LAPORAN TUGAS KECIL 3 IF2211 STRATEGI ALGORITMA

Penyelesaian Persoalan 15-Puzzle dengan Algoritma Branch and Bound



Disusun oleh:

Eiffel Aqila Amarendra 13520074

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Institut Teknologi Bandung
2022

1. PENJELASAN ALGORITMA BRANCH AND BOUND

Algoritma branch and bound merupakan strategi algoritma pemecahan permasalahan optimasi dengan menggabungkan algoritma Breadth First Search dengan least cost search (pada kasus minimasi). Pada BFS, pembangkitan simpul selanjutnya yang akan diekspansi diurut berdasarkan urutan pembangkitannya (FIFO), sedangkan pada B&B, pembangkitan simpul berikutnya yang akan diekspansi diurut berdasarkan cost termurah (pada kasus minimasi). Cost (ĉ(i)) merupakan nilai taksiran lintasan termurah kepada goal state yang melalui state node ke-i. Di dalam B&B, dikenal pula istilah "Fungsi Pembatas", yakni fungsi pemangkas jalur yang dianggap tidak lagi mengarah ke solusi.

Algoritma branch and bound dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai macam persoalan, mulai dari persoalan N-Ratu (*The N-Queens Problem*), *Traveling Salesperson Problem* (TSP), *Assignment Problem*, *Integer Knapsack Problem*, hingga Permainan 15-*Puzzle*, Pada tugas kecil ini, algoritma branch and bound digunakan untuk menyelesaikan Persoalan 15-Puzzle.

Secara umum, penjelasan algoritma *branch and bound* di dalam file 'solver.py' pada program ini adalah sebagai berikut,

- 1. Program menerima matrix sebagai simpul akar.
- 2. Program memasukkan simpul akar tersebut ke dalam *priority queue*. Jika simpul akar merupakan *goal state*, maka solusi telah ditemukan dan dicetak ke layar.
- 3. Jika *priority queue* kosong, pencarian dihentikan.
- 4. Jika belum, pilih dari antrian *priority queue* sebuah simpul dengan *cost* terendah (elemen pertama *priority queue*).
- 5. Jika simpul tersebut merupakan *goal state*, maka solusi telah ditemukan dan dicetak ke layar.
- 6. Jika bukan, bangkitkan seluruh anak-anaknya, hitung *cost* untuk setiap anak-anak tersebut, dan masukkan ke dalam *priority queue*. Jika simpul tidak memiliki anak, kembali ke langkah 2.
- 7. Kembali ke langkah 2

2. SOURCE CODE PROGRAM

Program penyelesaian permasalahan 15-Puzzle dengan menggunakan algoritma branch and bound dalam tugas ini menggunakan bahasa pemrograman Python. Berikut hasil tangkapan layar program,

2.1. main.py

```
Description of the control of the co
```

2.2. solver.py

2.3. matrix.py

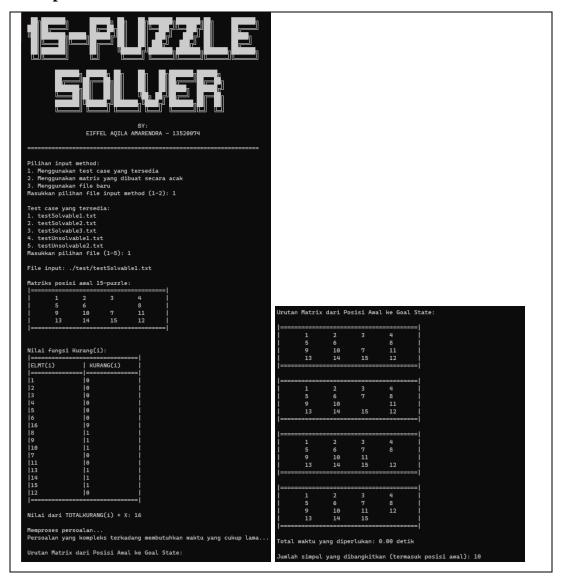
3. SCREENSHOT INPUT DAN OUTPUT

3.1. testSolvable1.txt

3.1.1. Input

```
1 2 3 4
5 6 16 8
9 10 7 11
13 14 15 12
```

3.1.2. **Output**

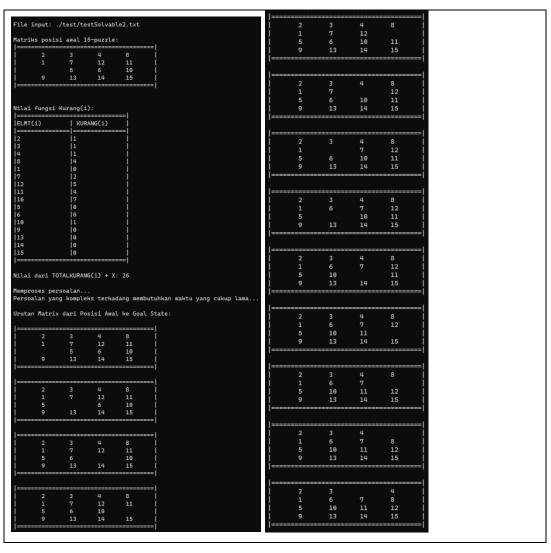


3.2. testSolvable2.txt

3.2.1. Input

2 3 4 8 1 7 12 11 16 5 6 10 9 13 14 15

3.2.2. **Output**



2	6	3	4
1		7	8
5	10	11	12
9	13	14	15
1	2 6	3 7 11	4 8
5	10	11	12
9	13	14	15
1	2	3	4
	6	7	8
5	10	11	12
9	13	14	15
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
	13	14	15
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
	13	14	15
1	2	3	4
5	6	7	8
9	19	11	12
13		14	15
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	í1	12
13	14		15
1	1 2 3 4		
5 9 13	6 10 14	7 11 15	8 12
otal waktu y	ang dipe	rlukan:	0.42 detik

3.3. testSolvable3.txt

3.3.1. Input

1 2 7 8 5 6 15 3 9 10 4 16 13 14 12 11

3.3.2. **Output**

			2	8	 3
File input: ./test/testSolvable3.txt		5 9	6 10	7 15	4
Matriks posisi awal 15-puzzle: 	·!	13	14	12	11
1 2 7 8 5 6 15 3 9 10 4 13 14 12 11	 - -		2 6 10 14	8 7 15 12	3 4 11
Nilai fungsi Kurang(i): ========		j			
ELIT(1)			2 6 10 14	8 7 15 12	3 4 11
6 2 1 15 8 1 3 9 1 19 1 1 4 10 1 4 10 1 15 2 1		1 5 9 13	2 6 10 14	8 7 15	3 4 11 12
12 1 11 0 Vilai dari TOTALKURANG(i) + X: 32		1 5 9 13	2 6 10 14	8 7 15	3 4 11 12
Temproses persoalan Persoalan yang kompleks terkadang membut Jrutan Matrix dari Posisi Amal ke Goal S 1 2 7 8 5 6 15 3		1 5 9 13	2 6 10 14	8 7 15	3 4 11 12
9 10 4 13 14 12 11 =	 	 1 5 9	2 6 10	8 7	3 4 11
1 2 7 8 5 6 15 3 9 10 4 13 14 12 11	 	13 	14	15	11 12
1 2 7 8 5 6 3 9 10 15 4 13 14 12 11		1 5 9 13	2 6 10 14	3 8 7 15	4 11 12
1 2 8 5 6 7 3 9 10 15 4 12 11		1 5 9 13	2 6 10 14	3 8 7 15	4 11 12
=	- - 	 1 5	2 6	3 7	4 8 11

3.4. testUnsolvable1.txt

3.4.1. Input

```
1 3 4 15
2 16 5 12
7 6 11 14
8 9 10 13
```

3.4.2. **Output**

3.5. testUnsolvable2.txt

3.5.1. Input

```
1 2 7 8
5 15 6 3
9 10 4 16
13 14 12 11
```

3.5.2. **Output**

```
Pillham input method:

1. Menggmankan test case yang tersedia

2. Menggmankan satris yang dibuat secara acak

3. Menggmankan secara acak

3. Menggmankan

4. Menggmankan secara acak

3. Menggmankan secara acak

3. Menggmankan secara acak

3. Menggmankan secara acak

3. Menggmankan

4. Menggmankan secara acak

3. Menggmankan

4. Menggmankan

5. Menggmankan secara acak

5. Menggmankan

6. Menggmankan

6. Menggmankan

6. Menggmankan

6. Menggmankan

7. Menggmankan

8. Menggmankan

9. Mengg
```

4. BERKAS TEKS CONTOH INSTANSIASI PERSOALAN 15-PUZZLE

4.1. testSolvable1.txt

1 2 3 4 5 6 16 8 9 10 7 11 13 14 15 12

4.2. testSolvable2.txt

2 3 4 8 1 7 12 11 16 5 6 10 9 13 14 15

4.3. testSolvable3.txt

1 2 7 8 5 6 15 3 9 10 4 16 13 14 12 11

4.4. testUnsolvable1.txt

1 3 4 15 2 16 5 12 7 6 11 14 8 9 10 13

4.5. testUnsolvable2.txt

1278		
5 15 6 3		
9 10 4 16		
13 14 12 11		

5. TAUTAN REPOSITORY GITHUB

Tautan repository Github kode program ini adalah sebagai berikut

https://github.com/eiffelaqila/Tucil3_13520074

6. CEKLIST

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