Programação em Lógica com Restrições: C-Note

Davide Castro e Rui Pinto

FEUP-PLOG, Turma 3MIEIC03, Grupo C-Note\_4

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Rua Dr. Roberto Frias, s/n 4200-465 Porto, Portugal

**Resumo.** O projeto foi desenvolvido no âmbito da unidade curricular de Programação em Lógica, com o objetivo de resolver um problema de otimização ou decisão com Restrições, usando o SICStus Prolog como Sistema de desenvolvimento. Neste caso, foi escolhido o puzzle C-Note que consiste em completar uma tabela de forma a que a soma dos elementos das linhas e colunas seja sempre cem.

**Keywords.** FEUP, Prolog, Restrições, Lógica, SICStus.

1. Introdução

Este projeto foi desenvolvido tendo como base os conhecimentos adquiridos na unidade curricular de Programação em Lógica do 3º ano do Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação.

Tendo como problema a resolução de um problema de decisão ou otimização com restrições, foi escolhido o problema “C-Note”, sendo necessária a resolução com o uso do SICStus Prolog e a sua biblioteca CLP(FD) de programação em lógica com restrições. Com este trabalho prático, foi possível ao grupo alargar os conhecimentos em relação às restrições em programação lógica e como aplicá-los de forma prática em problemas de otimização e decisão combinatória, assim como entender as suas vantagens e desvantagens em termos computacionais.

O problema escolhido consiste num puzzle simples, fazendo uso de uma grelha de valores dados a um jogador, que tem que completar com dígitos de forma a que a soma de todos os valores das colunas e linhas seja igual a cem.

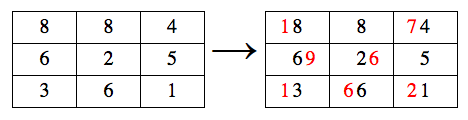
Este artigo segue, assim, a seguinte estrutura:

* **Descrição do Problema:** descrição detalhada do problema escolhido para o trabalho prático.
* **Abordagem:** descrição da abordagem do grupo em relação à solução do problema.
  + **Variáveis de Decisão:** descrição das variáveis de decisão usadas e os seus domínios.
  + **Restrições:** descrição das restrições necessárias ao problema e a sua implementação em programação lógica usando o SICStus Prolog.
* **Visualização da Solução:** explicação da implementação da visualização da solução em modo de texto e dos predicados usados para esse fim.
* **Experiências e Resultados**
  + **Análise Dimensional:** exemplos de execução do problema em várias instâncias com dimensões diferentes e análise dos resultados.
  + **Estratégias de Pesquisa:** demonstração e comparação dos resultados obtidos em testes ao problema usando diferentes estratégias de pesquisa.
* **Conclusões e Trabalho Futuro:** conclusões retiradas do trabalho prático, assim como discussão sobre os resultados obtidos, vantagens e desvantagens da solução e como poderia ser melhorada.

1. Descrição do problema

O problema escolhido, intitulado de “C-Note”, é um puzzle constituído por uma grelha que, inicialmente, contém um digito em cada célula, diferente de zero. O objetivo é completar a tabela da seguinte forma: deve ser colocado à direita ou à esquerda, mas nunca ambos, do digito de cada célula, um qualquer outro dígito, havendo a opção de não colocar nenhum, que equivale a colocar um zero à esquerda do dígito. Com a colocação do novo dígito é formado um valor novo em cada célula, por exemplo, se o valor inicial era 8, ao colocar um dígito 9 à esquerda, o valor da célula passa a ser noventa e oito (98).

No final, a soma de todos os valores em todas as linhas e todas as colunas da grelha, tem que ser igual a cem.



**Fig. 1.** Exemplo de problema e a sua solução

1. Abordagem

Neste trabalho prático, abordamos este problema de satisfação de restrições (PSR) desenvolvendo um solucionador com o uso a biblioteca clp(FD), de programação com restrições do SICStus Prolog. Para isto, implementamos as restrições necessárias em Prolog, tendo em consideração as variáveis de decisão a usar.

Para representar a grelha inicial foi usada uma lista de listas, que representam as linhas da grelha, com os valores ordenados pelo número da coluna.

* 1. Variáveis de Decisão

De forma a conseguir a solução para o problema, são usadas duas variáveis:

* Uma tabela representada por uma lista em que cada elemento é também uma lista que representa uma linha da grelha, contendo assim os seus valores por ordem. Esta tabela contém os dígitos a colocar em cada célula de forma a resolver o problema. É chamada no código de **DigitGrid**. //nao sei
* Uma tabela, representada por uma lista que resulta da junção de todas as linhas, contendo os valores finais da solução, constituídos pelo valor correspondente em cada célula na DigitGrid, junto com o valor inicial da célula no problema, formando os valores da solução (**ResultGrid**).
  1. Restrições

1. Visualização da Solução
2. Experiências e Resultados
3. Conclusões e Trabalho Futuro