TPC2 - MFES Leonardo de Freitas Marreiros pg47398 MEI

1. Futoshiki Puzzle

Futoshiki é um puzzle lógico japonês jogado num tabuleiro N × N, onde são assinaladas restrições de desigualdade entre entre algumas posições contiguas do tabuleiro.

O objetivo é colocar os números 1..N de forma a que cada número não apareça repetido em cada linha nem em cada coluna do tabuleiro, e que as relações de desigualdade assinaladas sejam respeitadas. Alguns números podem estar fixos no tabuleiro inicial. Pode ver mais informações sobre o puzzle em:

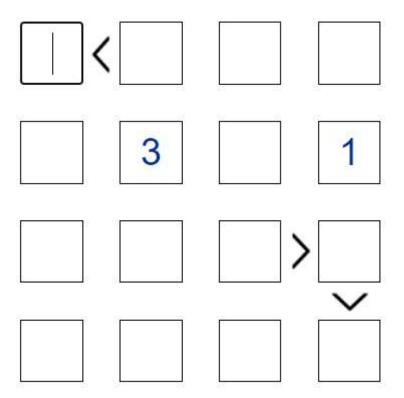
- http://en.wikipedia.org/wiki/Futoshiki
- http://www.brainbashers.com/futoshiki.asp

Desenvolva um programa em Phyton para resolver este jogo como auxílio de um SMT solver.

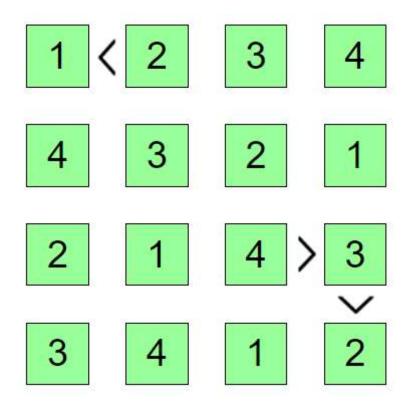
- **Input:** a configuração do tabuleiro inicial deverá ser fornecida num ficheiro de texto, em formato que entendam adquado para o descrever.
- Output: a solução do puzzle deverá ser impressa no ecrã.

2. Tabuleiros - Exemplo

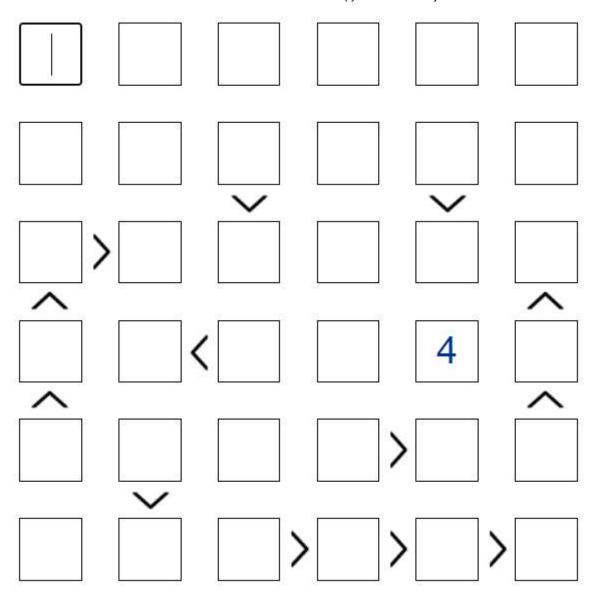
Input 1



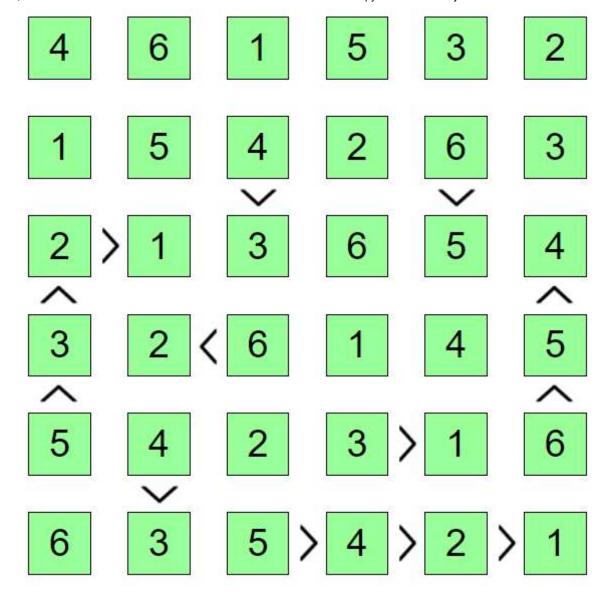
Output 1



Input2



Output 2



→ 3. Estrutura do Tabuleiro

Exemplo

A primeira linha do ficheiro corresponde à dimensão do tabuleiro. As restantes linhas correspondem à tradução do tabuleiro: linhas que terminam com **end** correspondem às linhas do tabuleiro, linhas que terminam com **mid** correspondem à informação entre as linhas.

Legenda:

- _: célula por preencher;
- = : não existe qualquer restrição entre valores adjacentes na mesma linha;
- > : uma célula vizinha tem de ser maior que a outra na mesma linha
- < : uma célula vizinha tem de ser menor que a outra na mesma linha
- -: células sem restrição entre o valor superior e inferior
- / : célula superior tem de ser menor que a célula inferior
- \: célula superior tem de ser maior que a célula inferior

from z3 import *

4. Solução

```
#Tabuleiro 1
4
_ < _ = _ = _ end
- - - - mid
_ = 3 = _ = 1 end
- - - mid
_ = _ = _ > _ end
- - - \ mid
_ = _ = _ = _ end
. . .
#Tabuleiro 2
6
_ = _ = _ = _ = _ end
- - - - - mid
_ = _ = _ = _ = _ end
- - \ - \ - mid
_ > _ = _ = _ = _ = _ end
/ - - - - / mid
_ = _ < _ = _ = 4 = _ end
/ - - - - / mid
```

```
_ = _ = _ = _ > _ = _ end
- \ - - - - mid
_ = _ = _ > _ > _ > _ end
f = open("tabuleiro", "r")
N = int(f.readline())
s = Solver()
X = \{\}
for i in range(N):
    x[i] = \{\}
    for j in range(N):
        x[i][j] = Int('x'+str(i)+str(j)) # declaração de variáveis
        s.add(And(1 \le x[i][j], x[i][j] \le N)) # restrições de valor
# restrições de linha
for i in range (N):
  s.add(Distinct([x[i][j] for j in range(N)]))
# restrições de coluna
for j in range (N):
  s.add(Distinct([x[i][j] for i in range(N)]))
s.push()
1 = 0
c = 0
for line in f:
  tok = line.split()
  for t in tok:
    if t == 'end':
      1 += 1
      c = 0
    elif t == 'mid':
      c = 0
    elif t == '<':
      s.add(x[1][c-1] < x[1][c])
    elif t == '>':
      s.add(x[1][c-1] > x[1][c])
    elif t == '=':
      continue
    elif t == '_' or t == '-':
      c += 1
    elif t == '/':
      s.add(x[1-1][c] < x[1][c])
      c += 1
    elif t == '\\':
      s.add(x[1-1][c] > x[1][c])
      c += 1
    else:
      s.add(x[1][c] == int(t))
```

```
c += 1
r = s.check()
if r==sat :
  m = s.model()
  #print(m)
  #print("")
  print('== SOLUÇÃO ==')
  for i in range (N):
    print([m[x[i][j]].as_long() for j in range (N)])
else:
  print("Não tem solução.")
     == SOLUÇÃO ==
     [4, 6, 1, 5, 3, 2]
     [1, 5, 4, 2, 6, 3]
     [2, 1, 3, 6, 5, 4]
     [3, 2, 6, 1, 4, 5]
     [5, 4, 2, 3, 1, 6]
     [6, 3, 5, 4, 2, 1]
```

√ 0 s concluído à(s) 16:32

X