

# Memoria Práctica 1

## Sistemas inteligentes

Leopoldo Cadavid Piñerooooooooo

Febrero 2022

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Algoritmos impletmentados</b>	<b>3</b>
2.1. Backtracking . . . . .	3
2.1.1. Funciones y métodos . . . . .	3
2.1.2. Problemas durante la implementación . . . . .	4
2.2. Algoritmo AC3 . . . . .	5
2.2.1. Funciones y métodos . . . . .	5
2.2.2. Problemas durante la implementación . . . . .	6
2.3. Foward Checking . . . . .	6
<b>3.</b>	<b>6</b>

## 1. Introducción

En la siguiente memoria se procederá a explicar los diferentes algoritmos de resolución empleados para resolver distintos tableros del juego Futoshiki.

Además, se compararán los resultados de estos en cuanto a su coste temporal, Para poder concluir en cual método es el óptimo para el problema propuesto.

## 2. Algoritmos impletmentados

Para cada algoritmo comentaremos las funciones añadidas y la explicación general de su funcionamiento, añadiendo también un apartado comentando fallos o problemas durante la implementación. Posteriormente, en ?? se comentarán las diferencias temporales con los demás algoritmos.

### 2.1. Backtracking

La primera solución implementada para el problema Futoshiki ha sido el esquema backtracking. Primero, se comentará la explicación conceptual de que cómo se ha hecho la implementación del algoritmo, repasando las funciones y estructuras utilizadas.

#### 2.1.1. Funciones y métodos

- `bool bt_futoshiki()`: es la función donde se encuentra la estructura de resolución backtracking. Devolverá true si se ha llegado a la solución, o false en caso contrario.
- `bool factible()`: en esta función se comprueba si el valor seteado en la casilla cumple con las restricciones propias de las reglas de Futoshiki.
- `void ejecutarBT()`: función por defecto dada en la práctica. Se utilizará para obtener los valores iniciales de partida para la solución Backtracking y desde esta llamaremos a `bt_futoshiki()`. No se han añadido parámetros a esta ni se han modificado sus propiedades.

Entrando más en detalle con el funcionamiento de la función `bt_futoshiki()`, lo que se hace en el código es recorrer el tablero empezando por la superior izquierda y para cada posición se comprueban los números de 1 a N. Si el número es factible en esa posición, lo colocamos en la casilla con `setCasilla()`

y llamaremos a la recursividad para seguir comprobando. Si no es factible, comprobamos el siguiente valor posible.

Tras llamar a la recursividad debemos ver si ha devuelto un resultado un resultado verdadero, en cuyo caso se ha encontrado la solución y debemos salir con *true*.

Es importante tener en cuenta que si hemos comprobado todos los valores posibles y no hay ninguno factible, estamos siguiendo una instanciación errónea y debemos devolver *false*.

En el caso de que en la casilla ya haya un valor prefijado, debemos comprobar aún así si es factible, pues si no tendremos que volver hacia atrás. En ningún caso modificamos el valor de la casilla.

También es importante comentar el funcionamiento de `factible()`. En esta función comprobamos si, al poner el valor en la casilla deseada:

- Si el número se repite en la casilla o en la columna.
- Si el número cumple las restricciones de "*mayor que*" o "*menor que*" con respecto a la casilla anterior, pues al recorrer el tablero hacia abajo/derecha, comprobar con las casillas a nuestra derecha significa que estaríamos comprobando con casillas vacías, lo cual nos llevaría a resultados incorrectos.

### 2.1.2. Problemas durante la implementación

Durante la implementación del algoritmo se dieron algunos problemas, que consiguieron ser solucionados para cumplir con la tarea. Los más destacables:

- No se comprobaba si las llamadas recursivas devolvían la solución, con lo cual el algoritmo seguía aplicándose una vez habiendo encontrado la solución.
- Al principio no se comprobaba si los números prefijados eran factibles, lo cual daba problemas en el momento en que uno de estos tenía una restricción binaria con una casilla adyacente. Esto llevaba a resultados incorrectos en tableros como el de 6x6.
- No se devolvía falso cuando el algoritmo había descartado todos los números como soluciones factibles de una casilla, lo cual llevaba a una

indeterminación en la solución.

## 2.2. Algoritmo AC3

### 2.2.1. Funciones y métodos

Para la implementación de este algoritmo, con el fin de seguir la estructura aprendida en clase, se implementaron nuevas clases al proyecto, además de añadir nuevos métodos y estructuras.

Primero veamos las **clases** creadas:

- **Clase nodo:** representa la estructura de datos de un nodo. Se compone de dos enteros que son sus coordenadas X e Y.
- **Clase arista:** representa la estructura de datos de una arista. Está compuesta de dos nodos A y B, y en el algoritmo consideraremos que la arista tiene dirección de A a B, aunque realmente la arista no tiene una dirección.
- **Clase matdominios:** representa el dominio de las casillas del tablero. Se compone de una matriz de 3 dimensiones, donde la primera y segunda serán la fila y columna del tablero. La tercera dimensión representa los números que pueden estar en esa posición. El valor en sí de la casilla [X][Y][Z] es "1" o "0" para indicar si el valor está o no en el dominio de esa casilla. En el código, se definirá como una **variable global**.

Ahora hablaremos de las **funciones** y **métodos** más importantes:

- **ejecutarAC3():** función base dada en la práctica, en ella se arregla el dominio del tablero siguiendo el esquema AC3.
- **consistente():** en esta función se analiza la consistencia para un valor del nodo A con respecto a los valores del nodo B. Devolverá *true* si hay algún valor del nodo que hace consistente al nodo A.
- **enDominio():** método de la clase **matdominio** que analiza si un número se encuentra dentro del dominio de una casilla. Debemos especificar la fila, columna y valor a comprobar.
- **sacarDominio:** método de la clase **matdominio** donde sacamos un valor dado del dominio de la casilla (fila, columna) que le indiquemos.

- `meterDominio`: método de la clase **matdominio** donde metemos un valor dado en el dominio de la casilla (fila, columna) que le indiquemos.
- `imprimirDominio()`: método de la clase **matdominio** donde imprimimos por pantalla el dominio de la matriz de dominios.
- También se utilizan los constructores, getters y setters de las clases.

Entrando en detalle con el funcionamiento del algoritmo,

### 2.2.2. Problemas durante la implementación

## 2.3. Foward Checking

```
// ESTRUCTURA DE DATOS A UTILIZAR //  
priority_queue<Node> pq; // Creamos la cola de prioridad "pq"
```

Figura 1: Implementación de la cola de prioridad

## 3.