

HE^{VD}
IG

ASD - Labo 2

Puzzle Impossible



Principe du jeu

- 9 pièces carrées uniques (numérotées de 1 à 9)
- Chaque pièce a 4 demi-figurines (1 de chaque)
- 1 demi-figurine qui ne coïncide pas (arrosoir inversé)
- 4 figurines (dame, fille/princesse, gâteau, arrosoir) avec deux moitiés (haut et bas, gauche et droite)
- 2 pièces coïncident si les deux parties forment une figurine en entier (haut et bas, gauche et droite)



Figurine	Gauche/Haut	Droite/Bas
Gâteau	3	6
Arrosoir	4	4 (+1 inversé)
Fille/Princesse	5	4
Dame	6	3

Données : Pieces.h

```
enum AttachementType {  
    FILLE_HAUT,  
    FILLE_BAS,  
    DAME_HAUT,  
    DAME_BAS,  
    ARROSOIR_GAUCHE,  
    ARROSOIR_DROIT,  
    GATEAU_GAUCHE,  
    GATEAU_DROIT,  
    ARROSOIR_INVERSE,  
    NONE };  
  
using Piece = std::array<AttachementType,4>;  
  
using Pieces = std::vector<Piece>;
```



Données : Pieces.cpp

```
const Pieces PIECES = {  
    { DAME_HAUT, GATEAU_DROIT, ARROSOIR_GAUCHE, FILLE_HAUT },  
    { DAME_BAS, ARROSOIR_GAUCHE, FILLE_HAUT, GATEAU_DROIT },  
    { FILLE_BAS, GATEAU_GAUCHE, DAME_HAUT, ARROSOIR_DROIT },  
    { ARROSOIR_DROIT, GATEAU_GAUCHE, DAME_HAUT, FILLE_HAUT },  
    { FILLE_BAS, DAME_HAUT, ARROSOIR_DROIT, GATEAU_DROIT },  
    { DAME_BAS, GATEAU_GAUCHE, FILLE_HAUT, ARROSOIR_DROIT },  
    { FILLE_BAS, ARROSOIR_GAUCHE, DAME_HAUT, GATEAU_DROIT },  
    { DAME_BAS, ARROSOIR_GAUCHE, GATEAU_DROIT, FILLE_HAUT },  
    { ARROSOIR_INVERSE, DAME_HAUT, GATEAU_DROIT, FILLE_BAS },  
};
```



Rotations



1: { *DAME_HAUT*, *GATEAU_DROIT*, *ARROSOIR_GAUCHE*, *FILLE_HAUT* }

1a: { *DAME_HAUT*, *GATEAU_DROIT*, *ARROSOIR_GAUCHE*, *FILLE_HAUT* }

1b: { *GATEAU_DROIT*, *ARROSOIR_GAUCHE*, *FILLE_HAUT*, *DAME_HAUT* }

1c: { *ARROSOIR_GAUCHE*, *FILLE_HAUT*, *DAME_HAUT*, *GATEAU_DROIT* }

1d: { *FILLE_HAUT*, *DAME_HAUT*, *GATEAU_DROIT*, *ARROSOIR_GAUCHE* }



Principe de la solution

- Ecrire un algorithme récursif capable de générer toutes les permutations des 9 pièces et toutes les rotations de ces pièces
- La fonction récursive essaye de remplir une des 9 positions
 - Elle boucle sur toutes les pièces restantes / les 4 rotations et essaye de les placer à cette position
 - Si placer la pièce/rotation est compatible avec les autres pièces placées jusque là, elle appelle récursivement pour la position suivante
 - Jusqu'à ce que les 9 positions soient remplies