Laboratorio di Sistemi di Elaborazione Prova pratica del 08/09/2005

Si richiede la realizzazione di un programma in Matlab, basato su algoritmi genetici, che in tempi *ragionevoli* determini la soluzione del problema del *sudoku*: una griglia di lato 9, contenente permutazioni su ogni riga, su ogni colonna e su ogni sottoquadrato principale di dimensione 3 (evidenziati nell'esempio sottostante). Alcune caselle della griglia *possono* avere un valore iniziale.

6		2	9			4		1
	7	5	2			6	8	
8			6					2
				2		5	6	8
				1				
9	6	3		7				
9					3			5
	8	9			5	2	7	
4		7			2	9		3

6	3	2	9	8	7	4	5	1
1	7	5	2	3	4	6	8	9
8	9	4	6	5	1	7	3	2
7	4	1	3	2	9	5	6	8
5	2	8	4	1	6	3	9	7
9	6	3	5	7	8	1	2	4
2	1	6	7	9	3	8	4	5
3	8	9	1	4	5	2	7	6
4	5	7	8	6	2	9	1	3

Un sudoku (sinistra) e una sua possibile soluzione (destra).

Il programma deve permettere di specificare parametri fondamentali quali il numero di cromosomi, di generazioni, le probabilità di crossover, mutazione e permettere la clonazione. Deve anche visualizzare lo stato d'avanzamento d'esecuzione, assieme al valore corrente di fitness. Oltre alla soluzione del problema, devono essere visualizzati i grafici della fitness media e della deviazione standard della fitness, calcolati durante l'evoluzione della popolazione.

Se possibile, si dovrebbero realizzare più metodi di selezione (torneo, roulette,...), crossover e mutazione, in modo da verificarne sperimentalmente le differenze e l'efficienza. Al fine della valutazione, saranno esaminate la *complessità* dell'algoritmo usato (sia in termini di tempo che di memoria) e la sua *generalizzazione* (ad esempio, nell'eventuale disposizione dei valori iniziali nella griglia).

Un *adeguato* commento del listato del programma, almeno nelle sue parti fondamentali *non banali*, sarà considerato per la valutazione dell'elaborato.