

Sztuczna inteligencja

Pracownia 2

Zajęcia 4 i 5

Zadania z Sokobanem są z gwiazdką (czyli nie wliczają się do maksimum i mogą być traktowane jako opcjonalne). Żeby ułatwić zapoznanie się z listą treści wszystkich zadań są podane najpierw, a szczegóły formatów i komunikacja ze sprawdzaczką – potem

Obrazki logiczne

Zadanie 1. (4p) W zadaniu tym wracamy do obrazków logicznych, tym razem w pełnej wersji. Masz napisać program, który rozwiązuje pełne obrazki logiczne (czyli wczytuje opis i wypisuje odpowiadający mu obrazek).

Uwaga: dane do tego zadania będą wielkości (maksymalnie) 15x15, w rozsądnym czasie (do minuty) powinien sobie z nimi poradzić program implementujący algorytm z listy P1 (z nową funkcją sprawdzającą dopasowanie wiersza/kolumny do opisu).

Sokoban

Zadanie 2. (4) ★

Będziemy rozważać grę Sokoban¹, w której magazynier ma za zadanie ustawić skrzynki na zadanych pozycjach. Magazynier porusza się w czterech kierunkach (w górę, w dół, w prawo i w lewo). Jeśli przed magazynierem stoi skrzynka, może próbować ją przepchnąć, ale nie może jej pociągnąć.

Zaimplementuj poszukiwanie BFS w którym rozważamy ruchy magazyniera. Dodaj *jakakolwiek* detekcję stanów martwych (czyli takich, o których wiadomo, że nie da się z nich otrzymać rozwiązania, mimo tego, że ciągle jest możliwość wykonywania różnych ruchów magazyniera i przesunięć skrzynek).

Zadanie 3. (3)★ Zadanie to zawiera trudniejsze testy do Sokobana. Całkiem możliwe, że przejdzie je kod do poprzedniego zadania, zwłaszcza, jeżeli detekcja stanów martwych będzie nieco bardziej wyrafinowana niż całkiem najprostsza. Punktacja zależy liniowo od liczby zaliczonych testów.

Komandos w labiryncie

Zadanie 4. (4p) Rozważamy komandosa, który porusza się w labiryncie (labirynt składa się z kwadratowych pól, tworzących prostokąt). Mamy następujące rodzaje pól:

1. ściany, oznaczane #, po których nie można się poruszać,

¹Np. <https://www.sokobanonline.com/>

2. punkty docelowe (oznaczane G), do których należy dojść, żeby zdetonować ładunek nad podziemnymi magazynami wroga,
3. punkty startowe (oznaczane S), to w nich komandos może się znaleźć w pierwszej turze,
4. punkty startowo-docelowe (oznaczone B),
5. punkty pozostałe, oznaczone spacją.

Komandos może się poruszać w 4 kierunkach (UDLR, oznaczane jak w Sokobanie). Ruch w kierunku ściany nie wywołuje zmiany stanu. Komandos zostaje zrzucony w nocy i nie wie, gdzie dokładnie rzut miał miejsce (w którym punkcie startowym), zna natomiast mapę labiryntu. Interesuje nas znalezienie sekwencji ruchów, która **na pewno** doprowadzi do któregoś stanu końcowego (czyli nasz żołnierz wykonuje swój plan, będący ciągiem ruchów, po których wykonaniu może odpalić bombę, bo niezależnie, gdzie znajdował się na początku wędrówki, pod koniec będzie w jednym z punktów docelowych. Taki plan będziemy nazywać *zwycięskim*.

Napisz program, który rozwiązuje zadanie z komandosem, czyli dla każdego przypadku testowego wypisuje zwycięski plan. W tym zadaniu plan nie musi być optymalny, wymagane jest jedynie, by był krótszy niż 150 ruchów (dla każdego przypadku). Rozwiązanie powinno mieć zaimplementowane dwie fazy:

1. wykonywanie losowych/zachłannych ruchów zmniejszających niepewność,
2. wykonanie przeszukiwania BFS (nie wolno korzystać z A^*).

Twoim zadaniem jest zatem między innymi sprawdzić, jaką niepewność² jest w stanie zaakceptować BFS i zaproponować schemat działań dla części pierwszej, który niepewność jest w stanie zredukować do wymaganego poziomu.

Ocena zależy liniowo od liczby przypadków testowych, które program obsłuży w limicie czasu.

Zadanie 5. (4p) Rozwiązujemy to samo zadanie, co powyżej, ale wykorzystując A^* . Dodatkowo wymagamy, by tym razem zwycięski plan był optymalny (nie dłuższy od żadnego innego zwycięskiego planu). Testy dla tego zadania będą tak skonstruowane, że nie będzie konieczny etap 1, zmniejszający niepewność.

Ocena zależy liniowo od liczby przypadków testowych, które program obsłuży w limicie czasu.

Zadanie 6. (2p) Zaproponuj sensowną modyfikację heurystyki z poprzedniego zadania, by stała się ona niedopuszczalna. Heurystyka powinna mieć parametr (nazwijmy go: stopień niedopuszczalności), sprawdź jaki zysk czasowy udaje Ci się osiągnąć dla różnych stopni niedopuszczalności, oraz jaki koszt za to płacisz w sumarycznej długości znalezionych planów.

Zadanie testujemy na tych samych testach co poprzednie. Wskazówka: istnieje rozwiązanie, które wymaga ekstremalnie mało dodatkowego kodu.

²Liczba możliwych położeń komandosa. W oczywisty sposób im większa ta liczba, tym większa przestrzeń stanów.

Zadanie 7. (1p) To zadanie jest połączeniem trzech poprzednich zadań. Powinieneś zaproponować jakąś kombinację metod z tych zadań, która:

- a) Jest w stanie rozwiązać testy do zadania 4 w limicie czasu,
- b) Osiąga lepsze wyniki (w sensie sumy długości planów) niż te z zadania z BFS-em.

Sprawdzaczka

Dla zadań 1, 2, 3, 4 i 5 udostępniona będzie sprawdzaczka. Zadanie 6 sprawdzamy testami dla zadania 5. Zadanie 7 sprawdzamy testami do zadań 4 i 5. Przykłady użycia sprawdzaczki:

1. uruchomienie wszystkich testów dla danego zadania:

```
python validator.py zad1 python rozwiazanie.py
```

2. uruchomienie wybranych testów

```
python validator.py --cases 1,3-5 zad1 a.out
```

3. Wypisanie przykładowego wejścia/wyjścia:

```
python validator.py --show_example zad1
```

4. Wypisywanie plansz dla Sokobana i Komandosa

```
python validator.py --verbose zad1 python rozwiazanie.py
```

Prosimy o przygotowanie rozwiązań w formacie komatybilnym ze sprawdzaczką.

Komunikacja ze sprawdzarką w Obrazkach logicznych Dane wejściowe przekazywane są w pliku `zad_input.txt`. Format danych jest następujący:

```
<liczba-wierszy> <liczba-kolumn>
<opis-wiersza1>
<opis-wiersza2>
...
<opis-wierszaK>
<opis-kolumny1>
...
<opis-kolumnyM>
```

(opisy wierszy i kolumn są ciągiem oddzielonych spacją liczb)

Twój program ma wygenerować plik `zad_output.txt` zawierający odkodowany obrazek, w którym zera to `.` a jedynki to `#`.

Przykład wejścia:

```

5 5
5
1 1 1
3
2 2
5
2 2
1 3
3 1
1 3
2 2

```

Przykład wyjścia:

```

#####
#.#.#
.###.
##.##
#####

```

Komunikacja ze sprawdzaczką w Sokobanie Opis planszy przekazywany jest w pliku `zad_input.txt`. Plik przedstawia mapkę magazynu. Dla planszy o rozmiarze $N \times M$ plik zawiera N wierszy, a każdy wiersz składa się z M znaków opisujących pola planszy: `.` oznacza puste pole, `W` ścianę, `K` magazyniera, `B` skrzynkę, `G` pole docelowe, `*` skrzynkę na polu docelowym i `+` magazyniera stojącego na polu docelowym. Na planszy jest tylko tyle samo skrzynek i pól docelowych oraz dokładnie jeden magazynier.

Znalezione rozwiązanie program ma zapisać w pliku `zad_output.txt` w postaci jednej linii zawierającej ciąg znaków określających ruchy magazyniera: `U` w górę, `D` w dół, `L` w lewo i `R` w prawo.

Rozwiązanie będzie uznane za poprawne jeśli zwrócona zostanie jedna z najkrótszych sekwencji ruchów poprawnie ustawiających skrzynki.

Przykład wyjścia:

```

WWWWW
W.GWWW
W..WWW
W*K..W
W..B.W
W..WWW
WWWWW

```

Przykład wyjścia:

```
DLURRRDLULLDDRULURUULDRDDRRULDLUU
```

Sprawdzaczka umożliwia odegranie sekwencji ruchów jeśli uruchomimy ją z opcją `verbose`, np. `python validator.py --verbose zad2 python zad.py`.

Komunikacja ze sprawdzaczką w Komandosie Dane wejściowe przekazane w pliku `zad_input.txt` to opis labiryntu:

```
#####
# G   G           #
#   #       #S    #
# S #         #   #
#####
#   G#           G #
##  ##  #####
#   #       S     #
# ## #####       #
#   #           S  #
#S          ####  #
#####
```

Jak chcesz, to możesz założyć, że labirynt zawsze otoczony jest ścianami.

Program ma zapisać do pliku `zad_output.txt` jeden wiersz zawierający rozwiązanie, przykładowo dla powyższego labiryntu `LLUULLULLLLURRULUUUULLLLLLLLRRRRR`. Po podaniu flagi `--verbose` sprawdzaczka pokazuje planszę po każdym kroku rozwiązania.