Yin Yang – Resolução do tabuleiro usando Programação em Lógica com Restrições

José Miguel Costa e Luís Miguel Gonçalves

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Rua Roberto Frias, sn, 4200-465 Porto, Portugal

**Resumo:** O artigo presente serve como complemento ao segundo projeto da Unidade Curricular de Programação em Lógica do Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação. O projeto consiste no desenvolvimento de um programa em ProLog utilizando Programação em Lógica com Restrições. O problema escolhido foi o jogo de tabuleiro Yin Yang. Ao longo do artigo irá ser demonstrado como, través da utilização dos predicados disponibilizados pelo SICstus ProLog, foi possível resolver o problema em específico e de forma eficiente.

# ****Introdução****

O objetivo deste projeto era implementar a resolução de um problema de otimização em Prolog com Restrições, e a partir dos temas disponíveis, tanto puzzles como problemas menos concretos, decidimos implementar o puzzle Yin Yang.

Este puzzle consiste em colocar peças num tabuleiro dividido em duas regiões, preta e branca.

Este artigo descreve detalhadamente o puzzle Yin Yang, bem como a abordagem do grupo para a implementação de uma solução capaz de resolver o puzzle com diferentes tamanhos, a explicação da forma usada para visualizar o tabuleiro resolvido em modo de texto, diferentes estatísticas da resolução do puzzle e a conclusão do projeto.

# Descrição do Problema

O puzzle Yin Yang consiste num tabuleiro quadrado onde estão já algumas peças pretas e brancas posicionadas e, tal como no sudoku, o objetivo do jogador é preencher totalmente o tabuleiro colocando mais peças, neste caso, pretas e brancas, obedecendo às seguintes restrições:

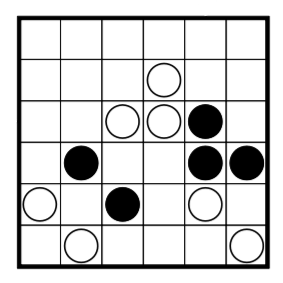
* Todas as peças da mesma cor têm de estar ligadas umas às outras, verticalmente ou horizontalmente,
* Não pode haver nenhum grupo de 2x2 em que todas as peças sejam da mesma cor.

Figura 1 - Exemplo do tabuleiro inicial

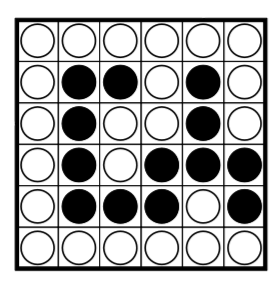


Figura 2 - Exemplo da resolução do tabuleiro da figura 1

# Abordagem

## Variáveis de Decisão

As variáveis de decisão consistem no tabuleiro em si e pelas diferentes listas que é composto (linhas do tabuleiro), sendo que cada lista é instanciada individualmente.

O domínio do tabuleiro, atribuído individualmente a cada lista dentro dele mesmo e consequentemente a cada célula contida em cada lista, é entre 1 e 2 inclusive. Sendo que o valor 1 representa peças da cor preta e o valor 2 peças de cor branca, não existindo outro tipo de peças. Por fim, a cada linha é atribuída um comprimento (*length*) de acordo com o tamanho do tabuleiro pretendido.

## Restrições

Antes de restringir a solução final consoante as regras do jogo, é preciso definir que o tabuleiro final deverá ser completado a partir de um já existente. Assim sendo, inicialmente, e consoante o input do utilizador ao chamar a nossa função de resolução do puzzle, são atribuídos valores às células indicadas.

Começando pela segunda regra referida na descrição do problema, não podemos permitir blocos 2x2 células com peças da mesma cor, por forma a não deixar que tal aconteça, o tabuleiro é percorrido (usando a função *twoByTwo*) e restringindo a que o somatório dos elementos de cada bloco esteja contido entre 4 e 8 (não inclusive).

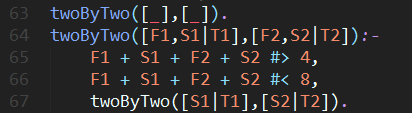


Figura 3 - Função que assegura a restrição de não existirem blocos 2x2 da mesma cor.

Por fim, e por forma a respeitar a primeira regra referida acima, foram definidas 3 funções (sendo estas *restrictPath*, *restrictLastCol* e *restrictLastLine*). Basicamente o que cada uma destas faz é ter a certeza que para cada peça no tabuleiro existe pelo menos uma peça da mesma cor adjacente. Exemplo de como assegurámos esta restrição:

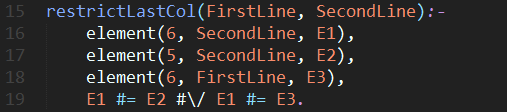


Figura 4 – Função que força ligação entre peças (para a ultima coluna de cada linha)

Por fim, é relevante referir que outra restrição foi criada, mas não está a ser utilizada pelo grupo pois não consta nas regras do jogo. Esta sendo que tem de existir o mesmo número de peças pretas e brancas na solução do tabuleiro, que inicialmente o grupo achava que o jogo era completado colocando uma peça de cada cor alternadamente até completo o tabuleiro, mas mais tarde foi observado que não existe nenhuma referencia a esta regra. Assim sendo, esta encontra-se comentada no código enviado.

## Função de Avaliação

A solução obtida é avaliada pelos próprios elementos do grupo ao visualizar o resultado final do tabuleiro e verificando que a solução respeita as regras. Além disto, não achámos necessária a implementação de uma função de avaliação visto que as restrições permitem que a condição de completação do puzzle falhe, caso esta exista.

## Estratégia de Pesquisa

Descrever a estratégia e etiquetagem (labeling) utilizada ou implementada, nomeadamente no que diz respeito à ordenação de variáveis e valores.

# Visualização da Solução

Tendo em conta que, tal como no primeiro projeto, o resultado a obter é um tabuleiro, utilizamos os predicados feitos nesse mesmo projeto.

No predicado printBoard([H|T]) a lista é passada como argumento e a função printSpaces é responsável por imprimir as linhas verticais entre as casas e as peças no seu interior.

Por cada elemento da lista recebida por printSpaces é chamada a função translatePrint que imprime o valor da peça (0 se for uma casa vazia, 1 se for uma peça branca e 2 se for uma peça preta). Para além do tabuleiro em si são também imprimidas estatísticas relativas à resolução, tópico que será mais aprofundado no próximo ponto.

# 

Figura 5 - Exemplo do output do programa

# 

Figura 3 - Código referente à impressão do tabuleiro

# Resultados

Foram efetuados testes com tabuleiros de 3 tamanhos diferentes, 4x4, 5x5 e 6x6. Sendo a diferença dos tempos de execução desprezável (na ordem das centésimas de segundo)

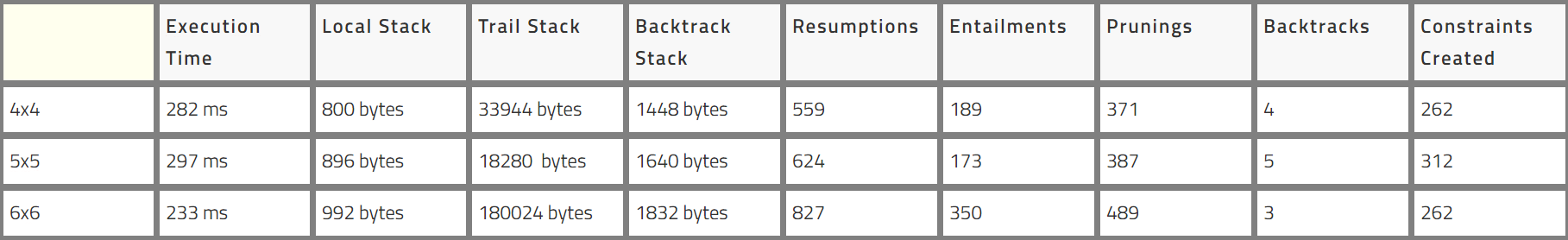


Tabela 1 - Tabela de estatísticas

# Conclusões e Trabalho Futuro

Que conclusões retira deste projeto? O que mostram os resultados obtidos? Quais as vantagens e limitações da solução proposta? Como poderia melhorar o trabalho desenvolvido?

# Bibliografia

* <https://sicstus.sics.se/sicstus/docs/latest4/html/sicstus.html>. SICS Swedish ICT AB, 2001.
* <https://moodle.up.pt/pluginfile.php/55023/mod_resource/content/5/PLR_SICStus.pdf>. Henrique Lopes Cardoso, Novembro, 2015.

# Anexos

Código fonte, ficheiros de dados e resultados, e outros elementos úteis que não sejam essenciais ao relatório (não são contabilizados para o limite de 6 a 8 páginas)

.