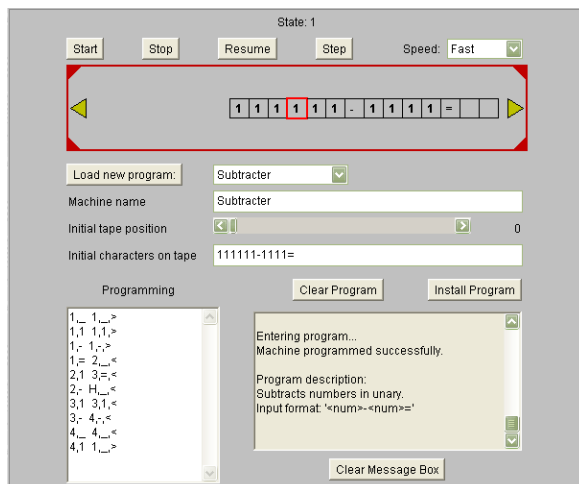
$q_0 0 \sqcup 0 0 \vdash \sqcup q_1 \sqcup 0 0 \vdash \sqcup 1 q_2 0 0 \vdash \sqcup q_3 1 1 0$
 $\vdash q_3 \sqcup 1 1 0 \vdash \sqcup q_0 1 1 0 \vdash \sqcup \sqcup q_5 1 0 \vdash \sqcup \sqcup \sqcup q_5 0$
 $\vdash \sqcup \sqcup \sqcup \sqcup q_5 \vdash \sqcup \sqcup \sqcup \sqcup \sqcup q_6.$

Ebenso sind alle üblichen arithmetischen Funktionen Turing-berechenbar.

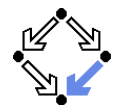
Simulator für Turing-Maschinen



Zum Beispiel auf <http://ironphoenix.org/tril/tm>



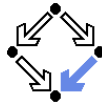
Turing-Maschinen und RAMs



- **Satz:** jede Turing-Maschine kann durch eine RAM simuliert werden.
- **Beweis:** Wir simulieren eine Turing-Maschine M durch eine RAM R .
 - R verwendet c Register $0 \dots c - 1$ für eigene Zwecke, speichert in Zelle c die Position des L/S-Kopfes von M und in den Registern $c + 1, c + 2, \dots$ die Zellen $1, 2, \dots$ des Bandes von M ab. Die aktuelle Bandzelle von M kann von R über Register c durch indirekte Adressierung gelesen werden.

Jede Sprache bzw. Funktion die von einer Turing-Maschine akzeptiert bzw. berechnet werden kann, kann auch von einer RAM akzeptiert bzw. berechnet werden.

Turing-Maschinen und RAMs



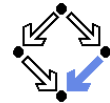
- **Satz:** Jede RAM kann durch eine Turing-Maschine simuliert werden.
- **Beweis:** Wir simulieren eine RAM R durch eine Turing-Maschine M mit 5 Bändern B_1, \dots, B_5 .
 - B_1 ist das Eingabeband.
 - B_2 ist das Ausgabeband.
 - B_3 dient zur Darstellung des Speichers von R :

#	#	#	i_1	#	c_1	#	#	i_2	#	c_2	...	#	#	i_k	#	c_k	#	#	\sqcup	...
---	---	---	-------	---	-------	---	---	-------	---	-------	-----	---	---	-------	---	-------	---	---	----------	-----

 - (i_1, \dots, i_k) ... die Indizes aller Register von R , die nicht 0 enthalten.
 - (c_1, \dots, c_k) ... die entsprechenden Speicherinhalte $c(i_1), \dots, c(i_k)$.
Indizes und Speicherinhalte in Binärdarstellung.
 - B_4 speichert den Inhalt des Akkumulators (in Binärdarstellung).
 - B_5 dient als Arbeitsband.

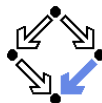
Jeder Rechenschritt von R wird durch eine endliche Folge von Zuständen von M simuliert.

Turing-Maschinen und RAMs



- Simulation von $\text{ADD } *i$:
 - Suche auf B_3 nach der Markierung i .
 - Folge $\#\#i\#$ mit Binärdarstellung i' von i .
 - Ist Markierung nicht vorhanden, beende die Berechnung.
 - Ansonsten kopiere die der Markierung folgende Zahl auf B_5 .
 - Suche auf B_3 nach der Markierung, dessen Nummer auf B_5 steht.
 - Ist Eintrag nicht vorhanden, schreibe 0 auf B_5 .
 - Ansonsten kopiere die der Markierung folgende Zahl auf B_5 .
 - Addiere die Zahl auf B_5 zum Inhalt von B_4 (dem Akkumulator).
- Simulation von $\text{STORE } i$:
 - Suche auf B_3 nach der Markierung i .
 - Ist Markierung vorhanden:
 - Kopiere den der folgenden Zahl nachfolgenden Bandinhalt auf B_5 .
 - Schreibe auf B_3 nach der Markierung den Inhalt von B_4 .
 - Schreibe auf B_3 danach den Bandinhalt von B_5 .
 - Ist Eintrag nicht vorhanden:
 - Schreibe $i'\#$ auf B_3 unmittelbar nach dem letzten von \sqcup verschiedenen Symbol, anschließend den Inhalt von B_4 , danach $\#\#$.

Turing-Maschinen und Algorithmen



- **Church'sche These** (Alonzo Church):

Eine Funktion ist genau dann berechenbar, wenn sie Turing-berechenbar ist.

 - Nicht beweisbar.
 - "Berechenbarkeit" ist nur ein intuitiver Begriff.
 - Sehr glaubhaft.
 - Viele verschiedene Berechnungsmodelle wurden entworfen.
 - Keines von ihnen ist mächtiger als die Turing-Maschine.
- Ein **Algorithmus** ist eine Turing-Maschine, deren Berechnungen für alle möglichen Eingaben enden.
 - Alle Elemente der Ein-/Ausgabemengen müssen sich als Wörter über einem Alphabet schreiben lassen.
 - Dies trifft insbesondere auf die natürlichen Zahlen zu.
 - Natürliche Zahlen lassen sich als Folgen von Ziffern schreiben.
 - Damit umschließt der Begriff (aber beschränkt sich nicht auf) die Berechnung zahlentheoretischer Funktionen.