

RAPPORT

Choix de structure de données

- ➔ Pour représenter une **bateau** (boat) on a choisi une enregistrement avec des champs respectives (Identifiant, Longueur, Orientation (qui est de type somme et il est soit Horizontale soit Verticale), et les coordonnées de point supérieure gauche du bateau.) Les champs coordonnées sont déclarés mutables afin de pouvoir déplacer un bateau.
- ➔ Pour représenter le **etat** (state) on a choisi la liste des bateaux, car l'état de port signifie les états (positions) de ses bateaux,
- ➔ Pour représenter le **déplacement** (move) on a choisi le type somme qui est soit Avancer soit Reculer. Ces constructeurs ont un unique argument — identifiant de bateau à déplacer.

Solveur

Solveur est implémenté en utilisant l'algorithme de calcul des états par profondeur. On a utilisé le paradigme impératif de OCaml, en utilisant la file d'attente, qui est implémenté dans un module supplémentaire nommé «File». Le calcul démarre à partir de l'état initial en parcourant d'abord les états immédiatement accessibles. L'algorithme n'est pas très efficace, mais il permet d'éviter de repasser aux mêmes états, ce qui augmente la productivité du solveur.

Merci pour votre attention.