



محمد رضا قادری

9627057

زمستان 99

در این مساله قصد داریم جدول سودکو را حل کنیم در ابتدا بدون در نظر گرفتن رنگ ها حل میکنیم که در این حالت ابتدا از کاربر ورودی میگیریم و اگر عددی به اون خونه نسبت داده شده بود که همان رو در نظر میگیریم و در غیر این صورت عدد صفر رو به عنوان نماد خانه خالی در نظر میگیریم.

در ابتدا بایستی دامنه ای برای هر یک از خانه های که خالی اند در نظر بگیریم از 1 تا رینج اعداد و سپس با استفاده از شرایط بازی دامنه ها رو اپدیت کنیم

برای این کار از Arc consistency استفاده میکنیم و سپس نودی رو برای مقدار دهی در نظر میگیریم که از هیوریستیک MRV, Forward checking مقادیر دامنه رو تغییر میدهیم

برای بازگشت به عقب بایستی مقادیری که قابل قبول نبوده رو از دامنه این نود یا خانه حذف کنیم و سپس به بقیه نودهای در محدودیت اضافه کنیم

برای هندل کردن رنگ های هر خانه ابتدا بایستی از خانه هایی که رنگ دارند شروع کنیم و با توجه به مقادیر هر خانه و خانه های مجاور رنگ ها به ترتیب اولویت داده شوند