

# Modelowanie Wieloagentowe

## [234900-0286]

### Wykład 2

Bogumił Kamiński

[www.bogumilkaminski.pl](http://www.bogumilkaminski.pl)



# Sudoku

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

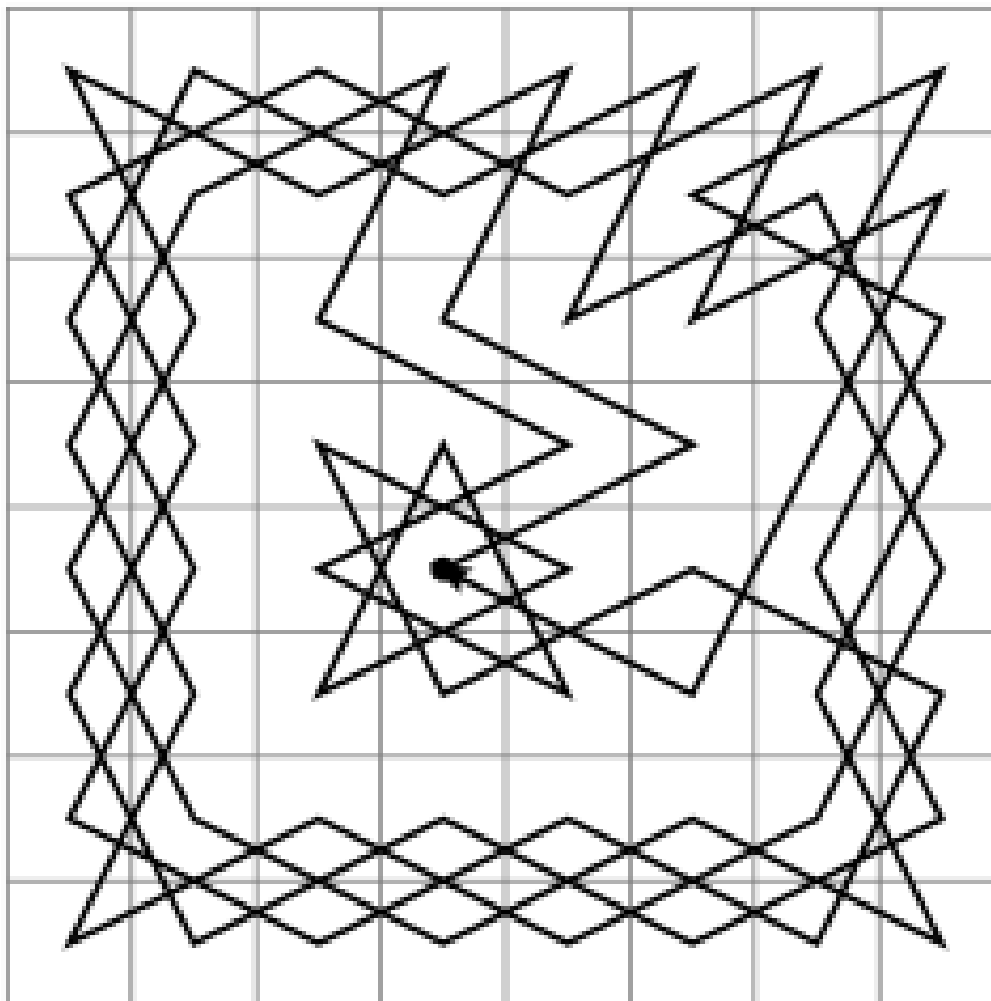
⇒

5	3	4	6	7	8	9	1	2
6	7	2	1	9	5	3	4	8
1	9	8	3	4	2	5	6	7
8	5	9	7	6	1	4	2	3
4	2	6	8	5	3	7	9	1
7	1	3	9	2	4	8	5	6
9	6	1	5	3	7	2	8	4
2	8	7	4	1	9	6	3	5
3	4	5	2	8	6	1	7	9

# Dodatkowe zadanie domowe 4

- Część 1:
  - popraw solver tak, aby działał szybciej
  - Rozwiąż wszystkie problem ze strony <https://www.kaggle.com/bryanpark/sudoku> i sprawdź czy solver działa poprawnie
- Część 2:
  - Rozwiąż problemy od 1 do 20 ze strony ProjectEuler

# Skoczek na szachownicy



# Dodatkowe zadanie domowe 5

1. Sprawdź czy czas rozwiązania zadania zależy od punktu startowego skoczka
2. Zmodyfikuj kod tak, żeby znajdował zamkniętą ścieżkę
3. Sprawdź czy inne reguły przeszukiwania możliwych ruchów skoczka i porównaj ich efektywność
4. Sprawdź jakie rozmiary planszy daje się rozwiązać; jak można przyspieszyć algorytm dla bardzo dużej planszy?