

Univerza v Ljubljani  
Fakulteta za računalništvo  
in informatiko



# 3. Reverzibilno procesiranje

II.stopnja RI, 2015/2016

Nosilec: prof.dr.Miha Mraz

14. oktober  
2015



# 1. Uvod

- Zgled vozila [1]
- Reverzibilen proces (angl. *reversible process*) – obrnljivost dinamike:
  - $f(I) \rightarrow O$ ,
  - $f^{-1}(O) \rightarrow I$ .
- T.Toffoli (1980): „*A dynamical system is reversible if from any point of its state set one can uniquely trace a trajectory backward as well as forward in time.*“
- “Konzervacija” zgodovinskih stanj sistema
- Zahteva za reverzibilnost: injektivnost in bijektivnost tranzicijske preslikave  $f$
- Izgubnost uničevanja bitov: izgubljanje informacij v „termičnem kaosu“

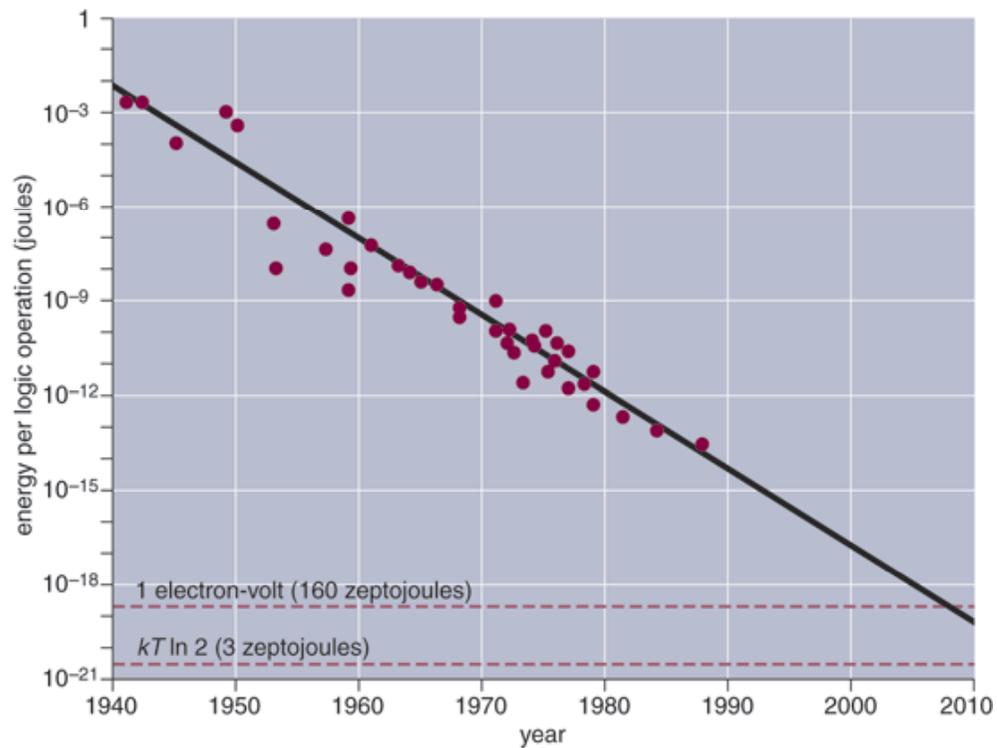


- R.Landauer, Von Neuman: definicija spodnje meje izgube energije na bit ob izvedbi ireverzibilne logične operacije;
- T – temperatura okolja
- k – Boltzmanova konstanta ( $1,38 \cdot 10^{-23} \text{J/K}$ )
- Sobna T (300 kelvinov):  
 $E = 3 \cdot 10^{-21} \text{J}$

$$E \geq k * T * \ln 2$$



- Poraba energije na logično operacijo [1] :





- Landauer, Von Neuman: dva principa za približanje limiti:
  - procesiranje na nižjih temperaturah ( $T$ ) – cenovno nesprejemljivo – zniževanje limite
  - prehod na reverzibilno procesiranje – zniževanje izgub na operacijo
- C.H.Bennet [2]:
  - Turingov stroj z “zgodovinskim trakom” ` teoretična osnova za reverzibilnost procesiranja



## 2. Fizična in logična reverzibilnost

- Fizična reverzibilnost:
  - proces je fizično reverzibilen, če ne rezultira v zvečanje fizične entropije (ni disipacije – topl. izgub)
  - v praksi takih procesov ni, lahko pa zvečanje entropije poljubno minimiziramo – zniževanje limite
  - pogoj za fizično reverzibilnost: logična reverzibilnost
- Logična reverzibilnost:
  - če je prevajalna funkcija "one-to-one" funkcija
  - inf.o sistemskem stanju se nikoli ne izgubi ( $\neq$  pomnjenju)
- Časovna nesimetričnost:  $f$  in  $f^{-1}$  imata opcijsko različni trajanji;



## 3. Primeri reverzibilnih logičnih funkcij

- Cilj: Iskanje operacij, pri katerih ni „brisanja“ delnih rezultatov
- AND, OR – ireverzibilni funkciji (vstopa večja količina informacije, kot jo dobimo na izhodu) -> izguba (disipacija toplote), nezmožnost sklepanja na vhodni del, če poznamo izhodni del;
- NEG – reverzibilna funkcija, IDENTITETA – reverzibilna funkcija
- Predpogoj za reverzibilno funkcijo: mora imeti isto število vhodov in izhodov v logični funkciji
- Primer dvovhodne reverzibilne funkcije:  $y_1 = x_1$ ,  $y_2 = \text{xor}(x_1, x_2)$
- IDENT (1vh), NEG (1vh), XOR(2 vh) niso poln funkc.nabor;



- Toffolijeva vrata (poln funkc.nabor):  
if ( $x_1 = x_2 = 1$ ) then  
    ( $y_3 = \text{Neg}(x_3)$ ) &  
    ( $y_1 = x_1$ ) & ( $y_2 = x_2$ )  
else ( $y_1 = x_1, y_2 = x_2, y_3 = x_3$ )

x1	x2	x3	y1	y2	y3
0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1
0	1	0	0	1	0
0	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	0
1	0	1	1	0	1
1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	0



- Fredkinova vrata  
(samostojen poln  
funkc.nabor):

$$c_2 = c_1$$

if ( $c_1 = 0$ ) then

$$(y_1 = x_1) \& (y_2 = x_2)$$

if ( $c_1 = 1$ ) then

$$(y_1 = x_2) \& (y_2 = x_1)$$

c1	x1	x2	c2	y1	y2
0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1
0	1	0	0	1	0
0	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	0
1	0	1	1	1	0
1	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1



## 4. Problemi in izhodišča

- Problemi:
  - Katera materialna platforma zadošča z reverzibilnostjo kriterijem brezizgubnosti?
  - Kaj je z obrnljivostjo procesov zaokroževanja?
  - Kaj je z obrnljivostjo postopkov prevajanja?
- Izhodišča:
  - nova generacija prevajalnikov (maksimizacija reverzibilnih log.funkcij, R jezik)
  - iskanje ustrezne materialne platforme?



## 5. Cenovne ocene učinkovitosti i/revertibilnega procesiranja [3]

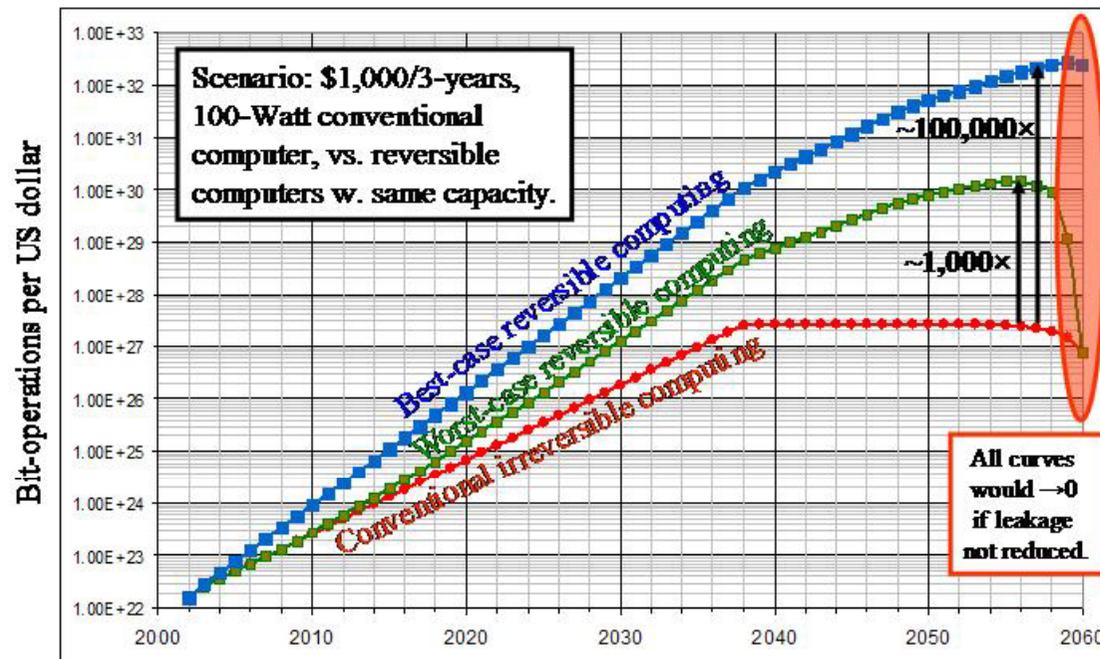
- 



CISE



### Cost-Efficiency of Reversibility





## 6. Literatura

- [1] B:Hayes: Reverse engineering, American Scientist, March-April 2006, Vol.94, Num.2, p.107
- [2]<http://www.research.ibm.com/journal/rd/176/ibmrd1706G.pdf>
- [3] <http://www.cise.ufl.edu/research/revcomp/>
- [4] M.Frank, Reversibility for efficient computing, MIT, osnutek doktorske disertacije, 1999
- [5] T.Toffoli: Reversible computing, Feb.1980