

INFO-F-302 Informatique Fondamentale

Rapport du projet 2016-2017

Nathan Liccardo, Stanislas Gueniffey

18 mai 2017

1 Introduction

La projet détaillé dans ce document avait deux objectifs : la modélisation de problèmes sous formes CSP et l'implémentation de ceux-ci en Java. Les réponses fournies seront formalisées selon le modèle CSP à savoir : variables, domaines et contraintes.

2 Problèmes d'échecs

Nous supposons ici que le lecteur est familier avec le [jeu d'échecs](#). Les problèmes posés par la suite consistent à reproduire des scénarios plausibles dans le cadre d'une partie de ce jeu, dont certains paramètres ont été modifiés et respectant des contraintes supplémentaires (qui elles ne sont pas inhérentes au jeu).

2.1 Formalismes

Afin de pouvoir obtenir le problème sous la forme d'un CSP, nous avons posé certaines variables inhérentes au problème :

n	La taille du tableau d'échecs
k_1	Le nombre de tours
k_2	Le nombre de fous
k_3	Le nombre de cavaliers

Par facilité de notation, nous avons également défini les ensembles suivants qui sont directement liés aux places et pièces du jeu :

$$N = \{1, \dots, n\} \quad (1)$$

$$K_1 = \{1, \dots, k_1\} \quad (2)$$

$$K_2 = \{1, \dots, k_2\} \quad (3)$$

$$K_3 = \{1, \dots, k_3\} \quad (4)$$

$$K_4 = \{1, \dots, (n * n) - (k_1 + k_2 + k_3)\} \quad (5)$$

2.2 Problème d'indépendance

Le problème d'indépendance consiste à déterminer s'il est possible d'assigner à chacune des pièce une position distincte sur l'échiquier de sorte qu'aucune pièce ne menace une autre pièce.

Exprimer une instance quelconque du problème d'indépendance par un CSP équivalent, en exposant de manière claire les variables, leurs domaines respectifs et les contraintes à respecter.

2.2.1 Variables

Nous avons défini dans un premier temps les variables représentant respectivement les tours, les fous et les cavaliers :

$$X = \{x_t \mid t \in K1\} \cup \{x_f \mid f \in K2\} \cup \{x_c \mid c \in K3\}$$

2.2.2 Domaines

Les pièces seront représentées sous la forme de coordonnées X et Y . Ce sont ces deux valeurs qui formeront le domaine pour les trois types de pièces :

$$\begin{aligned} D_t &= \{(i, j) \mid 1 \leq i \leq n \wedge 1 \leq j \leq n\} \\ D_f &= \{(i, j) \mid 1 \leq i \leq n \wedge 1 \leq j \leq n\} \\ D_c &= \{(i, j) \mid 1 \leq i \leq n \wedge 1 \leq j \leq n\} \end{aligned}$$

2.2.3 Contraintes

Les contraintes s'appliquant sur les variables de ce problème doivent prendre en compte les deux demandes suivantes :

Aucune pièce ne peut en menacer une autre.

Une case est occupée par maximum une pièce.

Afin de s'assurer qu'aucune pièce n'en menace une autre, il est intéressant de détailler le cas de chaque types de pièces indépendamment. Commençons par les tours :

$$\begin{aligned} C_1 &= \{(x_{t1}, x_{t2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid i_1 \neq i_2 \wedge j_1 \neq j_2\}\} \\ C_2 &= \{(x_{t1}, x_{f2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid i_1 \neq i_2 \wedge j_1 \neq j_2\}\} \\ C_3 &= \{(x_{t1}, x_{c2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid i_1 \neq i_2 \wedge j_1 \neq j_2\}\} \end{aligned}$$

Dans un second temps, on demande à tous les fous de ne pas menacer une autre pièce :

$$\begin{aligned} C_4 &= \{(x_{f1}, x_{t2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \text{abs}(i_1 - i_2) \neq \text{abs}(j_1 - j_2)\}\} \\ C_5 &= \{(x_{f1}, x_{f2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \text{abs}(i_1 - i_2) \neq \text{abs}(j_1 - j_2)\}\} \\ C_6 &= \{(x_{f1}, x_{c2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \text{abs}(i_1 - i_2) \neq \text{abs}(j_1 - j_2)\}\} \end{aligned}$$

Il reste à vérifier que les cavaliers ne menacent personne :

$$\begin{aligned} C_7 &= \{(x_{c1}, x_{t2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid (\text{abs}(i_1 - i_2) \neq 2 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) \neq 1) \wedge (\text{abs}(i_1 - i_2) \neq 1 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) \neq 2)\}\} \\ C_8 &= \{(x_{c1}, x_{f2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid (\text{abs}(i_1 - i_2) \neq 2 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) \neq 1) \wedge (\text{abs}(i_1 - i_2) \neq 1 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) \neq 2)\}\} \\ C_9 &= \{(x_{c1}, x_{c2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid (\text{abs}(i_1 - i_2) \neq 2 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) \neq 1) \wedge (\text{abs}(i_1 - i_2) \neq 1 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) \neq 2)\}\} \end{aligned}$$

Nous avons à présent vérifié que l'ensemble des pièces n'en menace aucune autre. Il faut en plus de cela s'assurer qu'il n'existe aucune case possédant deux pièces. On constate que la propriété est assurée pour tout les cas excepté lorsque nous comparons deux cavaliers :

$$C_{10} = \{(x_{c1}, x_{c2}), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \neg((i_1 = i_2) \wedge (j_1 = j_2))\}\}$$

Nous pouvons à présent affirmer que le respect de ces contraintes sur les variables fournies nous permettra d'obtenir le résultat du problème d'indépendance.

2.3 Problème de domination

Le problème de domination consiste à déterminer s'il est possible d'assigner à chacune des pièce une position distincte sur l'échiquier de sorte que chaque case soit occupée ou menacée par au moins une pièce.

Exprimer une instance quelconque du problème de domination par un CSP équivalent, en exposant de manière claire les variables, leurs domaines respectifs, et les contraintes à respecter.

2.3.1 Variables

Les variables seront définies de la même manière que pour l'exercice précédent. Nous créons cependant une nouvelle variable représentant les cases vides :

$$X = \{x_t \mid t \in K1\} \cup \{x_f \mid f \in K2\} \cup \{x_c \mid c \in K3\} \cup \{x_v \mid v \in K4\}$$

2.3.2 Domaines

Les domaines sont définis de façon identique au problème précédent pour l'ensemble des pièces mises à disposition :

$$\begin{aligned} D_t &= \{(i, j) \mid 1 \leq i \leq n \wedge 1 \leq j \leq n\} \\ D_f &= \{(i, j) \mid 1 \leq i \leq n \wedge 1 \leq j \leq n\} \\ D_c &= \{(i, j) \mid 1 \leq i \leq n \wedge 1 \leq j \leq n\} \end{aligned}$$

Etant donné la présence de nouvelles variables, il faut également ajouté le domaine s'y appliquant à savoir :

$$D_v = \{(i, j) \mid 1 \leq i \leq (n * n) - (k1 + k2 + k3) \wedge 1 \leq j \leq (n * n) - (k1 + k2 + k3)\}$$

2.3.3 Contraintes

Les contraintes appliquées dans le cas du problème de domination seront quant à elles légèrement différentes. Dans ce nouveau problème, nous avons l'affirmation suivante qui doit être respectée :

L'ensemble des cases libres doivent être menacées.

Une case est occupée par maximum une pièce.

Commençons par indiquer que pour toute case libre du plateau, il existe au moins une pièce qui la menace :

$$\begin{aligned} C_1 &= \{(x_v, x_t), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid i_1 = i_2 \vee j_1 = j_2\}\} \\ &\quad \vee \\ C_2 &= \{(x_v, x_f), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \text{abs}(i_1 - i_2) = \text{abs}(j_1 - j_2)\}\} \\ &\quad \vee \\ C_3 &= \{(x_v, x_c), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid (\text{abs}(i_1 - i_2) = 2 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) = 1) \vee (\text{abs}(i_1 - i_2) = \\ &\quad 1 \wedge \text{abs}(j_1 - j_2) = 2)\}\} \\ &\quad \vee \\ C_4 &= \{(x_v, x_c), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid i_1 = i_2 \vee j_1 = j_2\}\} \end{aligned}$$

Il ne reste plus qu'à empêcher deux pièces distinctes de se retrouver sur la même case du plateau. Pour ce faire, on reprend l'idée utilisée dans l'exercice précédent :

$$\begin{aligned} C_4 &= \{(x_t, x_t), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \neg((i_1 = i_2) \wedge (j_1 = j_2))\}\} \\ C_5 &= \{(x_t, x_f), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \neg((i_1 = i_2) \wedge (j_1 = j_2))\}\} \\ C_6 &= \{(x_t, x_c), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \neg((i_1 = i_2) \wedge (j_1 = j_2))\}\} \\ C_7 &= \{(x_f, x_f), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \neg((i_1 = i_2) \wedge (j_1 = j_2))\}\} \\ C_8 &= \{(x_f, x_c), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \neg((i_1 = i_2) \wedge (j_1 = j_2))\}\} \\ C_9 &= \{(x_c, x_c), \{(i_1, j_1, i_2, j_2) \in N^4 \mid \neg((i_1 = i_2) \wedge (j_1 = j_2))\}\} \end{aligned}$$

2.4 Implémentation

Notre implémentation des problèmes ci-dessus nous a permis de répondre aux questions 2.3, Bonus et 2.4 de l'énoncé. Le code qui en résulte est fournis en annexe de ce document. Il a été implémenté comme demandé à l'aide de l'outil [ChocoSolver](#).

3 Surveillance de musée