Université De Montpellier Faculté Des Sciences





Niveau: Master 2

Module: IA pour le Génie Logiciel

HAI916I

TD1 : Programmation Par Contraintes

Supervisé par :

M. Marianne Huchard

M. Nadjib Lazaar

Réalisé par :

ALLOUCH Yanis

Table des matières

1	N-Rei	nes
	1.1	Modélisation du problème des N-reines
2	Des chiffres et des lettres	
	2.1	Modélisation du problème
3	Les rè	gles de Golomb
	3.1	Modélisation des règles de Golomb
4	Le Zèbre de Lewis Carroll	
	4.1	Énoncé
	4.2	Modélisation du problème

1 N-Reines

Soit un échiquier de $(N \times N)$ cases. Le problème des N-reines consiste à placer N reines de telle sorte qu'aucune reine ne puisse attaquer une autre.

1.1 Modélisation du problème des N-reines

Par conséquent, deux dames ne devraient jamais partager la même ligne, colonne, ou diagonale, de plus dans cet exercice nous distinguons la diagonale ascendante et descendante.

— Variable : on associe une variable pour chaque case du plateau,

$$-- X = \{X_{1,1}, .., X_{n,n}\}.$$

— Domaine des variables :

$$-- D(X) = \{0, 1\},\$$

- Contraintes:
 - SumLigne $(X_{i,1},..,X_{i,n}) = 1$,
 - SumColonne $(X_{i,1},..,X_{i,n})=1,$
 - SumDiagonalAscendante $(X_{i,j})$,

$$\forall i, \forall j, \forall a, \forall b \land i + j = a + b \implies plateau(i, j) + plateau(a, b) \le 1,$$

— SumDiagonalDescendante($X_{i,j}$),

$$\forall i, \forall j, \forall a, \forall b \land i - j = a - b \implies plateau(i, j) + plateau(a, b) \le 1.$$

2 Des chiffres et des lettres

Soit une addition de lettre :

$$SEND + MORE = MONEY$$

Chaque lettre représente un chiffre compris entre 0 et 9. Nous souhaitons connaître la valeur de chaque lettre, sachant que la première lettre de chaque mot a une valeur différente de zéro.

2.1 Modélisation du problème

- Variable: on associe une variable pour chaque lettre,
 - $-- X = \{S, E, N, D, M, O, R, Y\}.$
- Domaines:
 - Les variables correspondant au premier chiffre d'un mot (S et M) doivent prendre une valeur différente de 0. Les autres peuvent prendre n'importe quelle valeur entre 0 et 9,

$$\begin{split} & - D(S) = D(M) = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}, \\ & - D(E) = D(N) = D(D) = D(O) = D(R) = D(Y) = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}. \end{split}$$

- Contraintes :
 - 1. Nous devons exprimer le fait que SEND + MORE = MONEY.

$$1000*S + 100*E + 10*N + D +1000*M + 100*O + 10*R + E = 10000*M + 1000*O + 100*N + 10*E + Y.$$

2. Nous devons exprimer le fait que chaque variable est différente de l'autre, via l'utilisation de la fonction *allDifferent* vu en cours et TD.

3 Les règles de Golomb

Une règle de Golomb est une règle munie de marques à des positions entières telle que chaque paire de marques mesure une longueur différente.

Obtenir un modèle de règle de Golomb tel que chaque marque à des positions entières telles que chaque paire de marques mesure une longueur différente.

3.1 Modélisation des règles de Golomb

— Variable : on associe une variable par marque sur la règle,

$$-X = \{X_1, ..., X_n\}.$$

— Domaines :

$$-$$
 D(X) = {0, 1, 2..., n}.

- Contraintes:
 - 1. La règle est graduée de manière croissante. $\forall i \in [0..n], X_i > X_{i-1},$
 - 2. Chaque longueur est unique. S'exprime en utilisant la fonction *allDif*ferent vu en cours et TD.

4 Le Zèbre de Lewis Carroll

On s'intéresse au problème suivant, posé initialement par *Charles Lutwidge Dodg*son alias *Lewis Carroll*:

4.1 Énoncé

Cinq maisons consécutives, de couleurs différentes, sont habitées par des hommes de différentes nationalités. Chacun possède un animal différent, a une boisson préférée différente et fume des cigarettes différentes. De plus, on sait que :

- 1. Le norvégien habite la première maison,
- 2. La maison à côté de celle du norvégien est bleue,
- 3. L'habitant de la troisième maison boit du lait,
- 4. L'anglais habite la maison rouge,
- 5. L'habitant de la maison verte boit du café,
- 6. L'habitant de la maison jaune fume des Kools,
- 7. La maison blanche se trouve juste après la verte,
- 8. L'espagnol a un chien,
- 9. L'ukrainien boit du thé,
- 10. Le japonais fume des cravens,
- 11. Le fumeur de old golds a un escargot,
- 12. Le fumeur de gitanes boit du vin,
- 13. Un voisin du fumeur de Chesterfields a un renard,
- 14. Un voisin du fumeur de Kools a un cheval.

Question

À qui appartient le zèbre?

4.2 Modélisation du problème

- Variable : on associe une variable par attribut (couleur, animal, boisson, nationalité et cigarette),
 - X = {blanche, rouge, verte, jaune, bleue, norvegien, anglais, ukrainien, japonais, espagnol, cheval, renard, zebre, escargot, chien, the, lait, cafe, vin, kools, chesterfields, old_golds, cravens, gitanes}.
- Domaines:
 - D(X) = 1,2,3,4,5.

— Contraintes:

- 1. Tout d'abord, nous devons exprimer chaque assertion de l'énoncé :
 - (a) norvegien = 1,
 - (b) bleue = norvegien + 1,
 - (c) lait = 3,
 - (d) anglais = rouge,
 - (e) verte = cafe,
 - (f) jaune = kools,
 - (g) blanche = verte + 1,
 - (h) espagnol = chien,
 - (i) ukrainien = the,
 - (j) japonais = cravens,
 - (k) old golds = escargot,
 - (l) gitanes = vin,
 - (m) (chesterfields = renard + 1) ou (chesterfields = renard 1),
 - (n) (kools = cheval + 1) ou (kools = cheval 1).
- 2. Puis chaque classe de variable, nous devons exprimer une contrainte de valeurs différentes entres elles en utilisant la fonction *allDifferent* vu en cours et TD. Par exemple, le thé est différent du café, vin et du lait :
 - (a) $blanche \neq rouge \neq verte \neq jaune \neq bleue$,
 - (b) $the \neq lait \neq cafe \neq vin$,
 - (c) $norvegien \neq anglais \neq ukrainien \neq japonais \neq espagnol$,
 - (d) $cheval \neq renard \neq zebre \neq escargot \neq chien$,
 - (e) $kools \neq chesterfields \neq old_golds \neq cravens \neq gitanes$.