

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE CENTRO DE TECNOLOGIA DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO E AUTOMAÇÃO



SUDOKU PROFESSOR: ADELARDO ADELINO DANTAS DE MEDEIROS

O objetivo é desenvolver em C++ um programa capaz de permitir que o usuário preencha tabuleiros de Sudoku manualmente, utilizando uma interface amigável. O aplicativo também deverá ser capaz de, quando solicitado, resolver o tabuleiro automaticamente ou indicar que não existe solução. A resolução automática deverá ser feita utilizando as estruturas de dados da biblioteca STL de C++.

ALGORITMO

O algoritmo em pseudocódigo listado a seguir pode ser útil no desenvolvimento do resolvedor automático de Sudoku. Ele resolve o problema utilizando uma técnica de busca em profundidade conhecida como *backtracking*.

```
// Cria conjunto inicial vazio
Conjunto<Sudoku> Aberto
// Inicializa o conjunto contendo
// apenas o tabuleiro inicial
inserir(Aberto, tab inicial)
num gerados \leftarrow 1
num testados \leftarrow 0
encontrou solucao \leftarrow false
// Iteração: repita enquanto houver
// tabuleiros ainda não testados
// em Aberto e ainda não houver
// encontrado a solução
Repita
| // Extrai 1° elemento de Aberto
| tab ← extrai primeiro(Aberto)
| // Testa se é solução
| num testados++
| Se ( é solução(tab) )
| | encontrou solucao ← true
| Caso contrário
|  | pos ← casa vazia(tab)
| | // Em seguida, gera e testa
\mid \mid \mid \mid \mid para preencher essa casa
| | Para val de 1 a 9
\mid \ \mid \ \mid \ // Testa se pode preencher
| | | // a casa pos do tabuleiro
| | | // tab com o valor val
```

```
| | | | // Gera novo tabuleiro:
 | | | // sucessor de tab fazendo
  | | | // valor de pos igual a val
   | | suc ← faz jogada(tab,
   pos, val)
 | | | num_gerados++
  | | | // Insere sucessor em
  | | | // Aberto: em qual posição?
  | | | inserir(Aberto, suc)
 | | Fim Se
 | Fim Para
| Fim Se
| // Caso queira exibir o estado
// parcial do algoritmo:
| exibir(tab)
| exibir(num testados)
| exibir(tamanho(Aberto))
Enquanto ( not (encontrou solucao)
           and not(vazio(Aberto)))
// Pode ter terminado porque
// encontrou a solução ou porque
// não há mais tabuleiros a testar
Se ( not(encontrou solucao) )
| exibir("Sudoku sem solução")
| exibir(num testados)
Caso contrário
| exibir("SOLUÇÃO:")
| exibir(tab)
| exibir(num testados)
| exibir(tamanho(Aberto))
Fim Se
```

A tabela a seguir apresenta uma evolução das variáveis do algoritmo em uma situação envolvendo um tabuleiro reduzido de Sudoku (blocos de 2×2, ao invés do bloco normal de 3×3). Também é apresentado um fluxograma dos tabuleiros com seus sucessores.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE CENTRO DE TECNOLOGIA DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO E AUTOMAÇÃO



Tabuleiro	Aberto (após inclusão dos sucessores				Nº de
analisado	do tabuleiro sendo analisado)				sucessores
-	1 1 3				-
1 3	4 3	3 2 1 4 3			2
1 2 1	4 3	1 2 4	3 2 1 4 3		2
1 2 3	4 3	1 2 4	3 2 1 4 3		1
1 2 3 4	3 1	1 2 4	3 2 1		1
1234	3 4 1	1 2 4	3 2 1		1
123434341	1234	1 2 4	3 2 1		1
1234343412	1234	1 2 4	3 2 1		1
1234343412	1 2 3 4 3 4 1 2 2 1	1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4	1 2 4	3 2 1	2
1 2 3 4 3 4 1 2 2 1 4 3	1 2 3 4	1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 3	1 2 4	3 2 1	1
1 2 3 4 3 4 1 2 2 1 4 4 3	1 2 3 4 3 4 1 2 2 3	1 2 4	3 2 1		0
1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 3	3 4 1 2 2 3 4 4 3	1 2 4	3 2 1		1
1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 4 3	3 4 1 2 2 3 4 1 4 3	1 2 4	3 2 1		1
1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 1 4 3	1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 1 4 1 3	1 2 4	3 2 1		1
1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 1 4 1 3	1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 1	1 2 4	3 2 1		1
1 2 3 4 3 4 1 2 2 3 4 1 4 1 2 3	1 2 4	3 2 1			-



CENTRO DE TECNOLOGIA DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO E AUTOMAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE



