

RISOLUTORE DI SUDOKU IN PYTHON CON OPENCV E KERAS

Simone Fidanza

23/07/2022

Sommario

Per estrarre la griglia di un sudoku da un'immagine dello stesso è stata utilizzata la libreria OpenCV, in seguito le singole cifre sono state analizzate dalla Convolutional Neural Network ispirata al modello LeNet5. Dopo aver predetto le cifre e aver costruito una griglia artificiale di numeri, il sudoku viene risolto da un'algoritmo.

1 Introduzione

L'obiettivo ultimo dell'applicazione è quello di risolvere un sudoku da un'immagine. Per poter fare ciò sono necessari diversi passaggi:

1. Fornire un'immagine in input contenente un sudoku;
2. Localizzare la griglia del sudoku ed estrarla;
3. Data la griglia, individuare ogni singola cella della stessa;
4. Determinare se la cella contiene una cifra e se sì, effettuare il riconoscimento ottico dei caratteri (per brevità OCR);
5. Risolvere il sudoku mediante un algoritmo;
6. Mostrare il sudoku risolto all'utente.

L'applicazione fa ampio utilizzo delle librerie OpenCV¹ [1], TensorFlow [6], Keras [2] e NumPy [4].

2 Localizzazione della griglia

Come prima cosa, dopo aver ricevuto l'immagine di un sudoku in input, è necessario individuare la griglia del sudoku e per farlo è stata utilizzata la libreria OpenCV. L'immagine iniziale subisce una serie di passaggi, ovvero:

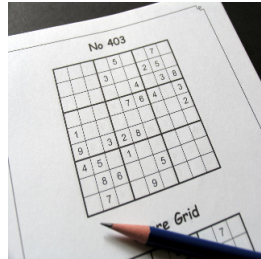
- viene convertita in scala di grigi con `cv2.cvtColor()`;
- viene applicata una sfocatura Gaussiana con `cv2.GaussianBlur()` per renderla più uniforme;
- viene segmentata con `cv2.adaptiveThreshold()`² per trasformarla in

¹acronimo in lingua inglese di *Open Source Computer Vision Library*

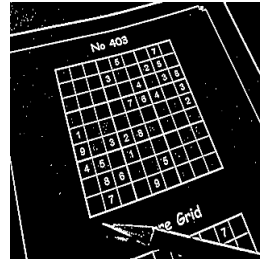
²è stata preferita una soglia adattiva per conservare quanti dettagli possibile dell'immagine

un'immagine binaria;

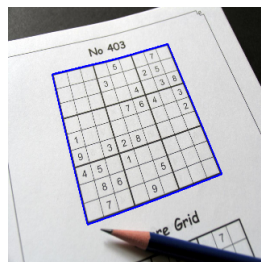
- viene invertita con `cv2.bitwise_not()`;
- viene infine erosa con `cv2.erode()` e successivamente dilatata con `cv2.dilate()` per rimuovere il rumore presente nell'immagine.



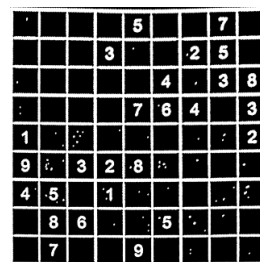
(a) Originale



(b) Pre-elaborazione



(c) Griglia



(d) Deformazione

Figura 2.1: Processo di estrazione della griglia di un sudoku

Il risultato di questi passaggi è illustrato in figura 2.1b. Dopo che l'immagine è stata pre-elaborata, si può procedere all'estrazione della griglia.

Innanzitutto è necessario individuare il bordo della griglia. È stato supposto che questo sia il più grande tra i bordi che la funzione `cv2.findContours()` restituirà, come illustrato in figura 2.1c. Approssimando il bordo con `cv2.approxPolyDP()` è possibile ottenere gli angoli della griglia. Usando sia quest'ultimi che `cv2.getPerspectiveTransform()` che `cv2.WarpPerspective()` l'immagine viene deformata e resa piana, come illustrato in figura 2.1d.

3 Analisi delle celle

Per determinare se una cella contiene un numero oppure non lo contiene è necessario innanzitutto estrarre le singole celle dalla griglia piana. Per fare ciò, sono state divise per 9 le dimensioni della griglia e sono state estratte 81 celle di tali dimensioni. Attraverso un semplice algoritmo viene verificato se la cella contiene un numero oppure no. Se la cella contiene un numero, questo viene estratto e analizzato dalla rete neurale e la predizione viene inserita nella lista rappresentante la griglia del sudoku. Se la cella non contiene un numero, nella lista viene inserito il numero 0.

4 Modello

Per poter effettuare l'OCR è necessario un modello di Machine Learning. Il modello proposto è un miglioramento della rete neurale LeNet5 [5]. Il modello non è altro che una semplice Convolutional Neural Network (CNN per brevità) che è stata allenata sul dataset MNIST [3] che contiene 60,000 immagini per l'allenamento e 10,000 per l'analisi. Il modello è illustrato in figura 4.1.

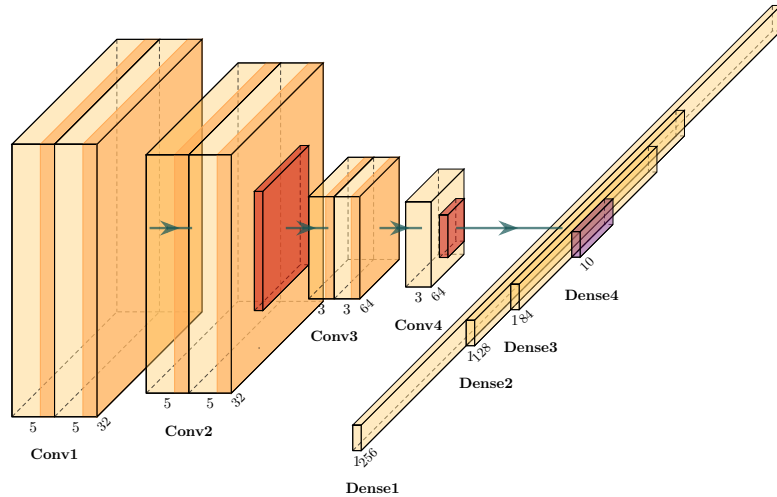


Figura 4.1: Architettura della rete neurale LeNet5+. Ogni piano rappresenta un layer della Rete Neurale.

Per allenare LeNet5+ è stato utilizzato un tasso di apprendimento variabile. Nel momento in cui il modello registra che l'apprendimento è “stagnante”, il tasso dello stesso viene ridotto di 0.2 attraverso la classe `ReduceLROnPlateau()` del modulo `callbacks` di `keras`. Utilizzando l'accorgimento precedente e allenando il modello per 30 epoche, con una dimensione del lotto di 86, esso ha raggiunto un'accuratezza del $\approx 99.67\%$.

5 Risoluzione del sudoku

Dopo aver estratto le cifre dalla griglia e aver formato una griglia “digitale” del sudoku, quest'ultima viene passata alla funzione `SudokuSolver.solve()` che risolve il sudoku. Infine viene stampata a schermo la soluzione.

6 Limitazioni conosciute

Poiché l'algoritmo di estrazione della griglia non è perfetto, qui di seguito le limitazioni conosciute:

- nel deformare e appiattire un'immagine già piana, questa viene ruotata di 90° in senso orario. Per ovviare a questo inconveniente, è stata aggiunta una rotazione in senso antiorario;

- nel determinare se una cella è priva o meno di numero, poiché l'algoritmo si basa sul numero di pixel bianchi, a volte l'algoritmo può considerare vuote celle che contengono dei numeri. Per questo motivo la funzione `SudokuExtractor.construct_board()` accetta un parametro opzionale che è proprio il valore minimo di pixel bianchi;
- nel predire le cifre, la rete neurale a volte confonde il numero 1 col numero 7 e raramente il numero 6 col numero 5 o 8 ³. Questo problema è probabilmente dovuto al processo di estrazione delle cifre

Riferimenti bibliografici

- [1] G. Bradski. «The OpenCV Library». In: *Dr. Dobb's Journal of Software Tools* (2000).
- [2] François Chollet et al. *Keras*. <https://keras.io>. 2015.
- [3] Li Deng. «The mnist database of handwritten digit images for machine learning research». In: *IEEE Signal Processing Magazine* 29.6 (2012), pp. 141–142.
- [4] Charles R. Harris et al. «Array programming with NumPy». In: *Nature* 585.7825 (set. 2020), pp. 357–362. DOI: [10.1038/s41586-020-2649-2](https://doi.org/10.1038/s41586-020-2649-2). URL: <https://doi.org/10.1038/s41586-020-2649-2>.
- [5] Yann LeCun et al. «Gradient-based learning applied to document recognition». In: *Proceedings of the IEEE* 86.11 (1998), pp. 2278–2324.
- [6] Martín Abadi et al. *TensorFlow: Large-Scale Machine Learning on Heterogeneous Systems*. Software available from tensorflow.org. 2015. URL: <https://www.tensorflow.org/>.

³questo accade quando la parte superiore del numero 6 è troppo incurvata verso il basso