

Documentação N-Rainhas Lisp

Pedro Loes

6/21/2021

Introdução

- O objetivo deste projeto foi desenvolver um algoritmo para resolver o problema das NRainhas na linguagem funcional Common Lisp. Este relatório apresenta a descrição do problema, a construção do algoritmo e a documentação do programa.

Problema

- O problema da N rainhas consiste em posicionar um número N de rainhas em um tabuleiro de xadrez.
- A peça rainha no jogo xadrez pode movimentar um número ilimitado de casas nas linhas, colunas ou diagonais.
- O posicionamento deve ser realizado de forma que nenhuma rainha fique insegura, ou seja, nenhuma rainha pode estar na mesma linha, coluna ou diagonal que outra rainha.

Construção do Algoritmo

- O algoritmo foi construído com 3 funções:
 1. **<verifique>**
 - Verifica se a rainha da vez pode ser posicionada em determinada posição.
 2. **<posicione>**
 - Executa laço iterar sobre o espaço de busca.
 3. **<imprima>**
 - Imprime soluções encontradas pelo programa.
- A ideia básica do programa é iterar sobre cada posição do tabuleiro N x N fornecido como argumento pelo usuário e verificar se as condições do posicionamento das N rainhas é seguro.
- O algoritmo itera sobre as linhas e colunas do tabuleiro procurando a primeira posição segura para cada rainha. Caso a posição inviabilize a solução final o algoritmo retorna e reposiciona a rainha anterior até encontrar uma solução onde as N rainhas estão seguras.
- A verificação de linhas e colunas é realizada comparando os índices da possível nova posição com os índices das rainhas já posicionadas.
- A verificação das diagonais é realizada calculando o valor absoluto de uma divisão.

1. Verifique

- A primeira função denominada **<verifique>**, verifica se uma posição em uma determinada casa do tabuleiro é segura.
- As linhas, colunas e diagonais são inspecionadas e a função retorna verdadeiro se as condições de segurança da posição forem satisfeitas.
- As funções **<cond>**, **<member>**, **<mapcar>**, **<car>**, **<cadr>**, **<lambda>** e **<abs>** da biblioteca base de linguagem Common Lisp foram utilizadas.
- A função recebe como parâmetros:
 1. A posição **<x>** no tabuleiro.
 2. A posição **<y>** no tabuleiro.
 3. A lista das posições das rainhas.
- A função de **<cond>** avalia duas condições:
 1. Se a rainha é membra da mesma linha que as rainhas anteriores.
 - A função **<member>** avalia se é verdadeiro o pertencimento da rainha a uma posição segura.
 - A função **mapcar** avalia cada posição em relação a lista de rainhas.
 - A função **lambda** recebe com parâmetros a lista **xy** e aplica o **mapcar** para linhas e colunas.
 - A expressão lógica **or** avalia se **<x>** é igual a primeira posição ou **<y>** à segunda.
 2. Se a rainha é membra da mesma diagonal que a das rainhas anteriores.
 - A função **<member>** avalia se é verdadeiro o pertencimento da rainha a uma posição segura.
 - A função **mapcar** avalia cada posição em relação a lista de rainhas.
 - A função **lambda** recebe com parâmetros a lista **xy** e aplica o **mapcar** para diagonais.
 - A expressão lógica **<or>** avalia se o valor absoluto da divisão de **<x>** - a primeira posição por **<y>** - segunda posição de **<xy>** é igual a 1.

```
; Define função condição de segurança da rainha na posição x y
(defun verifique (x y rainhas)

  ; Verifica condição de posicionamento da rainha
  (cond

    ; Verifica se rainha da vez é membro da condição de linha
    ((member t (mapcar #'(lambda (xy)
                          (or (= x (car xy)) (= y (cadr xy)))) rainhas)) nil)

    ; Verifica se rainha da vez é membro da condição diagonal
    ((member t (mapcar #'(lambda (xy)
                          (= 1 (abs (/ (- x (car xy)) (- y (cadr xy)))))) rainhas)) nil)

    ; Retorna verdadeiro
    (t)
  )
)
```

1. Posicione

- A segunda função denominada **<posicione>**, itera sobre o tabuleiro.
- A função recebe como parâmetros:
 1. A posição **<x>** no tabuleiro.
 2. A posição **<y>** no tabuleiro.
 3. A lista das posições das **<rainhas>**.
 4. Número máximo **<n>** de rainhas e dimensão do tabuleiro.
- A função de **<cond>** avalia três condições:
 1. Se o tamanho da lista de rainhas posicionadas é igual ao máximo
 - Caso verdadeiro imprime tupla (coluna, linha) da maior para menor.
 2. Se **<x>** ou **<y>** é maior que o máximo
 - Caso verdadeiro passa para próxima rainha da lista rainhas.
 3. Se verifica rainhas permite o posicionamento.
 - Caso verdadeiro adiciona posição a lista rainha caso contrário chama a função verifica de forma recursiva nas posições **<x> + 1** e **<y> + 1**.

```
; Define posicionamento recursivo da rainha em x e y na ordem: (1 1) ~ (n n)
(defun posicione (x y rainhas n)

  ; Condição de posicionamento seguro
  (cond

    ; Se verdadeiro Imprime tuplas (coluna linha) de posições da solução
    ((= n (length rainhas)) (print (list 'Solução rainhas)) (cdr rainhas))

    ; Caso contrário passa para proxima (coluna linha)
    ((or (> x n) (> y n)) (cdr rainhas))

    ; Verifica se pode posicionar a rainha
    ((verifique x y rainhas)

      ; Define conjunto, aplica laço recursivo com contador x + 1 e empilha rainha
      (setq rec (posicione (+ 1 x) 1 (append (list (list x y)) rainhas) n))

      ; Verifica condição de coluna
      (cond

        ; Condição de laço recursivo com contador y + 1 e conjunto rec verdadeiro
        ((equal rainhas rec) (posicione x (+ 1 y) rainhas n))
        (t rec)
      )
    )
  )
)
```

3. Imprima

- A terceira função denominada <imprima>, imprime os resultados do algoritmo e forma de tuplas da última coluna para a primeira.
- A função recebe como parâmetros:
 1. O máximo <n> de rainhas e tamanho do tabuleiro.
 2. Uma lista vazia para solução de posicionamentos.
- A função imprima executa a chamada recursiva da função posicione começando com <x> = 1 e <y> = 1 e passando os parâmetros da lista vazia e tamanho do problema <n> que define o número de rainhas e dimensões do tabuleiro.

```
; Define função imprima  
(defun imprima (n rainhas)  
  
  ; Executa função posicione  
  (posicione 1 1 rainhas n))
```

Conclusão

- Um exemplo da execução do programa é a resolução do problema com parâmetros:
 1. <4> para indicar a resolução do problema com 4 rainhas em um tabuleiro 4 x 4.
 2. <()> lista vazia para ser populada pelo programa com as soluções.

```
; Imprime solução com 4 rainhas  
(print (list 'Solução (imprima 4 '())))
```

- O Compilador **rextester** permite executar o programa on-line no link:
– <https://rextester.com>

Referências

- [Practical Common Lisp](#)
- www.tutorialspoint.com/lisp
- [You Tube](#)