LAPORAN TUGAS KECIL

Penyelesaian Persoalan 15-Puzzle dengan Algoritma Branch and Bound

Ditujukan untuk memenuhi salah satu tugas kecil mata kuliah IF2211 Strategi Algoritma pada Semester II Tahun Akademik 2021/2022

Disusun oleh:

Sarah Azka Arief (K2)

13520083



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG BANDUNG

2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
1. CARA KERJA PROGRAM	1
2. HASIL PERCOBAAN	3
2.1 Tidak Dapat Diselesaikan	3
2.2 Tidak Dapat Diselesaikan	3
2.3 Dapat Diselesaikan	4
2.4 Dapat Diselesaikan	5
2.5 Dapat Diselesaikan	6
LAMPIRAN	7

1. CARA KERJA PROGRAM

Pada Tugas Kecil 3 IF2211 Strategi Algoritma, digunakan algoritma *branch and bound* untuk menyelesaikan persoalan 15-Puzzle dengan nilai *bound* tiap simpul berupa jumlah *cost* yang dibutuhkan untuk mencapai simpul tersebut dari akar serta taksiran *cost* berupa jumlah ubin tidak kosong yang tidak berada pada tempat sesuai susunan akhir alias *goal state*. *Goal state* sendiri dapat dilihat seperti pada gambar di bawah.

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

Gambar 1. Goal State 15-Puzzle https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2021-2022/Tugas-Kecil-3-(2022).pdf

Pada program yang dibuat untuk memenuhi tugas kecil ini, algoritma *branch and bound* diterapkan dengan menggunakan bahasa *python*. Secara umum, program ini dibagi menjadi dua *file* berupa *main program* yang terdapat pada 'main.py' serta modul penyelesaian yang menerapkan *branch and bound* yang berada pada *file* 'solver.py'. *File* 'solve.py' terdiri atas beberapa fungsi:

1. matrixInput

Menerima input *puzzle* secara manual dan mengembalikan 2D array, angka penanda ubin kosong, serta *lower bound* berupa jumlah ubin yang tidak di *goal state*

2. matrixFile

Membaca *puzzle* pada *file* yang terletak di *folder* 'test' dan mengembalikan 2D array, angka penanda ubin kosong, serta *lower bound* berupa jumlah ubin yang tidak di *goal state*

3. getIdx

Mengembalikan posisi (koordinat x dan y) dari suatu angka yang valid pada ubin *puzzle*

4. reachable

Menggunakan fungsi KURANG(i) untuk mencari apakah *goal state reachable* dari *initial state*. Mengembalikan *bool* yang menandakan *reachability* dari *goal state*

5. swap

Menukar ubin kosong dengan ubin yang berada di atas, bawah, kanan, atau kirinya

6. displayMatrix

Menampilkan puzzle

7. search

Mencari goal state dengan menerapkan branch and bound

Program ini diterapkan dengan terlebih dahulu menerima *input* matriks berupa *puzzle* yang akan dipecahkan. Ubin pada *puzzle* diisi dengan angka 1 hingga 15, sementara ubin kosong ditandai dengan angka lain selain angka 1 hingga 15. Kemudian, akan dilakukan pengecekan terhadap *reachability* dari *goal state* dengan menggunakan fungsi 'reachable' yang memanfaatkan KURANG(i) di bawah.

$$\sum_{i=1}^{16} Kurang(i) + X$$

Gambar 2. KURANG(i)

https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2021-2022/Tugas-Kecil-3-(2022).pdf

Program akan melakukan pengecekan terhadap posisi dari ubin kosong. Apabila ubin kosong berada pada koordinat x ganjil dan y genap atau x genap dan y ganjil maka X adalah 1, sedangkan untuk sebaliknya X adalah 0. Kemudian dilakukan iterasi untuk setiap ubin untuk mnghitung kurang(i) dengan cara mencari jumlah angka yang lebih kecil dari angka pada ubin i yang posisinya ubinnya melebihi ubin i. Apabila didapat total dari seluruh kurang(i) adalah angka genap, maka *goal state reachable*. Di lain hal, apabila didapat angka ganjil, maka *goal state* tidak *reachable*.

Apabila *goal state reachable*, dilakukan pencarian dengan menggunakan fungsi 'search'. Fungsi 'search' menyimpan *dictionary* bernama 'dir' yang berisi arah koordinat x, arah koordinat y, serta string berupa nama arah dari setiap pergerakan ubin yang valid. Fungsi tersebut juga menginisialisasi *built-in priority queue* dari *python* yang diisi dengan *initial state* dari *puzzle* serta *node* yang dibangkitkan selama proses *search*. *Priority queue* ini akan diisi dengan *array* yang berisi informasi relevan dari setiap *node* yakni *cost*, *state* dari *puzzle*, jumlah ubin yang tidak berada pada posisi, kedalaman, serta *path* yang ditempuh untuk mencapai *node* tersebut. Perlu dicatat bahwa *path* disimpan dalam suatu *array* yang berisi *state* of *puzzle* serta string yang berupa arah pergerakan untuk mencapai *state* tersebut.

Pertama-tama, fungsi 'search' akan menginisialisasi *priority queue* dengan *initial state*. Setelahnya, fungsi akan memasuki *loop* yang baru akan berhenti apabila *goal state* telah dicapai. Di dalam *loop*, pertama-tama akan diambil *node* pada *priority queue* yang memiliki *cost* terkecil. Adapun *cost* dari suatu *node* dihitung dengan persamaan berikut, dengan f(P) brupa panjang lintasan dari simpul akar ke P serta g(P) berupa taksiran panjang lintasan terpendek dari P ke simpul solusi dengan akar P:

$$\hat{c}(P) = f(P) + \hat{g}(P)$$

Gambar 3. Taksiran cost simpul P pada 15-Puzzle https://informatika.stei.itb.ac.id/~rinaldi.munir/Stmik/2021-2022/Tugas-Kecil-3-(2022).pdf

Pada program ini, optimasi dilakukan dengan f(P) didapat dengan menghitung kedalaman dari node tersebut alias menambahkan 1 dari kedalaman parent nodenya. Selain itu, g(P) diambil dengan memanfaatkan lower bound. Dalam setiap pergerakan ubin kosong, taksiran panjang lintasan terpendk dapat bertambah 1 apabila ubin yang akan ditukar dengan ubin kosong sudah berada pada goal statenya, berkurang 1 apabila goal state dari ubin yang akan ditukar dengan ubin kosong terletak pada posisi ubin kosong, atau tidak bertambah maupun berkurang apabila ubin yang akan ditukar tetap tidak pada goal state-nya saat maupun sebelum ditukar dengan ubin kosong.

Setelah didapat *node* dengan *cost* terkecil, dilakukan pencarian terhadap pergerakan ubin kosong yang valid. Untuk setiap arah yang dicoba, apabila pergerakan tersebut valid maka *cost* dari *child node* tersebut akan diinisialisasi dengan *cost* dari *node* serta *path* dari *child node* akan berupa *path* dari *node* yang ditambahkan *child node* pada akhir *path*. Hal ini berlangsung hingga dicapai *goal state*.

2. HASIL PERCOBAAN

2.1 Tidak Dapat Diselesaikan

N E	
Nama File	unsolvable1.txt
Initial State Puzzle	15 2 1 12 8 5 6 11 4 9 10 7 3 14 13 16
	Hasil
	PS C:\Users\Sarah Azka A\Documents\if\sem-4\tubes\fifteen-puzzle-solver> python main.py
	15 PUZZLE SOLVER
	PILIHAN INPUT PUZZLE 1. Input Manual 2. Input File Pilih input puzzle: 2
	INPUT PUZZIE Enter nama file: unsolvable1.txt
	XURANG(02): 0 XURANG(02): 1 XURANG(03): 0 XURANG(04): 1 XURANG(04): 1 XURANG(06): 2 XURANG(06): 2 XURANG(06): 2 XURANG(07): 1 XURANG(08): 5 XURANG(07): 2 XURANG(10): 2 XURANG(10): 2 XURANG(10): 2 XURANG(11): 5 XURANG(11): 5 XURANG(11): 0 XURANG(13): 0 XURANG(13): 0 XURANG(13): 14 XURANG(15): 14 XURANG(15): 14 XURANG(15): 14 XURANG(15): 15 XURANG(15)
	GOAL STATE UNREACHABLE! PS C:\Users\Sarah Azka A\Documents\if\sem-4\tubes\fifteen-puzzle-solver> [

2.2 Tidak Dapat Diselesaikan

2.2 Tidak Dapat Diselesaikan			
Nama File	Unsolvable2.txt		
Initial State Puzzle	1 3 4 15 2 16 5 12 7 6 11 14 8 9 10 13		
	Hasil		
	PS C:\Users\Sarah Azka A\Documents\if\sem-4\tubes\fifteen-puzzle-solver> python main.py		
	15 PUZZLE SOLVER		
	PILIHAN INPUT PUZZLE 1. Input Manual 2. Input File		
	Pilih input puzzle: 2		
	INPUT PUZZLE Enter nama file: unsolvable2.txt		
	KURANG(01): 0 KURANG(02): 0 KURANG(03): 1 KURANG(04): 1 KURANG(04): 1 KURANG(05): 0 KURANG(05): 0 KURANG(07): 1 KURANG(07): 1 KURANG(07): 0 KURANG(09): 0 KURANG(19): 0 KURANG(19): 0 KURANG(11): 3 KURANG(12): 6 KURANG(12): 6 KURANG(13): 0 KURANG(14): 4 KURANG(15): 11 KURANG(15): 10 KURANG(15): 10		
	SUM KURANG(i) + X: 37 GOAL STATE UNREACHABLE! PS C:\Users\Sarah Azka A\Documents\if\sem-4\tubes\fifteen-puzzle-solver>		

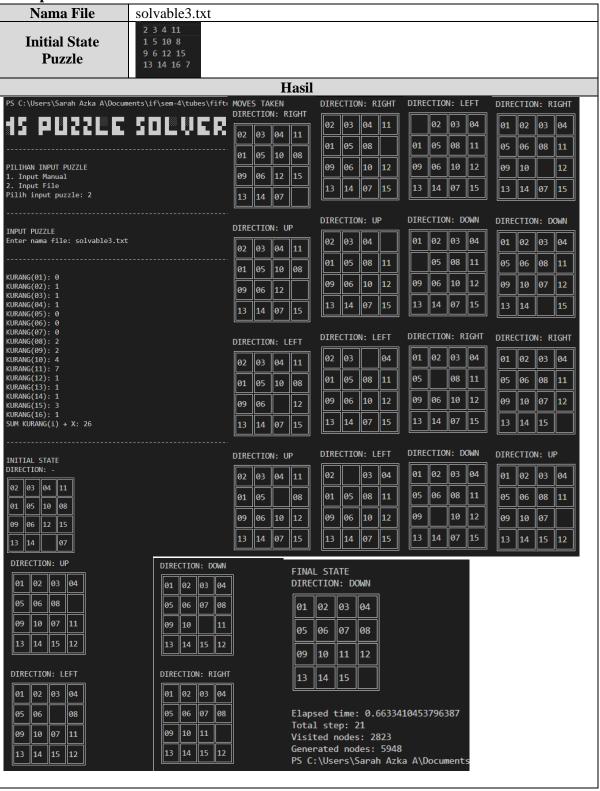
2.3 Dapat Diselesaikan

Nama File	solvable1.txt	
Initial State Puzzle	1 2 3 4 6 10 7 8 5 13 15 11 9 0 14 12	
	H	Hasil
PS C:\Users\Sarah Azka A\Doc	uments\if\sem-4\tubes\fifteen-puzzle-	-solver> INITIAL STATE
PILIHAN INPUT PUZZLE 1. Input Manual 2. Input File Pilih input puzzle: 2	SOLVER	DIRECTION: - 01 02 03 04 06 10 07 08 05 13 15 11 09 14 12 MOVES TAKEN DIRECTION: UP
INPUT PUZZLE Enter nama file: solvable1.t KURANG(01): 0	xt	01 02 03 04 06 10 07 08 05 15 11 09 13 14 12
KURANG(02): 0 KURANG(03): 0 KURANG(04): 0 KURANG(05): 0 KURANG(05): 1 KURANG(07): 1 KURANG(08): 1 KURANG(08): 0 KURANG(10): 0 KURANG(11): 1		DIRECTION: UP 01
KURANG(12): 0 KURANG(13): 3 KURANG(14): 1 KURANG(15): 4 KURANG(16): 2 SUM KURANG(1) + X: 18		DIRECTION: LEFT 01 02 03 04 06 07 08 05 10 15 11 09 13 14 12
DIRECTION: DOWN 01	95 96 99 10	1: UP 03 04 07 08 11 15 12
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 15 11 12 DIRECTION: RIGHT	09 10	
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 15 11 13 14 12	05 06 O	
DIRECTION: RIGHT 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 15 11 13 14 12	Elapsed t Total ste Visited n Generated	15 cime: 0.008054018020629883

2.4 Dapat Diselesaikan

Nama File	solvable2.txt				
Initial State Puzzle	2 5 3 4 1 6 15 0 9 10 8 7 13 14 12 11				
	Hasil				
PS C:\Users\Sarah Azka A\Documents		MOVES TAKEN DIRECTION: DOWN	DIRECTION: UP 02	DIRECTION: RIGHT 01 02 03 04 05 06 07 09 10 15 08	DIRECTION: LEFT 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 15 11 13 14 12
2. Input File Pilih input puzzle: 2 INPUT PUZZLE		13 14 12 11 DIRECTION: LEFT	13 14 12 11 DIRECTION: LEFT	13 14 12 11 DIRECTION: RIGHT	DIRECTION: UP 01 02 03 04
Enter nama file: solvable2.txt KURANG(01): 0 KURANG(02): 1 KURANG(03): 1		02 05 03 04 01 06 15 07 09 10 08	02 03 04 01 05 06 07 09 10 15 08	01 02 03 04 05 06 07 09 09 10 15 08	65 66 67 68 69 10 11 13 14 15 12
KURANG(04): 1 KURANG(05): 3 KURANG(06): 0 KURANG(07): 0 KURANG(08): 1 KURANG(08): 1 KURANG(09): 2 KURANG(10): 2 KURANG(11): 0		13 14 12 11 DIRECTION: UP 02 05 03 04	13 14 12 11 DIRECTION: DOWN 01 02 03 04	13 14 12 11 DIRECTION: DOWN 01 02 03 04	DIRECTION: RIGHT 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11
KURANG(12): 1 KURANG(13): 2 KURANG(14): 2 KURANG(15): 8 KURANG(16): 8 SUM KURANG(i) + X: 32		01 06 07 09 10 15 08 13 14 12 11	05 06 07 09 10 15 08 13 14 12 11	05 06 07 08 09 10 15 13 14 12 11	13 14 15 12 FINAL STATE DIRECTION: DOWN 01 02 03 04
INITIAL STATE DIRECTION: -		DIRECTION: LEFT 02	DIRECTION: RIGHT 01 02 03 04 05 06 07	DIRECTION: DOWN 01 02 03 04 05 06 07 08	05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
09 10 08 07 13 14 12 11		09 10 15 08 13 14 12 11	09 10 15 08 13 14 12 11	09 10 15 11 13 14 12	Elapsed time: 0.03206753730773926 Total step: 16 Visited nodes: 237 Generated nodes: 490 PS C:\Users\Sarah Azka A\Documents

2.5 Dapat Diselesaikan



LAMPIRAN

Link Github: https://github.com/azkazkazka/Tucil3_13520083

Poin	Ya	Tidak
1. Program berhasil dikompilasi	✓	
2. Program berhasil <i>running</i>	✓	
3. Program dapat menerima input dan menuliskan output	√	
4. Luaran sudah benar untuk semua data uji	✓	
5. Bonus dibuat		✓

Solvable1.txt

1234

6 10 7 8

5 13 15 11

9 0 14 12

Solvable2.txt

2534

1 6 15 0

9 10 8 7

13 14 12 11

Solvable3.txt

2 3 4 11

1 5 10 8

9 6 12 15

13 14 16 7

Unsolvable1.txt

15 2 1 12

8 5 6 11

49107

3 14 13 16

Unsolvable2.txt

1 3 4 15

2 16 5 12

7 6 11 14

8 9 10 13