

Diplôme Inter-Universitaire

Projet Sudoku

Raoul HATTERER & Jean-Luc COSSALTER

28 août 2019

Table des matières

1	Consignes	1
2	Interface homme-machine	1
2.1	Au démarrage	1
2.2	Nouvelle partie	2
2.3	Début de partie	2
2.4	Placer un symbole sur la grille	2
2.5	Effacer un symbole de la grille	4
2.6	Menus	4
2.7	Aides	6
3	Le code	8
3.1	Documentation	8
3.2	Multiplateforme	8
4	Démarche	8
4.1	Réflexion initiale	8
4.2	Tirage d'une grille	12
4.3	Solveur	12

1 Consignes

Production d'un rapport de 20 pages maximum : expliquer l'interface homme-machine, expliquer le code, expliquer la démarche et les difficultés rencontrées, extraction d'activités NSI en séances (hors projets filés) en lien avec les compétences décrites dans le programme NSI de Première.

2 Interface homme-machine

2.1 Au démarrage

Au démarrage (figure 1) la grille de Sudoku apparaît vide au centre de la fenêtre. Sur la gauche, la jauge de remplissage est vide. La pioche, au bas de la fenêtre, indique que neuf symboles de chaque sorte restent à placer sur la grille.

Sur la droite, un bouton **Nouvelle partie** de couleur distinctive permet d'amorcer une nouvelle partie.

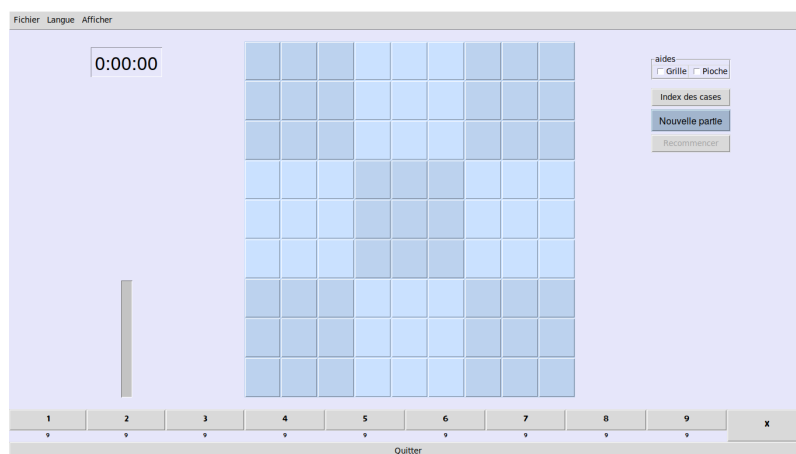


FIGURE 1 – au démarrage

2.2 Nouvelle partie

La grille est tirée de façon aléatoire et secrète. La pioche, au bas de la fenêtre (figure 2) est vide : elle indique que tous les symboles ont été placés sur la grille. Sur la gauche, la jauge de remplissage est pleine. Sur la droite, un curseur est apparu, il permet de choisir le niveau de difficulté. Un bouton **Commencer** de couleur distinctive permet au joueur de commencer la partie.

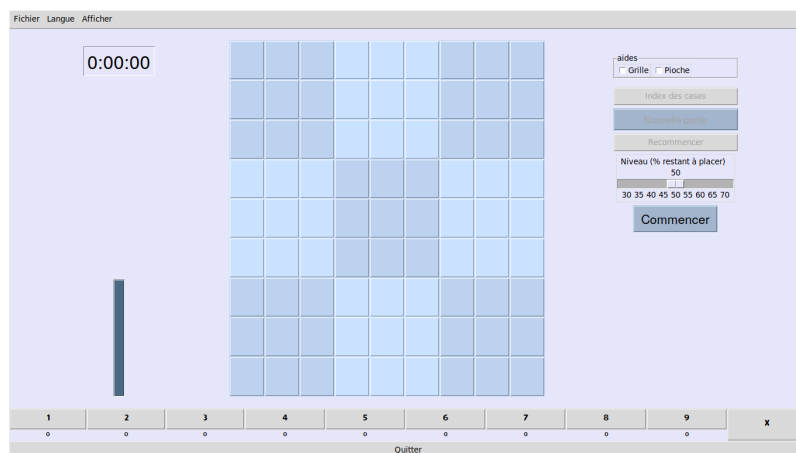


FIGURE 2 – choix du niveau

2.3 Début de partie

La grille pleine est vidée aléatoirement jusqu'à atteindre le niveau souhaité par le joueur. La jauge de remplissage et la pioche se retrouvent partiellement remplies. La grille est révélée au joueur et les cases dors et déjà remplies sont gelées : le joueur ne peut plus ni les effacer ni les modifier. Sur la gauche, le chronomètre est mis en marche et décompte le temps qui s'écoule.

2.4 Placer un symbole sur la grille

Pour placer un symbole sur la grille, le joueur commence par sélectionner le symbole qu'il souhaite placer soit en le choisissant sur la grille, soit en le choisissant dans la pioche. Le symbole sélectionné apparaît alors d'une couleur distinctive (figure 4).

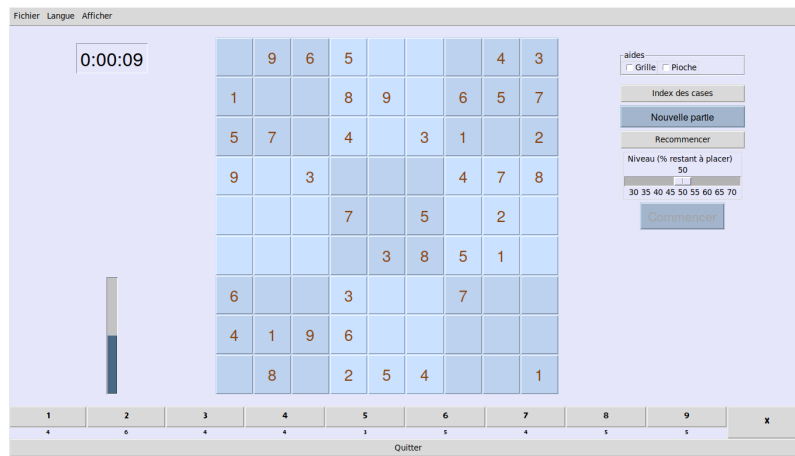


FIGURE 3 – début de partie

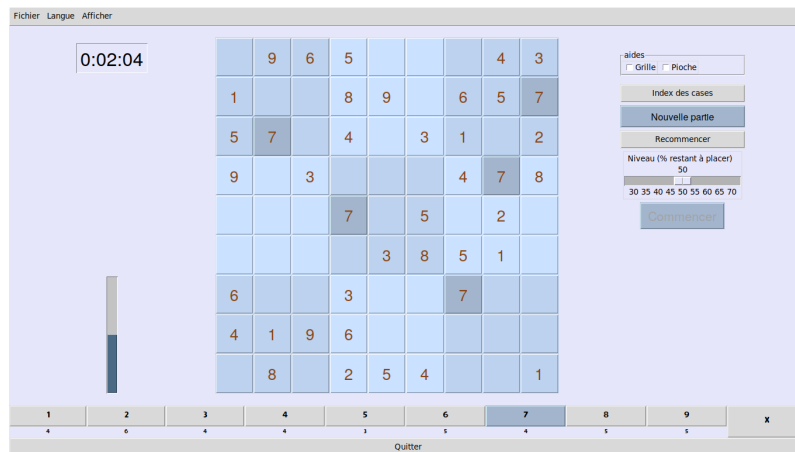


FIGURE 4 – sélectionner un symbole

Le joueur clique alors sur une case vide pour y placer le symbole. Si la case est susceptible d'accepter le symbole celui est placé (figure 5). La pioche et la jauge de remplissage évoluent en conséquence.

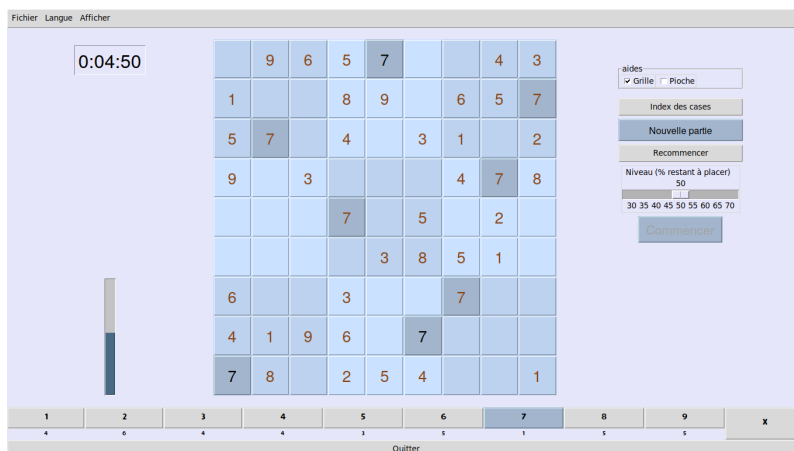


FIGURE 5 – placer un symbole

2.5 Effacer un symbole de la grille

Pour effacer un symbole, le joueur sélectionne le bouton d'effacement **X** à droite de la pioche. Ce bouton apparaît alors en rouge (figure 6). Ce bouton agit en bascule : si le joueur clique dessus une nouvelle fois, on sort du mode effacement. On peut aussi en sortir en sélectionnant un autre symbole.

Quand le mode effacement est actif, à chaque fois que le joueur clique sur une case pleine de la grille, celle-ci est effacée. La pioche et la jauge de remplissage évoluent en conséquence.

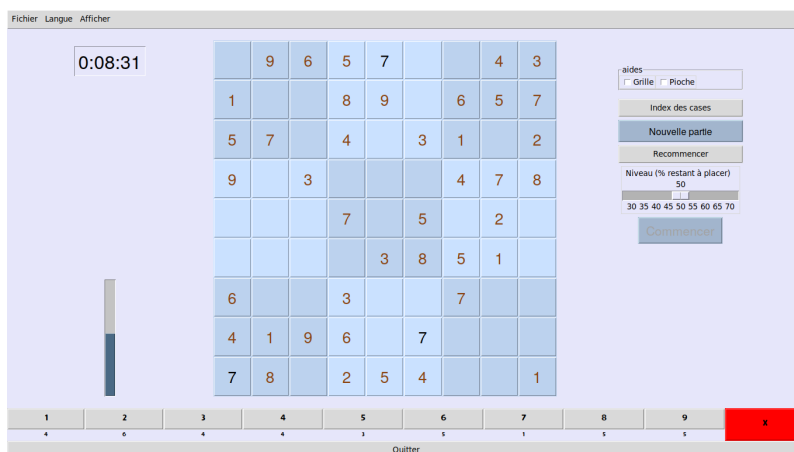


FIGURE 6 – effacer un symbole

2.6 Menus

En haut de la fenêtre se trouve la barre de menu qui comporte :

- le menu fichier (figure 7) qui permet notamment d'ouvrir un fichier (figure 8). Le format **sdk** n'est pas encore implémenté, il faut donc utiliser le format **csv**.
- le menu langue (figure 9) permet de choisir la langue de l'interface parmi français, anglais (figure 10) et grec.

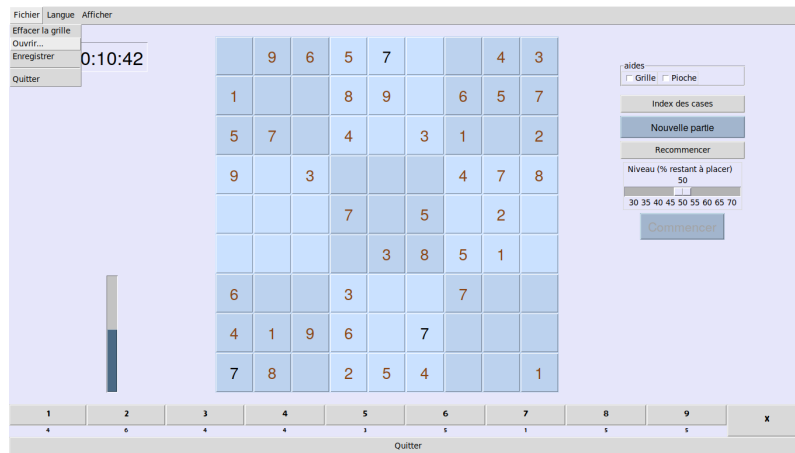


FIGURE 7 – menu fichier

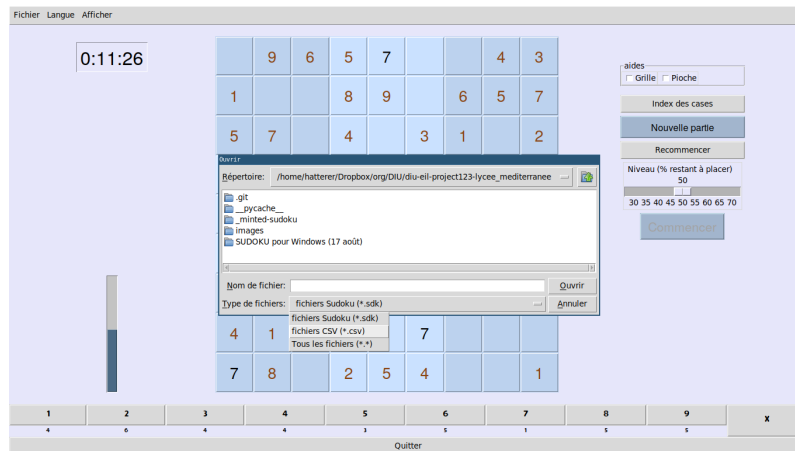


FIGURE 8 – ouvrir un fichier

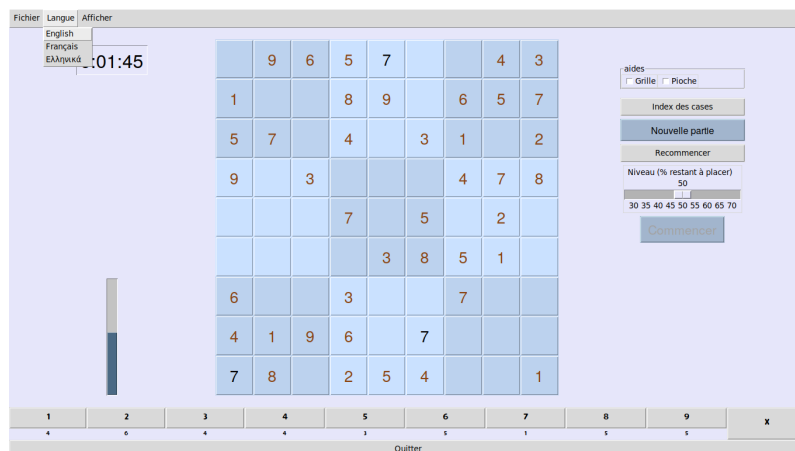


FIGURE 9 – choix de la langue

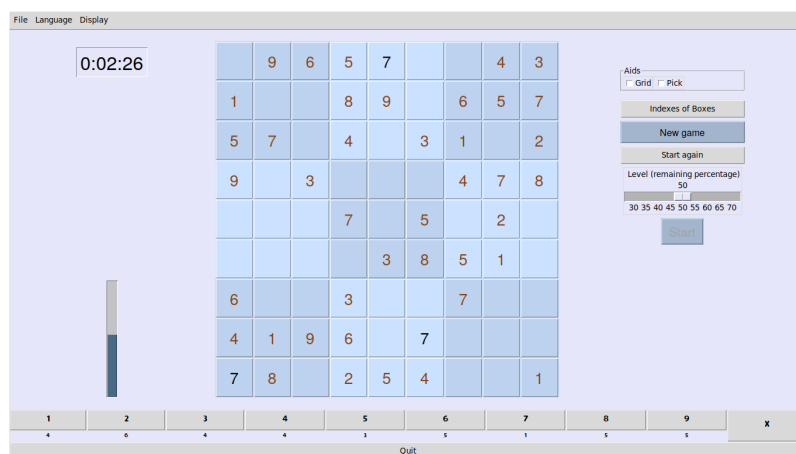


FIGURE 10 – interface en anglais

- le menu afficher (figure 11) qui permet d'afficher les **outils développeur** (figure 12), le **chronomètre** et une fenêtre **À propos**.

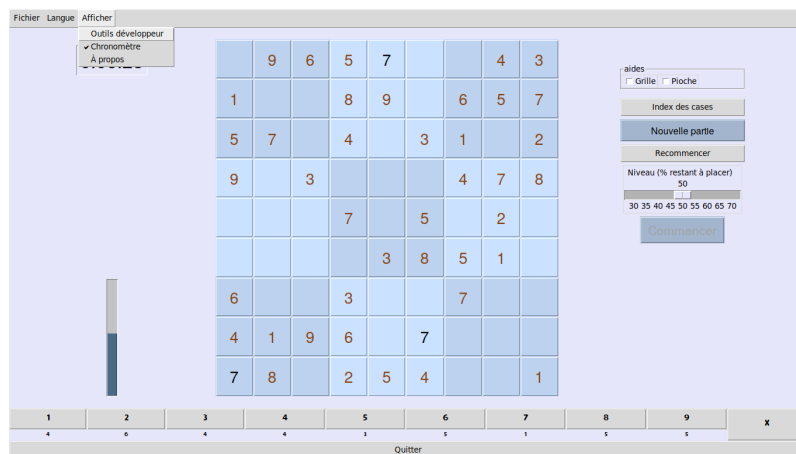


FIGURE 11 – menu afficher

Si le joueur renonce à remplir la grille, il peut recourir au solveur. S'il a déjà placé des symboles sur la grille, il doit cliquer sur **Recommencer** puis sur **Solveur**.

2.7 Aides

Le joueur peut activer des aides en cochant les cases aides qui sont situées en haut, à droite de la grille.

- l'aide **Grille** permet d'afficher (en haut à droite) les prétendants au survol des cases (figure 14). Au départ, toutes les cases admettent les neuf symboles comme prétendants. Puis, au fur et à mesure du remplissage, les symboles présents dans les cases cousines de la même ligne, colonne ou bloc 3x3 sont déduites de la liste des prétendants.
- l'aide **Pioche** permet d'indiquer (figure 15 à gauche du **X**) les destinations envisageables pour les symboles de la pioche si l'on survole le cardinal de la pioche quand un symbole est sélectionné. Le bouton **Index cases** permet de révéler de façon transitoire les index des cases tant que le bouton de la souris est maintenu enfoncé.

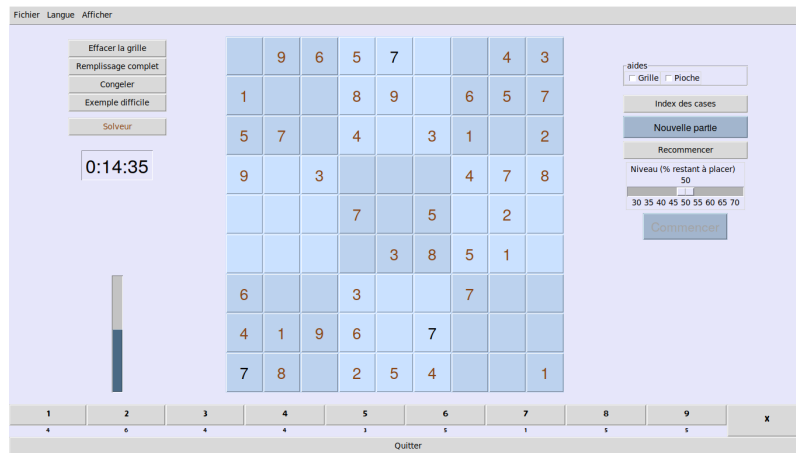


FIGURE 12 – les outils sont affichés au dessus du chronomètre

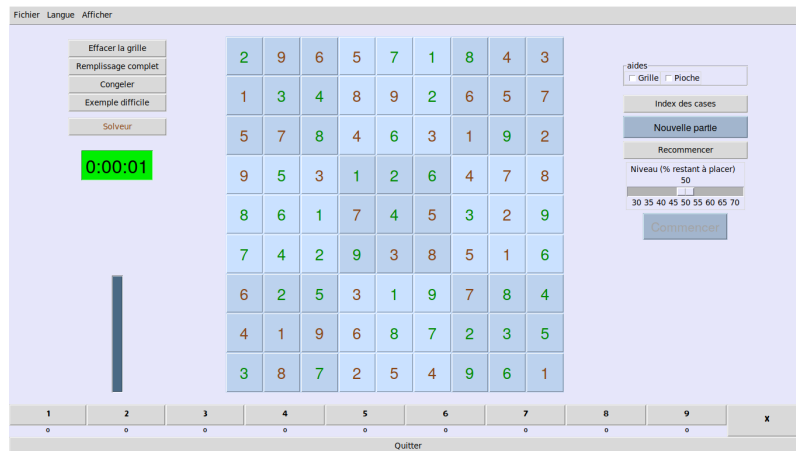


FIGURE 13 – victoire

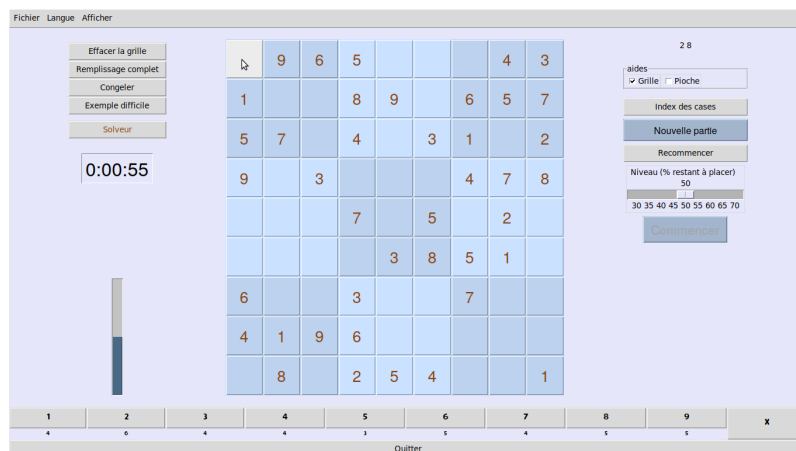


FIGURE 14 – prétendants

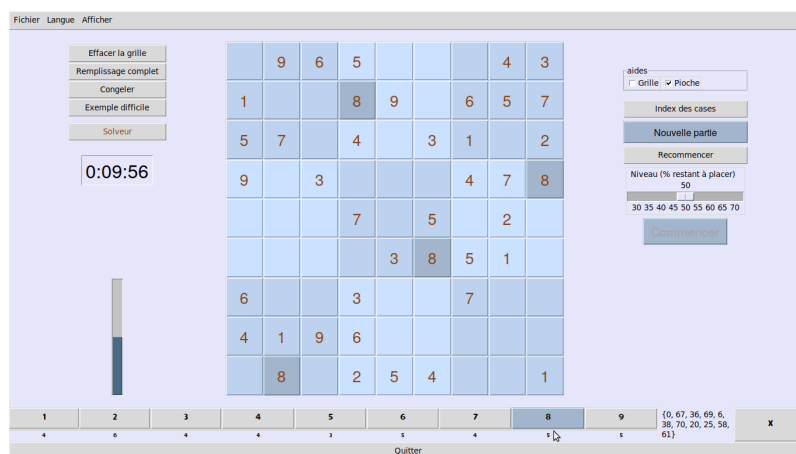


FIGURE 15 – destinations

3 Le code

3.1 Documentation

Le code est documenté par *docstring* python. Cela procure une documentation accessible depuis la console. Par exemple, la classe **Case** (extrait de programme 1) à une documentation intégrée accessible en tapant `help(Case)` dans la console python.

Il en va de même pour toutes les classes utilisées dans le programme :

- la classe **Case**
- la classe **Grille** qui utilise la classe **Case** (extrait de programme 2) tout en disposant d'attributs et de méthodes propres (extrait de programme 3).
- la classe **Watchdog** utilisée lors du tirage
- la classe **Sac**. Un sac contient des symboles identiques.
- la classe **Pioche**. Classe utilisant 9 sacs contenant chacun des symboles identiques tous différents (1 sac avec que des "1", un autre avec que des "2", etc.)

Il en va de même pour toutes les fonctions utilisées dans le programme : elles sont, elles aussi, documentées par *docstring*.

3.2 Multiplateforme

Python et tkinter sont théoriquement multiplateformes mais l'apparence est différente suivant la plateforme utilisée. Globalement tkinter fonctionne mieux sous Linux que sous Windows (on perd le changement d'aspect du bouton au survol de la souris) ou sous mac OSX (idem, de plus le **background** des boutons doit être obtenu de façon détournée et les fenêtre Toplevel sont mal gérées).

4 Démarche

4.1 Réflexion initiale

- Ne pas consulter de documentation sur les méthodes de résolution pour essayer d'établir une méthode personnelle.
- Chaque case vide à des prétendants (symboles que l'ont peut envisager de placer dans la case). La liste des prétendants se réduit au fur et à mesure que la grille se remplit car il faut retirer les symboles placés dans les cases cousines (cases de même ligne, colonne ou bloc). Je me propose


```

30 class Case(Button):
31     """
32     Classe représentant une case de la grille de Sudoku.
33
34     Héritage : Une case se configure comme une bouton.
35     mais possède des attributs et des méthodes supplémentaires.
36
37     attributs:
38     -----
39     index : Chaque case a un index compris entre 0 et 80 qui indique
40     sa position dans la grille.
41
42     contenu : Une case non vide a un `contenu`, le symbole qui est affiché
43     quand on tape le nom de la case dans l'interpréteur.
44
45     pretendants : Une case vide à des prétendants (symboles qu'il est possible
46     de mettre cette case).
47
48     index_cousines : Une case a des cases cousines qui sont soit dans la même
49     ligne, soit dans la même colonne soit dans le même carré (3 x 3). Une case
50     conserve les index de ses cousines.
51
52     exemple :
53     -----
54     >>> root = Tk()
55     >>> index_cousines = list()
56     >>> ma_case = Case(root, 0, index_cousines, text="une case")
57     >>> ma_case.pack()
58     >>> ma_case.pretendants
59     ['1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9']
60     >>> ma_case
61     0
62     """

```

Listing 1 : la classe Case comporte énormément de documentation

```

208 # Disposition du conteneur cadre qui contient la grille de sudoku
209 for row in range(self.LARGEUR_GRILLE):
210     cadre.rowconfigure(row, weight=1)
211 for column in range(self.LARGEUR_GRILLE):
212     cadre.columnconfigure(column, weight=1)
213 # Affichage de la grille de sudoku
214 index = 0
215 for j in range(self.LARGEUR_GRILLE):
216     for i in range(self.LARGEUR_GRILLE):
217         Case(cadre,
218             index,
219             self.get_index_cousines(index),
220             name='{}'.format(index),
221             font=self.police_case,
222             text=' ', # cases vides à l'initialisation
223             disabledforeground='saddle brown',
224             # background pour linux et windows
225             background=self.get_couleur_case(
226                 index, ' '),
227             # highlightbackground pour mac osx
228             highlightbackground=self.get_couleur_case(
229                 index, ' ')).grid(row=j,
230                                   column=i,
231                                   sticky="nsew")
232 index += 1

```

Listing 2 : la classe Grille fait appel à la classe Case

```

123  méthodes:
124  -----
125  - cacher_jauge_parcours_combinaisons
126  - monter_jauge_parcours_combinaisons
127  - get_couleur_case
128  - get_case
129  - get_index_cousines
130  - get_index_cousines_en_bloc
131  - get_index_cousines_en_colonne
132  - get_index_cousines_en_ligne
133  - __getitem__
134  - __setitem__
135  - __len__
136  - __repr__
137  - basculer_le_bouton_effacerX
138  - activer_le_symbole
139  - rafraichir_affichage
140  - afficher_les_index
141  - effacer_grille
142  - effacer_case
143  - diminuer_jauge_de_remplissage
144  - restaurer_pretendants
145  - remplir_case
146  - augmenter_jauge_de_remplissage
147  - reduire_pretendants_des_cousines_de_la_case
148  - get_colonne
149  - get_ligne
150  - get_bloc
151  - solveur
152  - remplissage
153  - placer_pioche_sur_grille
154  - placement_est_possible
155  - combinaison_existe
156  - purger
157  - grille_export
158  - grille_export_csv
159  - grille_import
160  - recalculer_les_destinations_envisageables
161  - congeler
162  - file_load
163  - file_save

```

Listing 3 : attributs et méthodes de la classe Grille

donc de gérer les prétendants pour chacune des cases de la grille (d'où le menu d'aide **Grille** qui fait apparaître les prétendants).

- Les symboles sont prélevés dans une pioche qui comporte 9 sacs contenant chacun des symboles identiques. Au départ, il y a 81 destinations possibles pour le premier symbole à placer. Le nombre de destinations possibles pour le second symbole à placer n'est pas forcément de 80 car, si le second symbole est le même que le premier, il ne peut pas être placé dans une case cousine du premier. Je me propose donc de gérer les destinations pour chacun des neuf symboles au cours de la partie (d'où le menu d'aide **Pioche** qui fait apparaître les destinations).

4.2 Tirage d'une grille

- aléatoirement, je place le premier '1' dans une des 81 cases, puis le deuxième '1' aléatoirement dans une des destinations restantes, etc. Chaque placement est stocké dans une pile. Si l'on arrive à une impasse (case sans contenu ni prétendants) on remonte dans la pile et on choisit aléatoirement une autre destination envisageable parmi les destinations non testées.
- Pour gagner en efficacité, je rajoute un watchdog. Si l'on remonte plus de 4 niveaux dans la pile, le watchdog se déclenche et provoque l'effacement des '1' car placés en premier avec plein de destinations à leur disposition, ils ont peut-être adopté une configuration problématique pour le placement des autres symboles. Les '1' sont renvoyés en fin de liste des symboles à placer. Si le watchdog se déclenche à nouveau, les '2' sont à leur tour renvoyés en fin de liste, etc. Pour éviter de rentrer dans un cercle vicieux qui consisterait à renvoyer les symboles en fin de liste les uns après les autres, la profondeur de déclenchement du watchdog augmente au cours des déclenchements.
- Réglage du niveau : on part d'une grille pleine obtenue par tirage. Puis on réalise la suppression aléatoire des symboles de la grille qui sont replacés dans la pioche jusqu'à parvenir au taux de remplissage souhaité par le joueur. Cette méthode ne garantit pas l'unicité de la solution mais, peu importe, car si le joueur parvient à placer tous les symboles sur la grille la victoire lui est accordée (même si la grille pleine tirée au départ était différente).

4.3 Solveur

- Pas indispensable par pouvoir avoir un jeu fonctionnel (sauf si l'on tient à s'assurer de l'unicité) mais réalisé tout de même.
- Première tentative : utiliser le mécanisme du tireur sans watchdog... fonctionne en théorie mais la résolution est beaucoup mais alors beaucoup trop longue car des permutations équivalentes sont testées comme étant des propositions différentes.
- Solution : s'inspirer du tireur mais utiliser des ensembles de symboles plutôt que de placer un symbole après l'autre.
- Par exemple, sur la figure 15 à gauche du **X** on peut voir que les cinq symboles '8' de la pioche peuvent être placés sur onze cases dont les index sont connus. Grâce à la fonction `nCr(n, r)` qui retourne le nombre de combinaisons de n objets pris r à r , on calcule le nombre de combinaisons de 5 symboles '8' parmi 11 destinations. Il y en a 462.
- On fait de même pour les autres symboles de la pioche. Cela nous permet de déterminer dans quel ordre on va placer les symboles. En commençant par placer ceux qui ont le plus petit nombre de combinaisons cela va diminuer le nombre de destinations possibles pour les autres et donc limiter le nombre de combinaisons possibles pour eux.
- On détermine les combinaisons grâce à la fonction `combinations` du module `itertools` (programme 4) puis on purge la liste en conservant celles qui sont possibles (programme 5). La purge est drastique : pour un nombre de combinaisons allant typiquement de quelques centaines à quelques milliers on se retrouve avec un nombre de combinaisons valables se comptant sur les doigts d'une seule main.

```

1173 def get_combinaisons(self):
1174     """
1175     Génère puis retourne l'ensemble des combinaisons de destinations
1176     envisageables
1177     """
1178     return set(combinations(self.destinations_envisageables,
1179                             self.cardinal))

```

Listing 4 : détermination des combinaisons (classe Sac)

```

815 def determine_combinaisons(self, symbole):
816     """
817     Génère l'ensemble des combinaisons de destinations envisageables.
818
819
820     Interroge la pioche puis purge la liste des combinaisons
821     dont le placement est impossible.
822     """
823     combinaisons = self.pioche[symbole].get_combinaisons()
824     combinaisons_valables = set()
825     for combinaison in combinaisons:
826         if self.placement_est_possible(
827             self.destinations_en_place[symbole],
828             list(combinaison)):
829             combinaisons_valables.add(combinaison)
830     return combinaisons_valables
831
832 def placement_est_possible(self, en_place, autres):
833     """
834     Retourne True si les 9 lignes, les 9 colonnes et les 9 blocs 3x3
835     sont présents parmi les candidats.
836     Retourne False dans le cas contraire.
837     """
838     lignes_requises = set()
839     colonnes_requises = set()
840     blocs_requis = set()
841     destinations = en_place.copy()
842     destinations.extend(autres.copy())
843     for destination in destinations:
844         lignes_requises.add(self.get_ligne(destination))
845         colonnes_requises.add(self.get_colonne(destination))
846         blocs_requis.add(self.get_bloc(destination))
847     return (len(lignes_requises) == 9) and (
848         len(colonnes_requises) == 9) and (len(blocs_requis) == 9)

```

Listing 5 : détermination des combinaisons (classe Grille)

- Aléatoirement, on place le premier ensemble de symboles dans une des destinations valables et en parallèlement on sauvegarde cela dans une pile. On passe ensuite à l'ensemble suivant et on fait de même, etc. Quand on arrive à une impasse (car l'ensemble suivant se retrouve sans destinations valables) on remonte dans la pile et on choisit aléatoirement un autre ensemble parmi l'ensemble des destinations valables.
- Ce mécanisme fonctionne parfaitement bien et fini toujours par trouver une solution si celle-ci existe.
- Commentaires :
 - Si plusieurs solutions existe la première solution rencontrée est retenue.
 - Si le solveur est relancé pour résoudre la même grille, il déterminera la solution dans un temps différent à chaque tentative car le parcours des destinations valables se fait de façon aléatoire.
 - Pour la même raison, si plusieurs solutions existent, le solveur ne tombera pas forcément sur la même à chaque fois.
- Pour gagner en efficacité, le solveur par pile est précédé d'un traitement des singletons. Tant que la grille possède des cases admettant un seul prétendant, elles sont remplies puis on passe au traitement par pile.
- Lorsque le traitement par pile est mis en oeuvre, une jauge de parcours des combinaisons est affichée sous la grille.

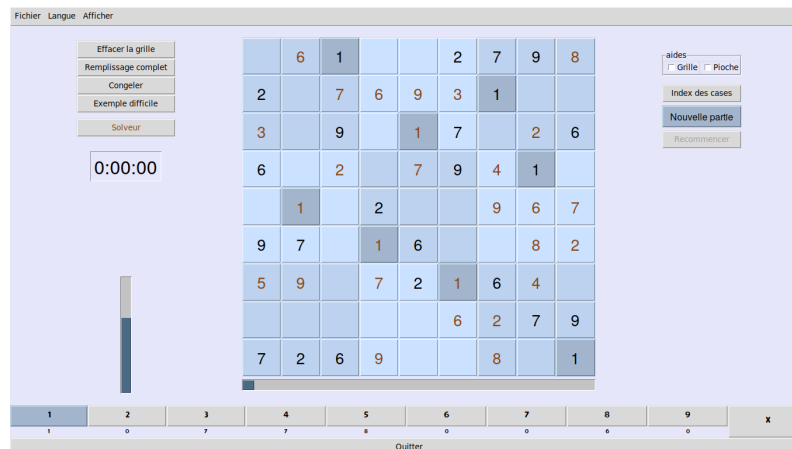


FIGURE 16 – jauge de parcours sous la grille