

INFO0054-1 : Programmation fonctionnelle

Projet : Puzzles réguliers

Maxime MEURISSE (s161278)

François ROZET (s161024)

21 juin 2019

1 Solver

Notre solver parcourt l'arbre des chemins sans cycles dans l'ordre dicté par une *recherche en largeur*. Il est donc assuré de trouver toutes les solutions et dans l'ordre désiré, c.-à-d. de la plus courte à la plus longue.

3 Heuristique

Le solver « avec heuristique » implémente une *priority queue* dont la priorité¹ est l'heuristique au dernier état du chemin. Nous avons implémenté les deux heuristiques de taquin H_1 et H_2 . En mesurant leur temps d'exécution pour trouver un grand (300) nombre de solutions, il est apparu que la seconde était un peu plus rapide (46 s contre 21 s). C'est donc cette dernière que nous avons désignée comme heuristique.

1. La plus petite valeur est prioritaire.