UNIVERSITE SIDI MOHAMED BEN ABDELLAH
Faculté des Sciences Dhar El Mahraz – Fès
Master BDSAS
Année universitaire 2023-2024

جامعة سيدي محمد بن عبد الله
كلية العلوم ظهر المهراز
- فاس-

FACULTÉ DES SCIENCES DHAR EL MAHRAZ
UNIVERSITÉ SIDI MOHAMED BEN ABDELLAH

BDSaS

Réaliser par :

HALIMA ELHAGOUCHI

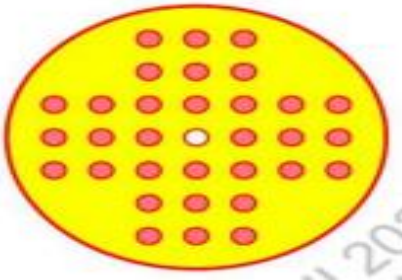
DEVOIR 2

Envoyez-moi vos réponses aux problèmes suivants. Si vous n'avez pas entendu parler de Peg Solitaire, recherchez-le en ligne.

Peg Solitaire est un jeu composé d'un plateau de jeu comportant 33 trous et 32 piquets. Dans l'image ci-dessus, le trou au centre est vide et les trous restants contiennent des piquets. Le but est de supprimer toutes les pièces sauf une, qui doit être au centre. Une pièce peut être retirée en faisant sauter une pièce adjacente par-dessus dans un trou vide. Les sauts sont autorisés horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale.

Votre devoir se compose de deux parties, plus une partie de crédit supplémentaire :

1. Expliquez (en mots) pourquoi la recherche en largeur d'abord et l'approfondissement itératif ne sont pas de bonnes méthodes pour résoudre ce problème.
2. Programmez la Recherche en Profondeur d'abord ce problème. Vous devez créer des classes pour le plateau de jeu, la fonction successeur et le test d'objectif, et faire fonctionner vos classes avec le code de recherche du texte.
3. Concevez une heuristique A* admissible pour ce problème et testez son efficacité.



1-

La recherche en largeur et l'approfondissement itératif peuvent ne pas être les meilleures méthodes pour résoudre le problème du Peg Solitaire en raison de la nature spécifique des règles du jeu. Ces algorithmes sont généralement plus adaptés à des espaces de recherche où la structure est relativement uniforme et où l'exploration de tous les nœuds jusqu'à une certaine profondeur est nécessaire.

Dans le cas du Peg Solitaire, l'espace de recherche peut être étendu et profond, mais ces algorithmes ne sont pas efficaces car ils nécessitent souvent une grande mémoire pour stocker les états intermédiaires. De plus, le Peg Solitaire est plus un problème de chemin unique avec un objectif spécifique (laisser une cheville au centre) plutôt qu'un problème de recherche exhaustive.

-**Le Depth-First Search (DFS)** pourrait être plus approprié pour le Peg Solitaire en raison de la nature du problème. DFS explore en profondeur avant de revenir en arrière, ce qui peut être efficace pour ce type de problème où l'objectif est de trouver une solution spécifique parmi de nombreuses possibilités.

Dans le Peg Solitaire, DFS peut être utilisé pour explorer différentes séquences de mouvements en profondeur, essayant différentes configurations du plateau. Étant donné que le Peg Solitaire a une solution spécifique (laisser une cheville au centre), DFS pourrait trouver rapidement une solution en explorant en profondeur plutôt qu'en énumérant toutes les possibilités. De plus, DFS peut être plus efficace en termes de mémoire, car il n'a pas besoin de stocker tous les nœuds à chaque niveau dans une file.

2

```
def is_valid_move(board, start, end):
    return (
        board[start] == 1
        and board[end] == 0
        and (start + end) % 2 == 0
        and board[(start + end) // 2] == 1
    )
```

```
def dfs(board, path):
    if board.count(1) == 1:
        return path

    for i in range(len(board)):
        for j in range(len(board)):
            if is_valid_move(board, i, j):
                new_board = list(board)
                new_board[i] = 0
                new_board[j] = 1
                new_board[(i + j) // 2] = 0
                new_path = list(path)
                new_path.append(new_board)
                result = dfs(new_board, new_path)
                if result is not None:
                    return result
    return None
```

```
def print_solution(solution):
    if solution is not None:
        for i, board in enumerate(solution):
            print("Step {}: {}".format(i, board))
    else:
        print("No solution found.")

# Define the initial board state
initial_board =

# Flatten the initial_board for compatibility with the existing code
flattened_initial_board = [peg for row in initial_board for peg in row]

# Call the DFS function with the flattened initial board state and an empty path
result = dfs(flattened_initial_board, [flattened_initial_board])
```

Print the solution

print_solution(result)

affichage :

```
Step 0: [0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 1: [0, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 2: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 3: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 4: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 1,
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 5: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 1,
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 6: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 7: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 8: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 9: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 1,
0, 0]
Step 10: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1
, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 11: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 12: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 13: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
```

```
Step 14: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 15: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 16: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 17: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 18: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 19: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 20: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 0, 0]
Step 21: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1,
1, 0, 1]
Step 22: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 1, 1, 1,
1, 0, 1]
Step 23: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1,
1, 0, 1]
Step 24: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0,
1, 1, 1]
Step 25: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 1,
0, 1, 1]
Step 26: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0,
0, 1, 1]
Step 27: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0,
0, 1, 1]
Step 28: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1,
0, 0, 1]
Step 29: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0,
0, 0, 1]
Step 30: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
0, 0, 0]
Step 31: [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0,
0, 0, 0]
```

NB: je pense que j’ai pas trouver le bon code pour réaliser ce probleme acause de temps ,je vais faire mes recherche aprés pour que le 1 situés au centre dans l’etat final