

# Proposta de solução do Problema de Dominação de Rainhas Utilizando ILS\*

Maria Edoarda Vallim Fonseca  
Institute of Computing – UFF  
Niterói, Brazil  
medoarda@id.uff.br

Thales Athayde Santos  
Institute of Computing – UFF  
Niterói, Brazil  
thalesathaydesantos@id.uff.br

## ABSTRACT

In this paper, we propose a solution to the Dominating Queens Problem using Iterative Local Search and compare our results with a previous proposed solution using Genetic Algorithm.

## KEYWORDS

Dominating Queen Problem, ILS, Metaheuristic

### ACM Reference Format:

Maria Edoarda Vallim Fonseca and Thales Athayde Santos. 1997. Proposta de solução do Problema de Dominação de Rainhas Utilizando ILS. In *Proceedings of ACM Woodstock conference (WOODSTOCK'97)*. ACM, New York, NY, USA, Article 4, 2 pages. <https://doi.org/10.475/123.4>

## 1 INTRODUÇÃO

O problema de dominação de rainhas é muito bem conhecido dentre os problemas de xadrez. Nele, dado um tabuleiro  $n \times n$ , temos  $n$  quadrados dispostos nas linhas e  $n$  quadrados nas colunas. Quando uma rainha  $Q$  é disposta no tabuleiro, ela domina a linha, a coluna, e as diagonais que passam pela sua posição. O objetivo do problema é descobrir a disposição da menor quantidade de rainhas possível de forma a dominar todo o tabuleiro.

Algoritmos evolucionários provaram ter sucesso para resolver e otimizar uma grande variedade de problemas complexos, incluindo problemas combinatórios, como o estudado aqui, em um tempo computacional razoavelmente aceitável. [2]

*Local Search*, ou Busca Local, é um método heurístico para resolver problemas computacionalmente difíceis. Busca local pode ser usada em problemas que possam ser formulados como achar a solução maximizando um critério entre várias soluções possíveis. Algoritmos de busca local movem de solução à solução no espaço de soluções possíveis aplicando mudanças locais, até uma solução dita ótima ser encontrada. [3]

\*Produces the permission block, and copyright information

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the owner/author(s).  
WOODSTOCK'97, July 1997, El Paso, Texas USA  
© 2016 Copyright held by the owner/author(s).  
ACM ISBN 123-4567-24-567/08/06.  
<https://doi.org/10.475/123.4>

Um problema da Busca Local é que ela pode ficar presa em um mínimo local, sem conseguir melhorar seu resultado. Para contornar esse problema, utiliza-se *Iterative Local Search*, ou Busca Local Iterativa. Essa modificação consiste em iterar sobre chamadas da busca local, cada vez começando de um ponto diferente do conjunto de solução perturbando o mínimo local atual de modo que faça a solução chegar em outro ótimo local. Esta perturbação não pode ser muito forte nem muito fraca, pois corre o risco dela acabar encontrando o mesmo mínimo local ou servir como uma inicialização aleatória. [4]

Nesse artigo, propomos uma solução baseada em ILS e iremos comparar nossos resultados com o método descrito em [1], que utiliza Algoritmo Genético e é mais comum na literatura.

## 2 MOTIVAÇÃO

Decidimos escolher esse problema por ter sido um dos temas que já havíamos abordado em uma das apresentações do trabalho, então já tínhamos um certo grau de familiaridade com o assunto. Pesquisando mais à fundo, vimos que as soluções mais comuns para a solução do Problema de Dominação de Rainhas eram com *Backtracking* e Algoritmo Genético. Além disso, de acordo com [1], existem muitos artigos procurando os limites superior e inferior do problema, mas não existe muito esforço de pesquisa na busca de soluções práticas para o problema.

Visto essas condições, decidimos propor uma solução baseada em *Iterative Local Search* para o problema e comparar os resultados com uma solução em Algoritmo Guloso.

## 3 METHODOLOGY

O *Local Search* foi implementado com 1 de distância pela nossa implementação estar utilizando uma matriz e não um vetor contendo todas as posições do tabuleiro. Embora usar um *Local Search* com distâncias maiores gere resultados melhores, isso teria a consequência negativa de aumentar exponencialmente o tempo computacional da execução do algoritmo.

## 4 RESULTADOS

Nossos testes foram rodados em uma máquina Intel Core i5-7200U com 8GB de RAM, usando o sistema operacional Manjaro Linux com o pacote gráfico KDE Plasma. A linguagem de programação utilizada foi Python 3.7.1.

## 5 CONCLUSÃO

Text...

## REFERÊNCIAS

- [1] Saad Alharbi and Ibrahim Venkat. 2017. A Genetic Algorithm Based Approach for Solving the Minimum Dominating Set of Queens Problem. *Journal of Optimization* 2017 (2017).
- [2] Benjamin Doerr, Anton Eremeev, Frank Neumann, Madeleine Theile, and Christian Thyssen. 2011. Evolutionary algorithms and dynamic programming. *Theoretical computer science* 412, 43 (2011), 6020–6035.
- [3] Holger H Hoos and Thomas Stützle. 2004. *Stochastic local search: Foundations and applications*. Elsevier.
- [4] Helena R Lourenço, Olivier C Martin, and Thomas Stützle. 2010. Iterated local search: Framework and applications. In *Handbook of metaheuristics*. Springer, 363–397.