

Resumo do artigo: A Tabled Prolog Program for Solving Sokoban

Vinícius Marcondes Vieira

19 de novembro de 2022

O artigo inicia-se apresentando uma introdução à linguagem utilizada, o algoritmo aplicado e o problema cujo algoritmo busca solucionar. Segundo os autores a linguagem escolhida foi a B-Prolog e o algoritmo desenvolvido foi batizado de BPSolver, o objetivo da pesquisa foi encontrar soluções para resolução de jogos do tipo Sokoban.

A metodologia escolhida para a resolução do problema foi simplificar o jogo a um simples problema de resolução de encontrar um menor caminho entre dois pontos, utilizando tabelas para armazenar as inferências e caminhos já feitos, dessa forma evitando loops e repetições de solução.

A seguir são apresentados os resultados obtidos através de 15 testes, dos quais 11 foram bem sucedidos, o que segundo os autores é um resultado promissor visto a simplicidade do algoritmo. A conclusão obtida pelos autores é de que o algoritmo, devido a sua simplicidade, é muito eficaz, dependendo somente de quantidade de memória, motivo da falha de 4 testes, pois as tabelas de inferência acabam por ocuparem muito espaço, e de que aplicando uma lógica mais complexo é possível obter melhores resultados. ando uma logica mais complexo é possível obter melhores resultados.