# Tema 1. Problemas de Satisfacción de Restricciones

#### **ACTIVIDAD 2**

#### Resolución de Sudokus mediante PSR

El Sudoku es un rompecabezas matemático cuyo objetivo es rellenar una cuadrícula de N×N celdas dividida en subcuadrículas con las cifras del 1 al N partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas de las celdas. No se debe repetir ninguna cifra en una misma fila, columna o subcuadrícula. Sea el siguiente ejemplo para el caso de N=4 (<a href="http://www.sudoku-online.org">http://www.sudoku-online.org</a>); así como la tercera columna indica cómo Matlab internamente numera cada celda, así la celda de la fila 1 columna 1, corresponde con la celda 1, la de la fila 1, columna 2, corresponde a la celda 5, etc (ver help ind2sub, sub2ind)

	4	3	2
3	2	4	
4			3
2	3		4

1	4	3	2
3	2	4	1
4	1	2	3
2	3	1	4

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

### Se dispone de dos funciones:

• Para crear dos ejemplos de Sudokus que tienen solución:

```
function [X,dominios]=crea_Sudoku(N)
```

• Para obtener la submatriz de una determinada posición:

```
function m=submatrix(x,k,N)
%% para valores de N=4, 9, 16, 25, etc.
```

## Resolución del Problema:

- 1. **isSafe:** Implementa la función que comprueba que dado un tablero de sudoku, *X*, la asignación a la variable, *k* del valor *c*, es una asignación consistente.
- 2. **BACTRACKING:** Resuelve el problema aplicando el algoritmo de backtracking y comprueba que todo funciona correctamente.

- 3. **ARCO-CONSISTENCIA:** Añade una función para ir eliminando de los dominios de las variables adyacentes a una variable dada aquellos valores no consistentes. Esta función debe incorporarse al principio del problema, para actualizar los dominios de la asignación inicial dada en crea\_Sudoku, y después de cada asignación realizada en el proceso de Backtracking.
- **4. PRUEBA FINAL:** Prueba final del código con el siguiente Sudoku 9x9:

0	(	)	2	0	0	0	0	0	0	9	1	2	5	7	3	8	6	4	
3	7	7	6	1	0	0	0	2	0	3	7	6	1	8	4	5	2	9	
8	(	)	0	0	6	9	0	3	0	8	5	4	2	6	9	7	3	1	
0	(	)	8	0	0	2	0	4	5	7	6	8	3	1	2	9	4	5	
0	4	ļ	3	0	5	0	2	0	6	1	4	3	9	5	8	2	7	6	
0	(	)	0	0	0	0	0	0	0	5	2	9	6	4	7	3	1	8	
4	(	)	0	7	3	0	6	0	0	4	8	5	7	3	1	6	9	2	
0	(	)	0	8	0	0	0	5	0	2	3	1	8	9	6	4	5	7	
6	(	)	7	0	2	5	0	8	3	6	9	7	4	2	5	1	8	3	