



# MÉMOIRE DE STAGE

## RÉSOLUTION DE SUDOKU

---

MINATCHY Jérôme  
M1 Informatique  
Année universitaire 2020/2021 à rendre pour le 3 Juin 2021

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

# Table des figures

1.1	Exemple de Sudoku complet. . . . .	5
1.2	Sudoku où l'on applique la règle de l'unicité des chiffres sur les diagonales. . . . .	5
1.3	Logo de Python. . . . .	6
1.4	Logo de Qt. . . . .	6
1.5	Logo de Cplex. . . . .	6
1.6	Logo de GitHub. . . . .	7
1.7	Logo de LaTeX . . . . .	7
2.1	Résultat de l'optimisation du problème du brasseur . . . . .	10
2.2	Illustration de l'algorithme du backtracking. . . . .	10
2.3	Interface graphique Complete. . . . .	12
2.4	Zone d'affichage. . . . .	12
2.5	Zone de saisi. . . . .	13
2.6	Interface de graphique de résolution d'un sudoku 8 par 8. . . . .	13
2.7	Sudoku 10 par 10 résolu montrant la première sous grille. . . . .	15
2.8	Résolution de Grille Vide avec l'optimizer de Cplex. . . . .	17
2.9	Résolution de Grille avec 17 indices grace à l'optimizer de Cplex. . . . .	17
2.10	Résolution de Grille de longueur et largeur égale à 16 grace à l'optimizer de Cplex. . . . .	18
2.11	Résolution de Grille Vide avec l'algorithme utilisant le backtracking. . . . .	18
2.12	Résolution de Grille avec 17 indices avec l'algorithme utilisant le backtracking. . . . .	19
2.13	Résolution de Grille de longueur et largeur égale à 16 avec l'algorithme utilisant le backtracking. . . . .	19
2.14	Exemple de case dont la valeur peut-être déduite de façon logique dans notre cas la valeur dans la case encadré est 8. . . . .	20

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>4</b>
1.1	Présentation de la structure d'accueil . . . . .	4
1.1.1	L'université des Antilles . . . . .	4
1.1.2	Le LAMIA . . . . .	4
1.2	Contexte général . . . . .	5
1.2.1	Qu'est ce que le sudoku . . . . .	5
1.3	Contexte du problème . . . . .	5
1.4	Méthodologie . . . . .	6
1.4.1	Outils utilisés . . . . .	6
1.5	Annnonce du plan . . . . .	7
1.5.1	Présentation des stratégies de résolution . . . . .	7
1.5.2	Implémentation des stratégies . . . . .	7
1.5.3	Test du résolveur . . . . .	7
1.5.4	Conclusion . . . . .	8
<b>2</b>	<b>Déroulement</b>	<b>9</b>
2.1	Présentation des stratégies de résolution . . . . .	9
2.1.1	Présentation de la résolution avec Cplex . . . . .	9
2.1.2	Présentation de la résolution par backtracking . . . . .	10
2.1.3	Pourquoi utiliser ces deux algorithmes . . . . .	11
2.1.4	Implémentation des Stratégies de résolution . . . . .	12
2.1.5	Modélisation et implémentation d'un sudoku en Python et de l'interface graphique . . . . .	12
2.1.6	Implémentation de la résolution avec Cplex . . . . .	14
2.1.7	Implémentation de la résolution avec l'algorithme du backtracking . . . . .	14
2.1.8	Troisième fonction . . . . .	15
2.1.9	Fonction principale . . . . .	15
2.2	Test du résolveur . . . . .	16
2.2.1	Choix de nos tests . . . . .	16
2.2.2	Test de la généralisation . . . . .	16
2.2.3	Implémentation de nos tests . . . . .	16
2.2.4	Résultat de nos tests . . . . .	16
2.2.5	Résultat avec notre nouvelle algorithmes . . . . .	17
2.2.6	Résultat avec notre algorithme de BackTracking . . . . .	18
2.2.7	Analyse de nos résultats . . . . .	18
<b>3</b>	<b>Conclusion</b>	<b>21</b>
3.1	Rappel de la problématique . . . . .	21
3.2	Réponse apportées . . . . .	21
3.3	Piste d'amélioration . . . . .	21
3.4	Les apports du stage . . . . .	21
3.4.1	les apports à l'entreprise . . . . .	21
3.4.2	les apports personnels . . . . .	21
<b>4</b>	<b>Remerciements</b>	<b>23</b>

<b>Bibliographie</b>	<b>24</b>
<b>A Annexes</b>	<b>25</b>
A.1 Code Générer durant le stage . . . . .	25

# Chapitre 1

## Introduction

### 1.1 Présentation de la structure d'accueil

Durant la période de mon stage, j'ai été accueilli au **Laboratoire de Mathématiques Informatique et Application (LAMIA)** de l'Université des Antilles (UA).

Pour présenter cette structure, il me faut tout d'abord présenter l'université à laquelle il est rattaché.

#### 1.1.1 L'université des Antilles

Bien que ce soit l'université dans laquelle j'ai fait toutes mes études, voici quelques chiffres que je ne connaissais pas et qui donnent la mesure de sa taille :

L'Université des Antilles s'organise autour deux pôles universitaires régionaux autonomes : le « Pôle Guadeloupe » et le « Pôle Martinique ».

Sur ces pôles, l'Université assure des missions d'*enseignement* et de *recherche*, assistées par des *administratifs et des techniciens*.

#### Administration et personnel technique

L'UA emploie 414 Administratifs et Techniciens (environ 200 personnes pour l'administration centrale et 100 répartis sur chaque pôle)

#### Enseignements

L'UA délivre des diplômes de la licence au doctorat dans de nombreux domaines. Au total, cela représente :

- 484 enseignants-chercheurs (environ 240 pour chaque pôle)
- 12 000 étudiants (environ 7000 pour la Guadeloupe, 5000 pour la Martinique)

Pour l'informatique, cela représente : - autour de 20 enseignants-chercheurs - autour de 120 étudiants

#### 1.1.2 Le LAMIA

Le **Laboratoire de Mathématiques Informatique et Application (LAMIA)**, comme son nom l'indique, se concentre sur les recherches en informatique et mathématiques.

Il compte une soixantaine de membres (Professeurs des Universités, Maîtres de Conférences, ATER, Doctorants) répartis sur deux pôles (Guadeloupe et Martinique) au sein de trois équipes internes :

- Equipe **Mathématiques** (analyse variationnelle, analyse numérique, EDP, analyse statistique, mathématiques discrètes) ;
- Equipe Informatique **DANAIS** : Data analytics and big data gathering with sensors ;
- Equipe Informatique **AID** : Apprentissages Interactions Données ;

De plus, le LAMIA accueille en son sein un groupe de chercheurs associés travaillant en Epidémiologie clinique et médecine.

## 1.2 Contexte général

### 1.2.1 Qu'est ce que le sudoku

Le sudoku est un jeu représenté par une grille de 81 case découpé en 9 lignes et 9 colonnes et 9 sous-grilles 3 par 3. Le but du jeu est de remplir chaque ligne avec 9 chiffre allant de 1 à 9 en faisant en sorte qu'il n'y ai pas le même chiffre plusieurs fois sur la même ligne colonne ou dans la même sous grille.

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

FIGURE 1.1 – Exemple de Sudoku complet.

## 1.3 Contexte du problème

La résolution de sudoku est un sujet ou plusieurs solutions existent et où c'est dans la complexité<sup>1</sup> des différentes solution que réside la difficulté la résolution. Nous pouvons aussi rendre compte de résolution de sudoku avec des règles spécifiques.  
tel que :

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

FIGURE 1.2 – Sudoku où l'on applique la règle de l'unicité des chiffres sur les diagonnales.

Dans ce mémoire nous allons essentiellement parler de deux d'entre elles celle de la résolution de sudoku vu sous l'angle d'un problème d'optimisation linéaire grace a l'algorithme du simplex et une autre plus simple celle de l'algorithme du backtraking.

---

1. le nombre d'action réalisé durant la résolution

## 1.4 Méthodologie

### 1.4.1 Outils utilisés

#### Présentation de Python



FIGURE 1.3 – Logo de Python.

Python est un langage de programmation interprété<sup>2</sup> qui sera utilisé pour l'ensemble du projet. Nous avons choisi ce langage car il est très propice aux méthodes utilisées et contient toutes les bibliothèques nécessaires.

#### Présentation Qt



FIGURE 1.4 – Logo de Qt.

QT est une bibliothèque<sup>3</sup> qui permet la création d'interface graphique en Python. Que nous emploierons pour créer l'interface graphique que l'on utilisera au cours du projet.

#### Présentation Cplex



FIGURE 1.5 – Logo de Cplex.

Cplex est une bibliothèque<sup>3</sup> qui permet la modélisation et la résolution de problème d'optimisation linéaire<sup>4</sup>.

---

2. Langage nécessitant un programme informatique qui joue le rôle d'interface entre le projet et le processeur appelé interpréteur, pour exécuter du code.

3. Une bibliothèque est un fichier contenant du code (généralement un ensemble de fonction et classes permettant de faciliter et/ou de réaliser certains programmes)

4. Terme que j'explicitai plus tard dans mon rapport

## Présentation de GitHub



FIGURE 1.6 – Logo de GitHub.

Nous pouvons définir GitHub comme une plateforme de développement de projet informatique en groupe. Elle simplifie grandement le développement de projets. Elle permet de versionner ses programmes et d'y apporter des modifications en temps réel à plusieurs. Ce rapport ainsi que le code généré durant le projet en plus de ce trouver en annexe, se trouverons aussi sur github à ces addresses :

Rapport de Stage : <https://github.com/MrMinatchy2/Rapport-de-stage-2021>

Code généré : <https://github.com/MrMinatchy2/Projet-de-Stage>

## Présentation de LaTeX



FIGURE 1.7 – Logo de LaTeX

Nous pouvons dire que LaTeX est un langage de traitement de texte tel que le markdown qui permet de mettre en forme notre texte de manière scientifique cela veut dire que. LaTeX permet une faciliter d'écriture des équations et de toutes les écriture mathématiques. Permet de par ses nombreux package une quasi-infinité de possibilités. L'utilisation de cet outil permettra une synergie entre ceux-ci car LaTeX peut-être utiliser avec un simple bloc-note c'est donc du texte ce qui permet une interaction facilitée avec GitHub d'ailleurs ce rapport est écrit avec Latex et retrouvable sur GitHub.

## 1.5 Annonce du plan

### 1.5.1 Présentation des stratégies de résolution

Dans cette première partie je commencerais par vous présenter la première solution de résolution choisie qui est la résolution du sudoku en tant que problème d'optimisation linéaire.

En deuxième grande sous partie de cette section je vous présenterai ce qu'est le backtraking.

En dernière sous partie de cette présentation je vous expliquerai pourquoi le choix de ces deux solutions.

### 1.5.2 Implémentation des stratégies

La première sous partie de cette grande sous partie commencera avec la modélisation et l'implémentation d'un sudoku en python et l'implémentation de l'interface graphique.

La seconde sera l'implémentation de la méthode résolution utilisant cplex.

Pour finir nous ferons l'implémentation de la méthode utilisant l'algorithme du backtracking.

### 1.5.3 Test du résolveur

Nous commencerons par établir nos méthodes de test et expliquer la raison du choix de ces test.

Nous continuerons avec l'implémentation de ceux-ci.

Nous finirons par présenter et analyser nos résultats.



#### **1.5.4 Conclusion**

Nous terminerons ce rapport par une conclusion où nous rappellerons brièvement la problématique.  
Nous ferons le bilan des produits du projet de stage.  
Et ferons le bilan des apports du stage.

# Chapitre 2

## Déroulement

Ce chapitre, le plus volumineux du rapport, décrira l'ensemble des tâches que j'ai eu à effectuer au cours de ces deux mois.

### 2.1 Présentation des stratégies de résolution

#### 2.1.1 Présentation de la résolution avec Cplex

##### Qu'est-ce qu'un problème d'optimisation linéaire

Nous allons dans cette première partie parler de la résolution de sudoku comme étant un problème d'optimisation linéaire. Mais tout d'abord nous devons définir ce qu'est un problème d'optimisation linéaire.

Par définition un problème d'optimisation linéaire est un problème dont la valeur à optimiser ainsi que les contraintes qui y seront appliquées peuvent-êtres modélisées sous la forme d'une fonction linéaire cette description n'est pas des plus précises que l'on puisse donner, c'est pour cela que nous allons l'étoffer par un exemple de problème relativement connu.

Le problème du brasseur de bière peut être énoncer comme suit :

Un brasseur fabrique 2 types de bières : blonde et brune.

3 ingrédients : maïs , houblon , malt.

Quantités requises par unité de volume :

Bière blonde : 2,5 kg de maïs, 125 g de houblon, 17,5 kg de malt

Bière brune : 7,5 kg de maïs, 125 g de houblon, 10 kg de malt

Le brasseur dispose de 240 kg maïs, 5 kg houblon , 595 kg malt

Prix vente par u.v. : blonde 9 euros , brune 15 euros Le brasseur veut maximiser son revenu .

Quelle quantité de bières blondes et/ou brunes doit-il produire pour cela?

Nous pouvons modéliser le revenu du brasseur comme étant une fonction linéaire tel que :

Soit  $x^1$  le nombre de volume d'unité de bière blonde et  $x^2$  le nombre d'unité de volume de bière brune  
Nous avons :

Le revenu que nous devons maximiser :  $R = x^1 * 9 + x^2 * 15$

Les contraintes peuvent êtres représentées comme suit :

La quantité maximale de maïs :  $M \geq x^1 * 2,5 + x^2 * 7,5$

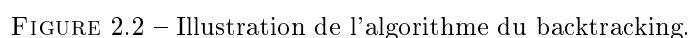
La quantité maximale de houblon :  $H \geq x^1 * 0,125 + x^2 * 0,125$

La quantité maximale de malt :  $Ma \geq x^1 * 17,5 + x^2 * 10$

La résolution avec cplex est des plus simples il suffit de mettre en place nos contraintes et notre fonction à maximiser le code sera donner en annexe :

FIGURE 2.1 – Résultat de l'optimisation du problème du brasseur

L'algorithme du backtracking est plus précisément une famille d'algorithme qui sont utilisés le plus souvent pour résoudre des problèmes de satisfaction de contrainte. Le backtracking est la solution la plus simple à comprendre il s'agit tout simplement de tester toutes les valeurs possible sur chaque case jusqu'à obtenir une sortie de sudoku remplie et valide. Cette algorithme agit comme un parcours d'arbre, illustrons cela avec une image :



Comme l'illustre cette image nous essayons toutes les possibilités et retournons en arrière si nous tombons dans une impasse dans notre cas, nous passons de case vide<sup>1</sup> en case vide<sup>1</sup> en revenant en arrière si peu importe le chiffre essayer dans cette case allant de 1 à 9, l'ajout de celui-ci donne un sudoku invalide. Le problème de cet algorithme qui reviens le plus souvent est dû au fait que nous essayons toutes les valeurs possible ce qui nous donne une très grande quantité d'action à effectué et donc ce qui augmente considérablement notre temps de calcul nous pouvons toutefois régler ce problème en évitant de tester les possibilités qui nous amène de façon logique à une impasse ou éviter de tester des possibilités d'une case si il est possible de déduire sa valeur de façon logique.

### 2.1.3 Pourquoi utiliser ces deux algorithme

#### Pourquoi utiliser l'algorithme du simplex

La résolution avec l'algorithme du simplex permet une implementation intuitive et facilité dû à l'utilisation de Cplex. Cplex nous permet aussi une meilleur étude de la complexité de notre algorithme car nous pouvons voir les différentes itération de recherche de notre outil de résolution. Cette méthode de résolution nous permet aussi de revoir le problème de plusieurs façons différentes de par le fait que la résolution ne dépends que de nos contraintes.

#### Pourquoi utiliser l'algorithme utilisant le backtracking

La résolution avec backtracking est l'algorithme le plus naturel qui viennent à l'esprit dans la résolution de problème avec contrainte ce qui permet une implémentation de la gestion des contraintes facilité malgré leur nombre. C'est un algorithme facilement améliorable car le but tout au long de son implémentation sera de tester le moins de valeur menant à une impasse possible. Cette algorithme a aussi pour avantage de n'avoir besoin d'aucune librairie extérieur ce qui permet une liberté totale au niveau du code et donne lieu à une certaine transparence quant à son fonctionnement contrairement au code que nous utilisons via cplex qui peut différé légèrement de son fonctionnement théorique.

---

1. Une case vide est comme dit plus haut une case contenant la valeur 0

## 2.1.4 Implémentation des Stratégies de résolution

## 2.1.5 Modélisation et implémentation d'un sudoku en Python et de l'interface graphique

### Présentation de l'interface graphique

Nous allons tout d'abord vous présenter notre interface graphique qui nous servira tout au long de nos test :

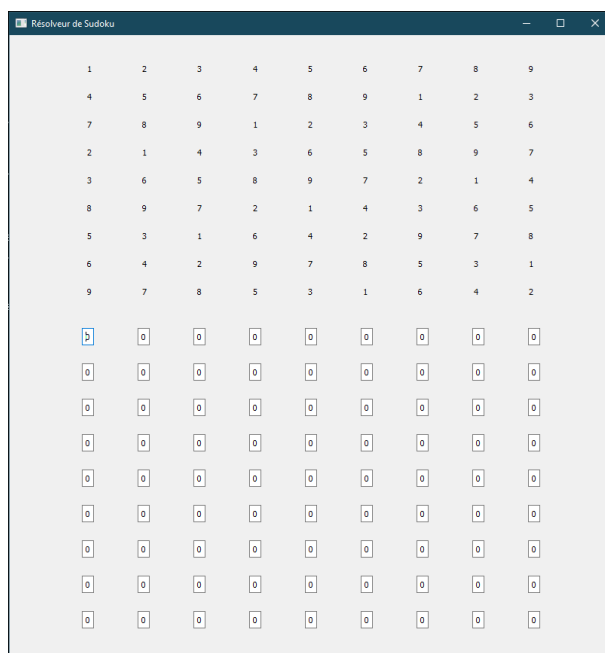


FIGURE 2.3 – Interface graphique Complete.

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

FIGURE 2.4 – Zone d'affichage.

Notre interface se compose donc d'une zone de saisi qui contiendra le sudoku pas qui devra être résolu par notre programme et un zone d'affichage qui contiendra le sudoku une fois résolution par notre algorithme de résolution. L'affichage des nombre entrées dans la zone de saisi ce fait de façon dynamique dans la zone d'affichage et la résolution ce fait une fois que l'utilisateur a appuyé sur la touhe entrée. Notre algorithme devant être innovant nous avons pensez à la généralisation du sudoku c'est à dire que nous pouvons choisir la taille des sudokus résolu par notre interface toujours avec un nombre de case et de ligne égales pour une raison d'impossibilité autrement à cause de la règle des sous-grilles.



FIGURE 2.5 – Zone de saisi.

Voilà donc notre interface avec un sudoku de 8 cases et 8 colonnes :

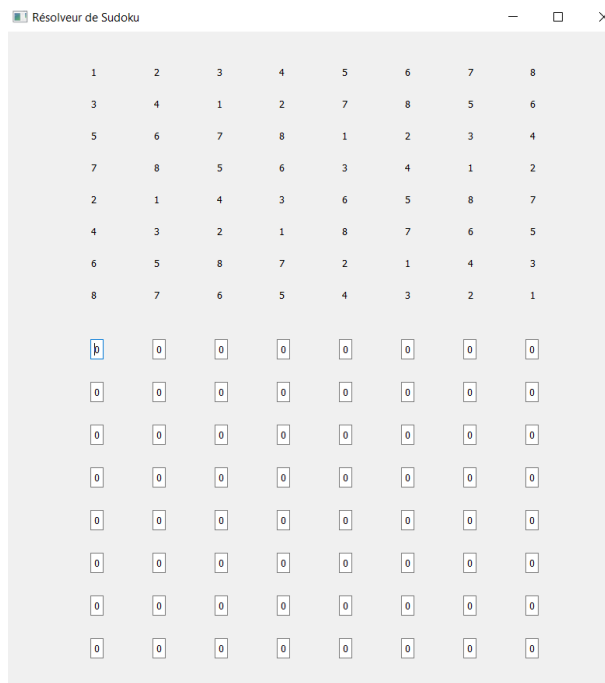


FIGURE 2.6 – Interface de graphique de résolution d'un sudoku 8 par 8.

## Implémentation de l'interface graphique

Nous allons stocker dans une liste<sup>2</sup> contenant 9 listes<sup>2</sup> qui représenteront nos ligne qui elles contiendront 9 entiers allant de 0 à 9. Nous aurons donc besoin de coder des fonctions pour faire le lien entre l'interface et notre résolveur du fait de notre modélisation du sudoku nous pouvons découper cela en plusieurs fonction utilitaire :

- Une fonction qui nous permettra de stocker le contenu de notre interface graphique dans une liste comme celle décrite précédemment

---

2. structure de donnée incluse de base dans python qui permet de contenir plusieurs variables différentes

- Une fonction permettant de transférer le contenu d'une liste comme celle décrite plus haut dans la zone de saisi notre interface graphique
- Une fonction permettant de transférer le contenu d'une liste comme celle décrite plus haut dans la zone d'affichage notre interface graphique
- Une fonction permettant de copier le contenu de la zone de saisi de notre interface dans la zone d'affichage de notre interface
- Une fonction permettant de copier le contenu de la zone d'affichage de notre interface dans la zone de saisi de notre interface

Pour la création de notre interface nous avons eu besoin de 3 panel<sup>3</sup> un contenant nos deux grille nous permettant leur superposition et deux qui nous servent de grilles car nos grilles ne sont en réalité que deux panel contenant un nombre de zone de saisi de texte aussi appelé QTextEdit dans la librairie Qt égale à la *taille*<sup>2</sup> et l'autre le même nombre de zone d'affichage de texte aussi appelé QLabel toujours dans la librairie Qt. Aussi nous avons eu besoin codés de quelques fonctions mineurs :

- Une fonction nous permettant de faire en sorte que la taille des zones de saisi de textes soit calculé par rapport à ce qu'elle contiennent
- Une fonction pour effectuer la résolution une fois la touche Entrée pressée.

### 2.1.6 Implémentation de la résolution avec Cplex

Comme nous l'avons fait dans notre exemple nous allons définir les contraintes et la fonction à maximiser : Nous avons pour contrainte :

- La somme de chaque ligne doit être égal à 45 pour permettre l'utilisation de chaque chiffre sur une ligne
- Les chiffres de chaque lignes doivent être différents
- les chiffres de chaque colonnes doivent être différents
- les chiffres de chaque sous grilles doivent être différents

Chaque inégalité peut être écrit sous la forme d'une fonction linéaire tel que :

$$x - y = 0$$

La fonction à maximiser peut-être décrite comme la maximisation de la somme de chaque case en sachant que celle ci donnera toujours  $9 * 45$  c'est à dire 405.

les case rempli c'est à dire les case indices de notre sudoku peuvent être modélisé par une contrainte d'égalité en plus sur la variable représentant la case concerné.

La généralisation du sudoku est implémenté telle qu'elle ne change pas la règle de l'unicité des chiffres sur les lignes et colonne et ne fait que fixer le nombre de valeur possible comme étant égale à la largeur ou longueur de notre sudoku car comme dit plus haut nous avons toujours le nombre de case sur une ligne égale au nombre de case sur une colonne. Nous pouvons donc déceler 2 cas à notre génération le meilleur cas ou le nombre n'est pas premier nous n'avons pour appliqué la règle des sous grilles qu'à trouvé un diviseur en privilégiant un diviseur dont le résultat de la division donne lui même ainsi notre sous grille pour le cas d'une résolution 10 ligne par 10 colonne par exemple considéré que les sous grilles ce compose de 2 élément sur les grilles et 5 élément sur les colonnes :

### 2.1.7 Implémentation de la résolution avec l'algorithme du backtracking

Pour cette algorithme nous avons besoin de 4 fonctions très simple :

- Une fonction pour copier notre liste.
- Une fonction pour vérifier si notre sudoku est toujours valide autrement dit respect nos contraintes.
- Une fonction pour vérifier si notre sudoku est remplie autrement dit ne contient pas de case contenant la valeur 0.
- Notre fonction principale qui utilisera toute les autres pour résoudre notre sudoku.

#### Première fonction

Cette fonction nous sera utile car en cas d'erreur quand nous testons les valeur nous devons pouvoir retourner en arrière et donc nous devons garder le sudoku de l'itération de test précédente, c'est pour

---

3. Contenant des différent élément de notre interface

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	4	1	2	7	8	9	10	5	6
5	6	7	8	9	10	1	2	3	4
7	8	9	10	3	4	5	6	1	2
9	10	5	6	1	2	3	4	7	8
2	1	4	3	6	5	8	7	10	9
4	3	2	1	8	7	10	9	6	5
6	5	8	7	10	9	2	1	4	3
8	7	10	9	4	3	6	5	2	1
10	9	6	5	2	1	4	3	8	7

FIGURE 2.7 – Sudoku 10 par 10 résolu montrant la première sous grille.

cela que pour chaque test de valeur nous utiliserons une copie du sudoku de l'itération précédente.

## Deuxième fonction

Cette fonction doit vérifier nos différentes règles d'unicité et si les valeurs des différentes cases sont bien comprises entre 1 et la largeur et longueur du sudoku. Elle doit considérer un sudoku incomplet mais respectant toutes les contraintes comme étant un sudoku valide car dans le cas contraire aucune valeur testée sur la première case vide si il y en a d'autre ne serait valide ce qui nous empêcherait d'avancer dans nos tests.

### 2.1.8 Troisième fonction

Comme dit précédemment nous considérons un sudoku incomplet mais respectant nos contraintes d'unicité comme étant valide. Nous avons donc besoin d'une fonction pour savoir si notre sudoku est rempli ou non pour terminer notre résolution. Un sudoku résolu étant un sudoku rempli et valide.

### 2.1.9 Fonction principale

Cette fonction est la plus longue de notre programme de résolution mais n'en est pas moins simple cette fonction doit en premier lieu trouver la première case vide dans le sens de lecture de notre sudoku (de gauche à droite et de haut en bas).

Puis doit tester les valeurs de 1 à 9 en faisant attention avant de tester une valeur de vérifier si le sudoku est toujours valide si elle est posée avant de l'essayer.

Une fois une valeur valide trouvée la fonction on répète cette opération de façon récursive<sup>4</sup> mais cette fois avec notre copie de sudoku avec notre nouvelle valeur ajoutée.

Si nous ne trouvons aucune valeur de 1 à 9 pour notre case nous retournons la liste sans ajout de valeur afin de tester une autre valeur dans la case vide précédente.

Comme dit précédemment nous ne nous arrêtons que quand notre sudoku est rempli et valide.

4. Par un appel de la fonction dans cette même fonction



## 2.2 Test du résolveur

### 2.2.1 Choix de nos test

#### Test avec un sudoku standart complètement vide

Nous avons tout d'abord pensez essayer notre résolveur sur un sudoku complètement vide ce sudoku ayant le plus grand nombre de solution car à ce sudoku est solution toutes les grilles de sudoku existantes, s'agit donc d'un des meilleurs cas possible pour nos deux algorithmes.

#### Test avec un sudoku standart rempli de 17 valeurs

Maintenant que nous avons identifié notre meilleur des cas commun nous pouvons maintenant essayer de trouver notre pire des cas commun, c'est grace a un article que nous avons pu l'identifier en effet selon cette article : [1]

Nous avons appris que Le nombre minimal d'indice pour n'avoir qu'une seule solution a une grille de sudoku était 17. Ce qui en plus de n'admettre qu'une seule solution possible nous donne le moins de valeur déjà entrer possible.

### 2.2.2 Test de la généralisation

Quand aux sudoku de taille différente nous n'avons qu'effectuer des sudoku sans indices de par le fais de notre méconnaissance de ceux-ci car contrairement au sudoku standart nous n'avons pas trouver d'équivalent au nombre de dieu des sudoku standart et n'avons pas les moyen d'en effectuer la recherche comme il a été fait dans l'article.

### 2.2.3 Implémentation de nos test

Nous n'avons eu besoin pour l'implémentation de nos test que d'une liste contenant des 0 pour notre cas le plus simple. Et pour notre cas le plus compliqué nous avons choisi de télécharger un fichier contenant 9 000 000 de sudoku résolu et n'avons eu qu'a en enlevé 64 valeurs et avons essayé notre sudoku sur quelque un d'entre eux.

### 2.2.4 Résultat de nos tests

#### Changement d'algorithme de cplex

Nos test avec les sudoku standart nous ayant mené a la conclusion que l'algorithme du simplex nous menant à un temps de résolution bien trop long dans les deux cas nous avons finaleent utiliser l'optimiseur de cplex utilisant un autre algorithme de résolution mais ne changeant pas l'implémentation mais changeant légèrement nos contrainte nous avons donc utiliser la contrainte Alldiff de cplex pour les différentes règles d'unicité ayant une bien meilleur efficacité, et remplacer la contraintes de la somme des valeur d'une ligne par une contraintes de valeur sur chaque variables pour qu'elles ne varient qu'entre 1 et 9.

### 2.2.5 résultat avec notre nouvelle algorithmme

Nous avons une réponse quasi instantanées dans les tout les cas, voilà le sudoku donné en retour d'un sudoku complètement vide standart :

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

FIGURE 2.8 – Résolution de Grille Vide avec l'optimizer de Cplex.

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

FIGURE 2.9 – Résolution de Grille avec 17 indices grace à l'optimizer de Cplex.

15	4	6	11	2	7	8	3	12	5	1	9	14	13	10	16
3	13	12	8	5	16	11	6	10	7	15	14	9	4	1	2
10	16	1	7	14	4	9	15	2	11	13	8	12	6	5	3
5	9	2	14	10	1	13	12	4	16	6	3	7	11	8	15
8	6	14	1	15	5	12	4	11	13	3	7	16	9	2	10
16	2	5	15	3	6	7	9	1	10	12	4	11	14	13	8
4	10	3	13	16	14	1	11	9	8	2	6	15	5	12	7
11	7	9	12	8	13	2	10	5	15	14	16	4	1	3	6
14	8	15	9	13	3	4	1	6	2	5	12	10	16	7	11
13	1	11	4	6	12	16	2	8	9	7	10	3	15	14	5
6	3	16	5	7	10	14	8	15	4	11	1	2	12	9	13
7	12	10	2	9	11	15	5	14	3	16	13	6	8	4	1
12	15	8	16	11	9	3	7	13	14	10	5	1	2	6	4
9	14	7	6	4	2	10	13	16	1	8	11	5	3	15	12
2	5	4	3	1	8	6	16	7	12	9	15	13	10	11	14
1	11	13	10	12	15	5	14	3	6	4	2	8	7	16	9

FIGURE 2.10 – Résolution de Grille de longueur et largeur égale à 16 grace à l’optimizer de Cplex.

### 2.2.6 Résultat avec notre algorithme de BackTracking

Pour ce qui est de l’algorithme utilisant le backtracking nous avons dans les deux cas avec des sudoku standart des réponses instantanée. Pour ce qui est du résultat avec un sudoku généralisé de taille 16 par 16 nous avons un temps de réponse notable et assez gênant voir beaucoup trop long pour certaine taille tel que 15.

Voila le résultat de notre résolution avec un sudoku de taille standart sans indices :

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

FIGURE 2.11 – Résolution de Grille Vide avec l’algorithme utilisant le backtracking.

### 2.2.7 Analyse de nos résultats

#### Résultats avec Cplex

Les résultats de l’utilisation de Cplex sont extrêmement positif pouvant réaliser d’extrêmes taille de sudoku sans aucun problème.

#### Résultat avec l’utilisation de BackTracking

Les résultats avec l’utilisation du backtracking permet parfaitement de résoudre un sudoku standart peu importe les indices données et leur nombre. Mais la généralisation laissant a désiré nous pouvons réfléchir à plusieurs piste d’amélioration de cela nous pouvons par exemple pour améliorer l’efficacité de

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

FIGURE 2.12 – Résolution de Grille avec 17 indices avec l’algorithme utilisant le backtracking.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
5	6	7	8	1	2	3	4	13	14	15	16	9	10	11	12
9	10	11	12	13	14	15	16	1	2	3	4	5	6	7	8
13	14	15	16	9	10	11	12	5	6	7	8	1	2	3	4
2	1	4	3	6	5	8	7	10	9	12	11	14	13	16	15
6	5	8	7	2	1	4	3	14	13	16	15	10	9	12	11
10	9	12	11	14	13	16	15	2	1	4	3	6	5	8	7
14	13	16	15	10	9	12	11	6	5	8	7	2	1	4	3
3	4	1	2	7	8	5	6	11	12	9	10	15	16	13	14
7	8	5	6	3	4	1	2	15	16	13	14	11	12	9	10
11	12	9	10	15	16	13	14	3	4	1	2	7	8	5	6
15	16	13	14	11	12	9	10	7	8	5	6	3	4	1	2
4	3	2	1	8	7	6	5	12	11	10	9	16	15	14	13
8	7	6	5	4	3	2	1	16	15	14	13	12	11	10	9
12	11	10	9	16	15	14	13	4	3	2	1	8	7	6	5
16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

FIGURE 2.13 – Résolution de Grille de longueur et largeur égale à 16 avec l’algorithme utilisant le backtracking.

notre algorithme éviter les configurations où les valeurs peuvent être déduites de façon logique tel que celui ci :

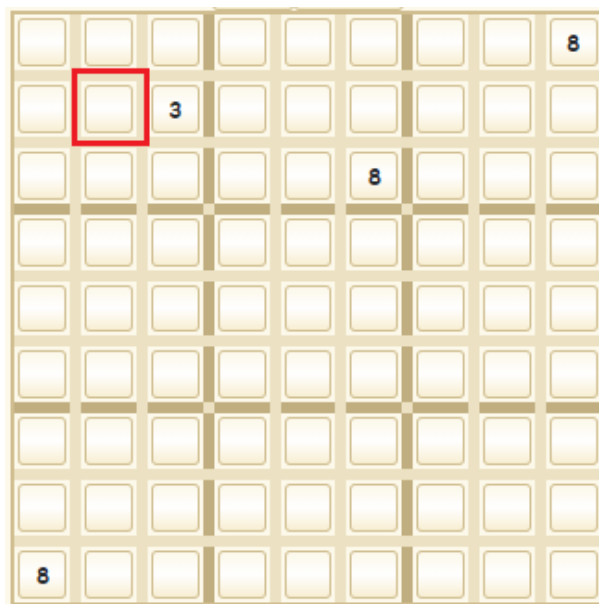


FIGURE 2.14 – Exemple de case dont la valeur peut-être déduite de façon logique dans notre cas la valeur dans la case encadré est 8.

## Chapitre 3

# Conclusion

### 3.1 Rappel de la problématique

Notre problématique à la base était la résolution de sudoku Standard ce que nous avons réussi. Nous avons donc pour avoir une autre vision du problème nous avons choisi de généraliser celui-ci. Ce qui nous a ouvert à des pistes d'améliorations dont nous n'aurions pas eu besoin dans le cas de la résolution de sudoku.

### 3.2 Réponse apportées

Nous avons en ce qui concerne la résolution de sudoku standard deux programmes portant

### 3.3 Piste d'amélioration

Nous pourrions pour voir les limites de l'algorithme du Cplex l'utiliser sur un grand volume de sudoku et voir le temps mis pour tous les résoudre en une seule fois. Nous pourrions essayer avec des sudokus d'une taille extrême pour en vérifier la consistance.

Comme dit précédemment en ce qui concerne la déduction des valeurs nous pouvons éviter beaucoup de tests inutiles grâce à cela pour améliorer notre algorithme utilisant le backtracking.

Nous pouvons aussi pour les tests sur les sudoku de taille standard tester nos algorithmes sur les classes de sudoku décrites dans cet article :

[2]

Nous expliquant que tous les sudoku possibles peuvent être obtenus par plusieurs actions élémentaires à partir de 5472730538 grilles de sudoku que nous pouvons qualifier d'élémentaires. Cela nous permettrait d'affirmer de manière solide que nos algorithmes fonctionnent dans tous les cas possibles.

### 3.4 Les apports du stage

#### 3.4.1 les apports à l'entreprise

Grâce à ce stage les chercheurs auront une meilleure idée de l'utilisation de Cplex sur Python pour la résolution de leurs problèmes et grâce à notre algorithme utilisant le backtracking nous pouvons appuyer que l'utilisation des algorithmes de Cplex est bien plus efficace que les méthodes que nous pouvons coder de façon artisanale sans y consacrer une très grande quantité de connaissances.

#### 3.4.2 les apports personnels

Avant ce stage je n'avais aucune connaissance en résolution de problèmes d'optimisation linéaire. Grâce à ce stage je connais maintenant un de ces outils de résolution les plus puissants. J'ai aussi pu apprendre plusieurs termes de mathématique combinatoire que je n'aurais jamais connus autrement. J'ai maintenant

la connaissance de plusieurs algorithmes de résolution de problème de satisfaction de contrainte. J'ai maintenant aussi les connaissances basiques nécessaires quant à la programmation d'interface graphique avec Qt.

## Chapitre 4

# Remerciements

Je souhaiterais adresser mes remerciements :

- Monsieur Andrei Doncescu qui m’a proposé ce stage et qui a été mon maître de stage durant tout ce projet.
- Le LAMIA d’avoir pu m’accueillir en son sein.
- Mon collègue stagiaire stéphane qui m’a aidé dans la recherche de document



# Bibliographie

- [1] Pierre Barthélémy. 17 est le nombre de dieu au sudoku. *Le monde*, 2012.
- [2] Ed Russell and Frazer Jarvis. There are 5472730538 essentially different sudoku grids. 2005.

# Annexe A

## Annexes

### A.1 Code Générer durant le stage

```
1
2 import sys
3 import docplex
4 from docplex.cp.model import CpoModel
5 import random
6 from PyQt5.QtCore import Qt
7 from PyQt5.QtGui import QFontMetrics
8 from PyQt5.QtWidgets import QApplication, QWidget, QHBoxLayout, QVBoxLayout, QLabel,
   QTextEdit
9 #Variable indiquant la m[U+FFFD] de resolution choisie
10 Res=2
11
12 #La classe de nos zones de saisi de texte
13 class Text(QTextEdit):
14     def __init__(self):
15         QTextEdit.__init__(self)
16         self.setText("0")
17         self.setFocusPolicy(Qt.StrongFocus)
18         font = self.document().defaultFont()
19         fontMetrics = QFontMetrics(font)
20         textSize = fontMetrics.size(0, self.toPlainText())
21
22         w = textSize.width() + 10
23         h = textSize.height() + 10
24         self.setMinimumSize(w, h)
25         self.setMaximumSize(w, h)
26         self.resize(w, h)
27     def Test(self):
28         font = self.document().defaultFont()
29         fontMetrics = QFontMetrics(font)
30         textSize = fontMetrics.size(0, self.toPlainText())
31
32         w = textSize.width() + 10
33         h = textSize.height() + 10
34         self.setMinimumSize(w, h)
35         self.setMaximumSize(w, h)
36         self.resize(w, h)
37     def keyPressEvent(self, event):
38         if event.key() != Qt.Key_Enter:
39             QTextEdit.keyPressEvent(self, event)
40             refresh(fen.Grille, fen.Grille1, fen.taille)
41         if event.key() == Qt.Key_Enter:
42             if Res==1:
43                 fen.toGrille(myMap(lpexl(fen.toListeIntAff(), fen.taille), fen.taille))
44             if Res==2:
45                 fen.toGrille(myMap(ResoudreArbre(fen.toListeIntAff(), fen.taille), fen.
   taille))
46
```

```

47 #La classe de notre interface Graphique
48 class Fenetre(QWidget):
49     WGrids= []
50     WGridsLayout= []
51     Lignes= []
52     Grille= []
53     LigneLayout= []
54     Lignes1= []
55     Grille1= []
56     Ligne1Layout= []
57     layout = QHBoxLayout()
58     layouts= []
59     Panel = []
60     taille=0
61
62     def __init__(self, taille):
63         QWidget.__init__(self)
64         self.setWindowTitle("R[U+FFFD]olvar de Sudoku")
65         self.resize(800,800)
66         self.taille=taille
67         for i in range(taille):
68             self.Lignes.append(QWidget())
69             self.Lignes1.append(QWidget())
70             self.LigneLayout.append(QHBoxLayout())
71             self.Ligne1Layout.append(QHBoxLayout())
72             self.Lignes[i].setLayout(self.LigneLayout[i])
73             self.Lignes1[i].setLayout(self.Ligne1Layout[i])
74         for i in range(2):
75             self.WGrids.append(QWidget())
76             self.WGridsLayout.append(QVBoxLayout())
77         for i in range(3):
78             self.Panel.append(QWidget())
79             self.layouts.append(QVBoxLayout())
80         for i in range(3):
81             self.layout.addWidget(self.Panel[i])
82             self.setLayout(self.layout)
83             self.Panel[i].setLayout(self.layouts[0])
84             self.layouts[0].addWidget(self.WGrids[0])
85             self.layouts[0].addWidget(self.WGrids[1])
86             self.WGrids[0].setLayout(self.WGridsLayout[0])
87             self.WGrids[1].setLayout(self.WGridsLayout[1])
88         for i in range(taille):
89             for j in range(taille):
90                 self.Grille.append(QLabel("0"))
91                 self.Grille1.append(Text())
92                 self.LigneLayout[i].addWidget(self.Grille[i*taille+j])
93                 self.Ligne1Layout[i].addWidget(self.Grille1[i*taille+j])
94         for i in range(taille):
95             self.WGridsLayout[0].addWidget(self.Lignes[i])
96             self.WGridsLayout[1].addWidget(self.Lignes1[i])
97         for i in range(taille):
98             self.LigneLayout[i].setContentsMargins(68,9,9,9)
99
100     def toListeInt(self):
101         liste=[]
102         for i in range(self.taille):
103             liste.append([])
104             for j in range(self.taille):
105                 liste[i].append(int(self.Grille[i*self.taille+j].text()))
106         return liste
107
108
109     def toListeIntAff(self):
110         liste=[]
111         for i in range(self.taille):
112             liste.append([])
113             for j in range(self.taille):
114                 liste[i].append(int(self.Grille1[i*self.taille+j].toPlainText()))
115         return liste
116

```

```

117
118     def toListe(self):
119         liste=[]
120         for i in range(self.taille):
121             liste.append([])
122             for j in range(self.taille):
123                 liste[i].append(self.Grille[i*self.taille+j].text())
124         return liste
125
126
127     def toGrille(self,liste):
128         for i in range(self.taille):
129             for j in range(self.taille):
130                 self.Grille[self.taille*i+j].setText(liste[i][j])
131
132     def reInput(self):
133         for i in range(self.taille):
134             for j in range(self.taille):
135                 self.Grille1[self.taille*i+j].setText(self.Grille[self.taille*i+j].text
136                 ())
137 app = QApplication.instance()
138 if not app:
139     app = QApplication(sys.argv)
140
141 #Fonction indiquant si un Sudoku est valide
142 def valideint(sudoku,taille):
143     valide= True
144     for i in range(taille):
145         for j in range(taille):
146             if sudoku[i][j]<0 or sudoku[i][j]>taille:
147                 valide=False
148
149     for i in range(taille):
150         l=sudoku[i]
151         for j in range(taille+1):
152             if l.count(j)>1 and j!=0:
153                 valide=False
154
155     for i in range(taille):
156         l=[]
157         for j in range(taille):
158             l.append(sudoku[j][i])
159         for j in range(taille+1):
160             if l.count(j)>1 and j!=0:
161                 valide=False
162
163     divx=0
164     divy=0
165     for i in range(2,taille):
166         if(taille%i==0 and i*i==taille):
167             divx=i
168     divy=divx
169     if divx==0 and divy==0:
170         for i in range(2,taille):
171             if(taille%i==0 and divx==0):
172                 divx=i
173         for i in range(2,taille):
174             if(taille%i==0 and (divx*i)==taille and divy==0):
175                 divy=i
176     for i in range(taille):
177         l=[]
178         for j in range(taille):
179             l.append(sudoku[int(j/divx)+(int(i/divy)*divy)][(j%divx)+((i%divy)*divx)])
180         for j in range(taille+1):
181             if l.count(j)>1 and j!=0:
182                 valide=False
183
184     return valide
185
186 #Fonction permettant d'avoir une liste repr[U+FFFD]tentant un sudoku d'entier sous la forme de

```

```

    liste de caract[U+FFFD]
186 def myMap(l,taille):
187     l1=l.copy()
188     for i in range(taille):
189         for j in range(taille):
190             l1[i][j]=str(l1[i][j])
191     return l1
192
193 #Fonction indiquant si un sudoku contient des cases vides
194 def Remplie(liste,taille):
195     plein = True
196     for i in range(taille):
197         for j in range(taille):
198             if (liste[i][j]==0):
199                 plein=False
200     return plein
201
202 #Fonction permettant la copie de notre sudoku
203 def Copie(liste,y,x,val):
204     l=liste.copy()
205     l[y][x]=val
206     return l
207
208 #Fonction de résolution utilisant le backtracking
209 def ResoudreArbre(liste,taille):
210     c=1
211     i=0
212     j=0
213     x=0
214     y=0
215     while x<taille:
216         y=0
217         while y<taille:
218             if(liste[x][y]==0):
219                 i=x
220                 j=y
221                 x=taille
222                 y=taille
223                 y+=1
224                 x+=1
225         while not Remplie(liste,taille):
226             while c<taille and not valideint(Copie(liste,i,j,c),taille):
227                 c+=1
228             if valideint(Copie(liste,i,j,c),taille):
229                 liste= ResoudreArbre(Copie(liste,i,j,c),taille)
230                 c+=1
231             if c>=taille and not (Remplie(liste,taille) and valideint(liste,taille)):
232                 liste[i][j]=0
233                 return liste
234     return liste
235
236 #Fonction pour actualiser notre affichage
237 def refresh(x,y,taille):
238     for i in range(taille):
239         for j in range(taille):
240             x[i*taille+j].setText(y[i*taille+j].toPlainText())
241
242 #Fonction permettant de charger les cases [U+FFFD] rempli de notre sudoku parmi nos
    contraintes
243 def chargez(var,list,taille):
244     for i in range(taille):
245         for j in range(taille):
246             if(liste[i][j]>0):
247                 var[i][j].set_domain((liste[i][j], liste[i][j]))
248
249 #Fonction de resolution utilisant Cplex
250 def lpexl(liste,taille):
251
252     c=1
253     M=CpoModel("Sudoku")

```

```

254 GRNG = range(taille)
255
256 var = [[M.integer_var(min=1, max=taille, name="x" + str(l*taille+c)) for l in range(
taille)] for c in range(taille)]
257
258 # Ajout des contraintes sur les lignes
259 for l in GRNG:
260     M.add(M.all_diff([var[l][c] for c in GRNG]))
261
262 # Ajout des contraintes sur les colonnes
263 for c in GRNG:
264     M.add(M.all_diff([var[l][c] for l in GRNG]))
265
266 divx=0
267 divy=0
268 for i in range(2,taille):
269     if(taille%i==0 and i*i==taille):
270         divx=i
271 divy=divx
272 if divx==0 and divy==0:
273     for i in range(2,taille):
274         if(taille%i==0 and divx==0):
275             divx=i
276     for i in range(2,taille):
277         if(taille%i==0 and (divx*i)==taille and divy==0):
278             divy=i
279
280
281 # Ajout des contraintes sur les sous grilles
282 ssrng = range(0, taille, divy)
283 for sl in ssrng:
284     for sc in range(0, taille, divx):
285         M.add(M.all_diff([var[l][c] for l in range(sl, sl + divy) for c in range(sc,
sc + divx)]))
286 chargez(var,liste,taille)
287 msol=M.solve(TimeLimit=10)
288 sol=[[msol[var[l][c]] for c in GRNG] for l in GRNG]
289 return sol
290
291 fen = Fenetre(16)
292
293 fen.show()
294
295 app.exec_()

```