

# INFO-F-302 Informatique Fondamentale

## Projet : Problèmes de Satisfactions de Contraintes et Utilisation de l'Outil ChocoSolver

El Haman Abdeslam Abdeslam      Minhas Prabhdeep

Année académique 2016-2017

## 1 Problèmes d'échecs

### 1.1 CPS

Soient  $n$ ,  $k1$ ,  $k2$  et  $k3$  des entiers positifs. Dans le problème d'échecs, nous considérons un échiquier de dimensions  $n \times n$ , ainsi que  $k1$  tours,  $k2$  fous et  $k3$  cavaliers.

Ces pièces ont une différente manière de se déplacer. Les tours peuvent aller verticalement ou horizontalement. Les fous, quant à eux, attaquent aux diagonales. Enfin, les cavaliers se déplacent en 'L', c'est-à-dire de deux cases dans une direction combinées avec une case perpendiculairement.

Nous pouvons compter deux problèmes dans les problèmes d'échecs, le problème d'indépendance ainsi que le problème de domination.

- Le problème d'indépendance consiste à déterminer s'il est possible d'assigner à chacune des pièces une position distincte sur l'échiquier de sorte qu'aucune pièce ne menace une autre pièce.
- Le problème de domination consiste à déterminer s'il est possible d'assigner à chacune des pièces une position distincte sur l'échiquier de sorte que chaque case soit occupée ou menacée par au moins une pièce.

Afin d'exprimer ces deux problèmes par un CSP équivalent, nous avons commencé par écrire les variables, le domaine ainsi que les notations utilisées dans les contraintes pour ceux-ci.

L'ensemble des variables est composée de toutes les coordonnées des pièces. Les tours sont notées  $t_i$  et  $t'_i$ , les fous  $f_i$  et  $f'_i$  et finalement les cavaliers  $h_i$  et  $h'_i$ .

Le domaine est compris entre 1 et  $n$ ,  $n$  indiquant la taille de l'échiquier.

Pour les notations, nous avons la dimension de l'échiquier ( $n \times n$ ), ainsi que les notations pour représenter les différentes pièces ( $k1$ ,  $k2$ ,  $k3$ ). De plus,  $m$  nous indique le nombre total de pièces que nous avons ( $k1 + k2 + k3$ ). Enfin,  $y$  représente la suite de toutes les coordonnées des pièces, celles-ci sont alternées.

Ainsi, les coordonnées x sont représentées sans les guillemets et les coordonnées y avec. Les 2 x k1 premières sont les tours, les 2 x k2 suivantes les fous et les 2 x k3 dernières les cavaliers.

### 1.1.1 Question 1

La première question nous demandait d'exprimer une instance quelconque du problème d'indépendance. L'ensemble des contraintes prend 4 contraintes pour ce problème.

$$C = \{c_1 \cup c_2 \cup c_3 \cup c_4\}$$

$$c_1 = (y, \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \forall 1 \leq i \neq j \leq m, (v_{2i-1} \neq v_{2j-1}) \vee (v_{2i} \neq v_{2j})\})$$

La première contrainte nous indique que deux pièces ne peuvent pas se trouver au même endroit sur l'échiquier. Nous l'avons implémentée comme ceci, pour un ensemble  $(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m}$ , il existe un i et j, différent et compris entre 1 et m, le nombre de pièce, tel que ces deux pièces ne peuvent pas avoir les mêmes coordonnées.

L'ensemble est jusque v2m car dans y nous avons le nombre de pièce multipliées par 2, pour avoir toutes les coordonnées. De la même manière, nous multiplions les indices i et j par deux, car nous les avons bornés jusque m, et pour avoir la coordonnée y nous avons besoin de la valeur jsute à cotée qui se trouve dans y. Pour rappel, dans y, par exemple pour la première tour, nous avons mis  $t_1$ , suivit de  $t'1$ , pour représenter ses coordonées.

Pour les trois autres contraintes de ce problème, l'ensemble reste le même c'est seulement les conditions sur les deux pièces qui changent.

$$c_2 = (y, \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \forall 1 \leq i \leq k_1, \forall 1 \leq j \leq m, (v_{2i-1} \neq v_{2j-1}) \wedge (v_{2i} \neq v_{2j})\})$$

La seconde contrainte se porte sur les tours, elle indique qu'aucune pièce ne peut se trouver sur l'horizontal ou la verticale d'une tour. Pour ceci, les bornes de i sont entre 1 et k1, afin de ne prendre en compte que les tours, et j se trouve entre 1 et m. Ces deux pièces ne peuvent être à la même colonne et à la même ligne.

$$c_3 = (y, \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \forall k_1+1 \leq i \leq k_1+k_2, \forall 1 \leq j \leq m, \forall k \in \{-n, n\}, [(v_{2i-1} \neq v_{2j-1} + k) \vee (v_{2i} \neq v_{2j} + k)) \wedge ((v_{2i-1} \neq v_{2j-1} - k) \vee (v_{2i} \neq v_{2j} - k))]\})$$

La troisième contrainte est sur la portée des fous, aucune pièce ne peut être sur les diagonales d'un fou. Pour cette contrainte, le i est entre k1+1 et k1+k2, afin de n'avoir que les fous, étant donné que les k1 représentent les tours nous faisons

un saut du nombre de tour présentes. Les bornes de  $j$ , par contre, restent les mêmes, de 1 à  $m$ . Dans cette contraintes, nous devons tenir en compte un autre indice qui définira les déplacements vers les diagonales, nous l'avons appelé  $k$  et celui-ci est compris entre  $\{-n, n\}$ . Nous vérifions donc dans les 4 sens s'il n'y a pas d'autre pièces présentes.

$$c_4 = (y, \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \forall k_1 + k_2 + 1 \leq i \leq m, \forall 1 \leq j \leq m,$$

$$\forall k \in \{-2, 2\}, \forall l \in \{-1, 1\},$$

$$[((v_{2i-1} \neq v_{2j-1} + k) \vee (v_{2i} \neq v_{2j} + l)) \wedge ((v_{2i-1} \neq v_{2j-1} + l) \vee (v_{2i} \neq v_{2j} + k))])\})$$

Enfin, pour la dernière contrainte sur les cavaliers, nous devons vérifier qu'aucune pièce ne se trouve sur les déplacements en L. Pour cela, la borne inférieure de  $i$  est maintenant  $k_1+k_2+1$ , nous sautons donc toutes les tours et tous les fous. Et donc la borne supérieure est bien le nombre total de pièce :  $m$ . En plus de ceci, nous avons un  $k$  compris entre  $\{-2, 2\}$  et un  $l$  entre  $\{-1, 1\}$ , afin de pouvoir indiquer le déplacement vers une direction de deux cases suivit d'un mouvement perpendiculaire.

### 1.1.2 Question 2

Une instance quelconque du problème domination devait être exprimée pour la seconde question. L'ensemble des contraintes est composée de 2 contraintes.

$$C = \{c_1 \cup c_2\}$$

Où la première reste la même que pour la première question, 2 pièces ne peuvent pas être sur la même coordonnée dans l'échiquier.

$$c_1 = (y, \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \forall 1 \leq i \neq j \leq m, (v_{2i-1} \neq v_{2j-1}) \vee (v_{2i} \neq v_{2j})\})$$

La deuxième contrainte indique qu'une pièce est soit :

- Occupée par une pièce
- Menacée par une tour
- Menacée par un fou
- Menacée par un cavalier

$$c_2 = (y, \forall 1 \leq i \leq n, \forall 1 \leq j \leq n, u1_{i,j} \cup u2_{i,j} \cup u3_{i,j} \cup u4_{i,j})$$

Les indices  $i$  et  $j$  sont bornés entre 1 et  $n$ , nous les passons en paramètre aux 4 ensembles exprimant les conditions citées ci-dessus.

$$u1_{i,j} = \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \exists k \in \{1, \dots, m\}, v_{2k-1} = i \wedge v_{2k} = j\}$$

Le premier ensemble signifie que pour une case dont les coordonnées sont  $\{i, j\}$ , il existe une pièce quelconque ayant les mêmes coordonnées. L'indice  $k$ , appartenant à  $\{1, m\}$ , représente donc une pièce.

$$u2_{i,j} = \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \exists k \in \{1, \dots, k1\}, v_{2k-1} = i \vee v_{2k} = j\}$$

Dans le second ensemble, nous voulons qu'une tour aie la même ligne ou la même colonne que la case  $\{i, j\}$ . L'indice  $k$  symbolise les tours que nous avons, ses bornes étant entre 1 et  $k1$ .

$$u3_{i,j} = \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \exists k \in \{k1+1, \dots, k1+k2\}, p \in \{-n, n\}, \\ ((v_{2k-1} = i + p \wedge v_{2k} = j + p) \vee ((v_{2k-1} = i - p \wedge v_{2k} = j + p))))\}$$

De même le troisième ensemble indique qu'il existe un fou dans les diagonales d'une case  $\{i, j\}$ . Ici, vu que nous considérons les fous, les bornes de  $k$  sont comprises entre  $k1+1$  à  $k1+k2$ . Et comme pour la première question, nous devons intégrer un autre indice, que nous avons appelé ici  $p$ , afin de se déplacer dans les diagonales d'une case.

$$u4_{i,j} = \{(v_1, \dots, v_{2m}) \in D^{2m} \mid \exists k \in \{k1+k2+1, \dots, m\}, p \in \{-2, 2\}, l \in \{-1, 1\}, \\ ((v_{2k-1} = i + k \wedge v_{2k} = j + l) \vee ((v_{2k-1} = i + l \wedge v_{2k} = j + k))))\}$$

Enfin le dernier ensemble exprime qu'il y a un cavalier aux déplacements  $L$  d'une case se trouvant aux indices  $\{i, j\}$ . Avec le même raisonnement qu'avant, les indices  $k$ , des cavaliers, sont compris entre  $k1+k2+1$  et  $m$ . De plus, pour faire les déplacements en  $L$  nous avons besoin de deux autres indices, appelés ici  $p$  et  $l$ .

## 1.2 ChocoSolver

### 1.2.1 Question 3

Cette question nous demande d'implémenter un programme qui, étant donné une instance du problème de domination ou d'indépendance, en calcule une solution à l'aide de ChocoSolver.

Un format d'entrée et de sortie est fixé, où nous pouvons passer en paramètre les différentes options que nous voulons pour exécuter le programme. Afin de parser les arguments, nous avons utilisé la librairie Argparse4j. Pour cela, un fichier `jar` est donné qu'il faut rajouter dans le `buildpath` du projet en maven.

Certains paramètres comme la dimension, le nombre de tour, cavalier, fous, sont obligatoire. En ce qui concerne le type de problème demandé, nous vérifions qu'il y a bien qu'un seul paramètre entré, soit un "-i" (indépendance) soit un "-d".

Pour le projet, nous avons décidé de créer une structure générique, où nous avons les classes tour, fous et cavalier héritant d'une classe Pièce. Cette classe pièce contient les méthodes que nous voulons implémenter pour tous les types de pièces existantes, et nous permet de nous renvoyer les coordonnées x et y de celles-ci. De plus, dans cette classe nous avons créé une méthode qui, prenant en paramètre des coordonnées x et y, peut vérifier si une pièce y existe déjà.

Les trois autres classes comportent les mêmes méthodes. Dans checkIndependency, nous vérifions qu'aucune pièce ne se trouve aux déplacements que peux effectuer la pièce en question. Cette fonction parcourt toutes les pièces, vérifie d'abord qu'aucune autre n'est présentes aux coordonnées x et y, puis applique les différentes contraintes que nous avons exprimée dans le CSP plus haut. Par exemple, pour les tours se serait vérifier que la position x et y de la tour est différente de toutes les pièces.

La seconde méthode présente dans les 3 sous-classes, s'appelle inDomain, et prend en paramètre une case avec ses coordonnées. Elle nous renvoi, bien évidemment, le domaine tel que la case (X,Y) se trouve dans le domaine de la pièce en question. Par exemple pour les fous, on vérifie pour les diagonales de cette case la pièce fou s'y trouve.

Une fois que tous les arguments sont initialisés, nous créons un Model ainsi que toutes les pièces demandées par l'utilisateur.

### 1.2.2 Question bonus

### 1.2.3 Question 4

## 2 Surveillance de musée