

Määrittelydokumentti

Tietorakenteiden ja algoritmien harjoitustyö

Anton Räihä

2015

1 Työssä toteutettavat algoritmit ja tietorakenteet

Sudokun ratkaisemiseen tulen käyttämään Donald Kunthin Dancing Links (DLX) -algoritmia. Algoritmin pääasiallisena tietorakenteena toimii kaksiulotteinen ja kaksisuuntainen linkitetty lista ("sparse matrix").

2 Ongelman kuvaus ja käytettävät algoritmit/tietorakenteet

Algoritmin ideana on löytää Sudoku-logiikkapelin ruudukkoon oikea ratkaisu.

Sudokua pelataan 9x9 kokoisessa ruudukossa, joka on jaettu 3x3 aliruudukoihin, joita kutsutaan alueiksi. Pelin alkaessa osa ruudukon soluista on jo täytetty numeroilla. Pelissä tavoitteena on täyttää tyhjät solut numeroilla 1-9 (vain yksi numero kuhunkin soluun) niin, että numero voi esiintyä vain kerran kussakin rivissä, sarakkeessa tai alueessa.

Valitsin DLX -algoritmin sen tehokkuuden ja haasteellisuuden takia tutustuttuani erilaisiin sudokun ratkaisemisalgoritmeihin.

3 Ohjelman saamat syötteet ja niiden käyttäminen

Ohjelma saa syötteenä tiedoston nimen, jossa ratkaistava sudoku-ruudukko sijaitsee. Tiedoston tulee olla yksirivinen ja sisältää 81 merkkiä eli sudokun ruudukon luvut vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Ratkottavat tyhjät ruudut esitetään pisteinä.

Esimerkkitiedoston sisältö voisi siis olla vaikkapa:

"83946.7121467829.3752391.8639182467556417.82928765934162.537194913248567..59.6238"

Ohjelma ratkaisee sudokun mikäli sille on olemassa ratkaisu.

4 Tavoitteena olevat aika- ja tilavaativuudet

Kaikki algoritmissa kytetyt linkitettyyn listaan kohdistuvat operaatiot ovat aikavaativuudeltaan $O(1)$.

5 Lhteet

Dancing Links, Donald E. Knuth <http://lanl.arxiv.org/pdf/cs/0011047.pdf>
<https://en.wikipedia.org/wiki/Sudoku>
https://en.wikipedia.org/wiki/Dancing_Links