

1 Introdução

Bom dia, vimos aqui apresentar a nossa solução para um solucionador do jogo *Bimaru*. A nossa solução formaliza o jogo *Bimaru* como um **Problema de Satisfação de Restrições**.

2 Modelação do Problema e Estratégia de Solução

Cada **estado** do tabuleiro é representado por uma grelha quadrada de dimensões 10 x 10 em que o estado inicial é lido do *standard input*. Mantemos ainda contadores do número de peças de barco e número de peças de água por linha e coluna e do número de barcos colocados no tabuleiro. Assim, as variáveis que tivemos em consideração foi cada posição do tabuleiro, sendo os domínios de todas igual às letras que representam cada tipo de peça, tal como foi sugerido na representação externa do tabuleiro apresentado no enunciado. Para as posições por preencher decidimos usar um ponto de interrogação.

3 Avaliação Experimental