SUDOKU

Projet IA

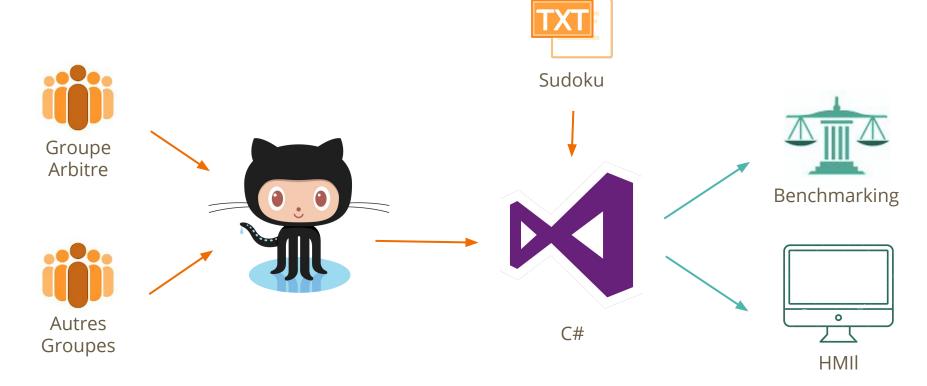
CORSAUT - DARRAS - DELORT - GALMES - MASSE

483	921	657
967	345	821
251	876	493
+		
548	132	976
729	564	138
136	798	245
1		
372	689	514
814	253	769
695	417	382

SOMMAIRE

- I. Contexte
- II. Choix d'Architecture
- III. Méthode de résolution CSP
- IV. Benchmarking des Méthodes
- V. Retour d'expérience

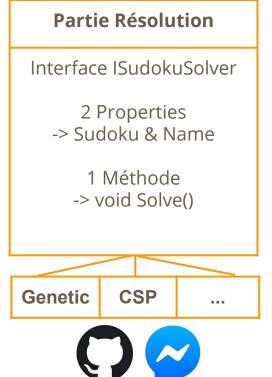
CONTEXTE



ARCHITECTURE

Résolution de Sudoku 0. Grp1 Genetic Sharp 1. Grp2 CSP 2. Grp4 Dancing Links 3. Grp5 Norvig 4. Grp6 CSP 5. Benchmark Easy 6. Benchmark Hardest 7. Benchmark Top 95 8. Benchmark Custom 9. Remove Solver 10. Refresh Solver 11. Quitter Que voulez vous faire ?





Outils: class Sudoku

Getter Setter des sudokus (sudoku initial protégé)

Affichage du sudoku résolu

Lecture de fichier

Vérification de la validité d'un sudoku

Génération de sudoku (Difficulté)

Convertion : String ⇔ int[][]

RÉSOLUTION CSP

Librairie utilisée : Google.OrTools.Sat

Objectif : réduire la complexité du code

Outil: Language-Integrated Query (LINQ)

```
1 référence
public IntVar[] GetColumn(IntVar[][] grid, int columnNumber)
    return Enumerable.Range(0, grid.GetLength(0))
            .Select(x => grid[x][columnNumber])
            .ToArray();
1 référence
public IntVar[] GetRow(IntVar[][] grid, int rowNumber)
    return Enumerable.Range(0, grid.GetLength(0))
            .Select(x => grid[rowNumber][x])
            .ToArray();
```

BENCHMARKING - Méthode

- Choix de la difficulté
- 2. Pour chaque solver:
 - a. Temps pour réaliser chaque sudoku
 - b. Addition de ces temps
 - c. Calcul du temps moyen par sudoku
- Affichage des résultats pour chaque solver
- 4. Recommencer plusieurs fois pour obtenir un intervalle de temps
- 5. Recommencer à l'étape 1 pour chaque niveau de difficulté
- 6. Benchmark custom

BENCHMARKING - Résultats

Unité ms/sudo	1 - Genetic	2 - CSP #1	3 - SMT	4 - DancingLinks	5 - Norvig	6 - CSP #2
Easy50	213 000 - 🗪	2.7 - 4.5	Χ	0,3 - 1	50.2 - 52.7	2.5 - 2.4
Hardest	X	5.9 - 6.2	X	0,4 - 1	59.9 - 65.9	5.6 - 6.1
Top95	X	32.9 - 35	X	0.8 - 2	86.7 - 88.2	33.9 - 36.4
Custom	Х	Difficulté Max 27	Х	Difficulté Max 17	Difficulté Max 17	Difficulté Max 27

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Côté Technique

Les outils :

- Visual Studio
- Github

Le langage de programmation :

- C#

Côté Humain

La communication:

- Interne au groupe
- Inter-groupes

Le temps imparti :

- 4 semaines

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

AVEZ-VOUS DES QUESTIONS?

