

7down – ein Kreuzzahlrätsellöser

Joachim Breitner, Manuel Holtgrewe, Lucas Lürich, Mathias
Ziebarth

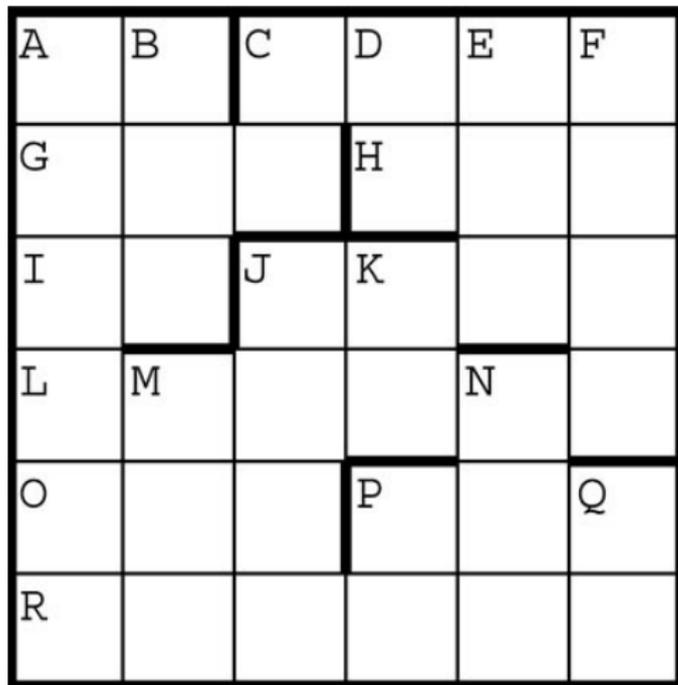
`7down@lists.nomeata.de`

14. März 2008



- 1 Aufgabenstellung
- 2 Werkzeuge
- 3 Implementierung
- 4 Demonstration

Ein Kreuzzahlenrätsel



Regeln:

Waagerecht:

A Quersumme von L waagerecht

C Mal M senkrecht ergibt R waagerecht

G Vielfaches des Rückwerts von C senkrecht

H C senkrecht plus Rückwert von O

waagerecht

I Rückwert von G waagerecht ist Vielfaches J

P waagerecht plus Rückwert von F senkrecht

L A senkrecht plus R waagerecht

O E senkrecht plus K senkrecht

P Vielfaches des Rückwerts von Q senkrecht

R Quadrat von B senkrecht

Senkrecht:

A Vielfaches von A waagerecht

B Quadrat von A waagerecht

C L waagerecht ist Vielfaches

D Die Quersumme von H waagerecht

E Der Rückwert von L waagerecht ist

Vielfaches des Rückwerts

F C senkrecht plus der Rückwert dieser Zahl

ergibt J senkrecht

J Quadrat von Q senkrecht

K Primzahl

M Mal A waagerecht ergibt J senkrecht N

Die Quersumme dieser Zahl ist D senkrecht

P Der Rückwert ist eine Primzahl

Q Mal J senkrecht ergibt R waagerecht

(Quelle: Die Zeit 2007/35)

Funktionaler Prototyp

```
data Tightness = TotallyTight | MightConstrain | JustTestable
```

```
class Slot a where
```

```
    choices      :: a → Possibilities
```

```
    splitable    :: a → Bool
```

```
    splitPoss    :: a → (a,a)
```

```
data Function s = Function {
```

```
    tightness    :: Tightness,
```

```
    test         :: [s] → s → Maybe Bool,
```

```
    run         :: [s] → s → Maybe s
```

```
}
```

```
data Edge i s = Edge {
```

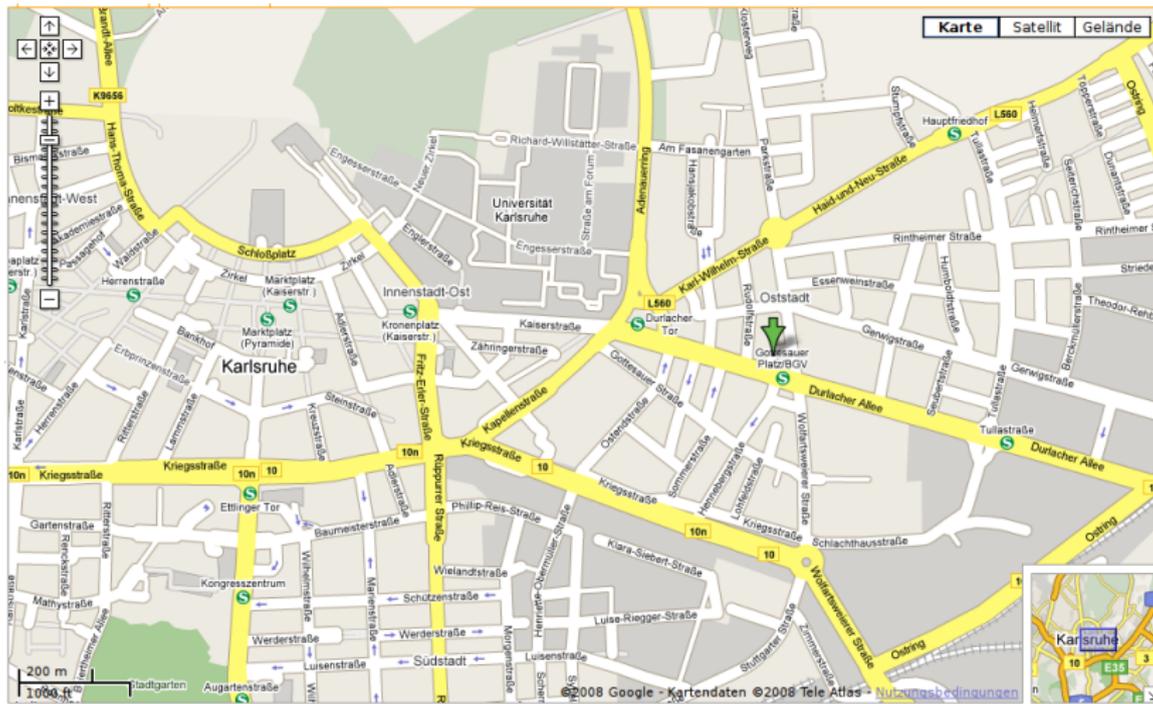
```
    sources      :: [i],
```

```
    target      :: i,
```

```
    func        :: Function s
```

```
}
```

Wöchentliche Programmiersitzungen



- 1 Aufgabenstellung
- 2 Werkzeuge**
- 3 Implementierung
- 4 Demonstration

Jetzt aber richtig: In Python

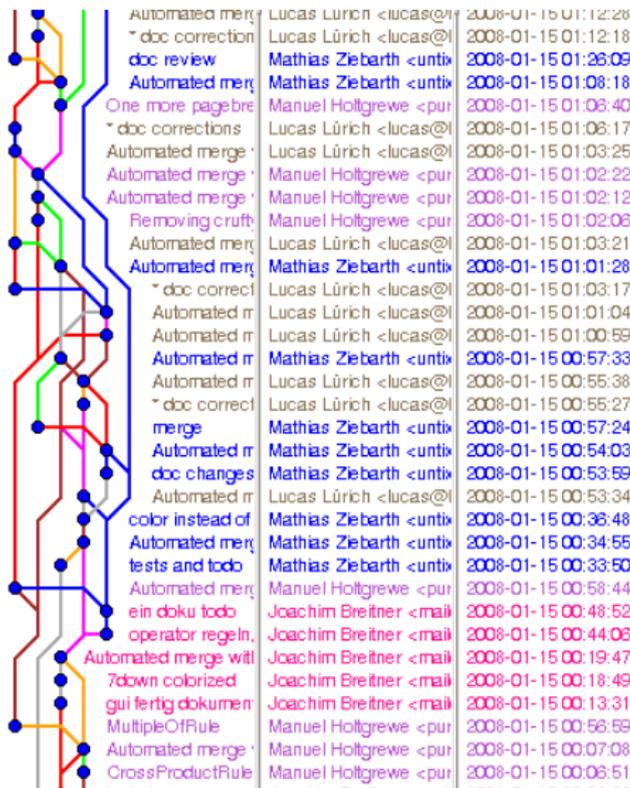
Warum Python?

- dynamisch
- interpretiert
- lesbar
- kompakt

Weiter verwendet wurden:

- GUI-Toolkit: gtk
- Grafikbibliothek: cairo

Mercurial



Unittests

```
~/projekte/7down $ ./tests/runtests.py -v
[...]  
apply() on a number which does not have an isDone() Digit. ... ok  
Test that UniqueDigitsRule objects are properly converted to ... ok  
testIt (test_utils.TestCubeNumbers) ... ok  
testIt (test_utils.TestSquareNumbers) ... ok  
testDigits (test_utils.TestUtilityFunctions) ... ok  
testFactorsOf (test_utils.TestUtilityFunctions) ... ok  
testGcd (test_utils.TestUtilityFunctions) ... ok  
testGcdList (test_utils.TestUtilityFunctions) ... ok
```

```
-----  
Ran 168 tests in 0.157s
```

OK

Systemtest

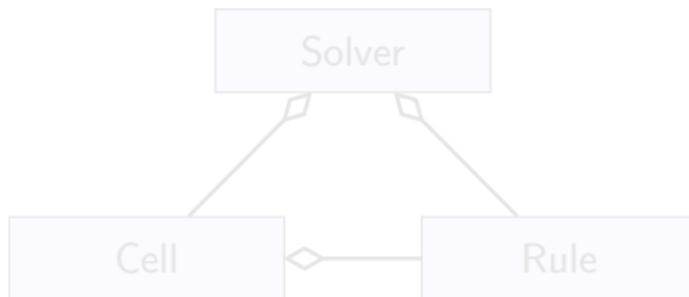
```
~/projekte/7down $ ./tests/system_test.py
Running all tests within '~/projekte/7down/tests/examples'...
    OK (0.0378s; simple5.in)
    OK (2.9086s; zeit-07-42.in)
    OK (0.0332s; book.in)
    OK (0.7910s; prim10mal10mitGleichheit.in)
    OK (1.7817s; unsolvable2.in)
    OK (0.0447s; pal_u.in)
    OK (0.5549s; pyramid.in)
    OK (0.0906s; prim10-test.in)
    OK (1.9494s; zeit-07-38.in)
    OK (2.7520s; kzr-test2.in)
    OK (1.1250s; kzr.in)
    OK (0.0086s; reverseAndZero.in)
    OK (2.4786s; prim10mal10.in)
    OK (0.0014s; kzr-gi2.in)
    OK (0.7250s; zeit-07-35.in)
    OK (0.0012s; kzr-gi.in)
[... 11 Zeilen ausgelassen ...]
    OK (1.8311s; prim7mal7.in)
    OK (0.0024s; prim-test.in)
    OK (0.0092s; simple3.in)
```


- 1 Aufgabenstellung
- 2 Werkzeuge
- 3 Implementierung**
- 4 Demonstration

Abstraktion

Problemübersetzung

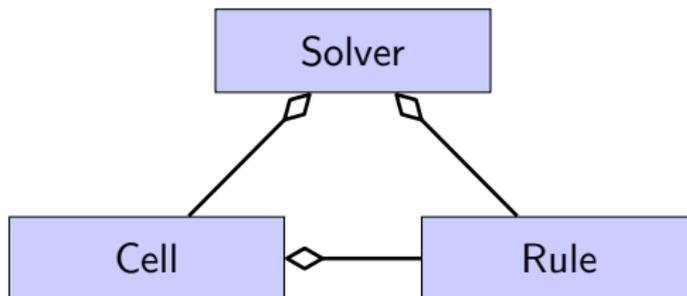
<i>Problemstellung</i>		<i>Ansicht des Solvers</i>
Ziffern und Zahlen	→	Mengen („Zellen“)
feste Werte	→	einelementige Mengen
Regeln	→	schränken Mengen ein



Abstraktion

Problemübersetzung

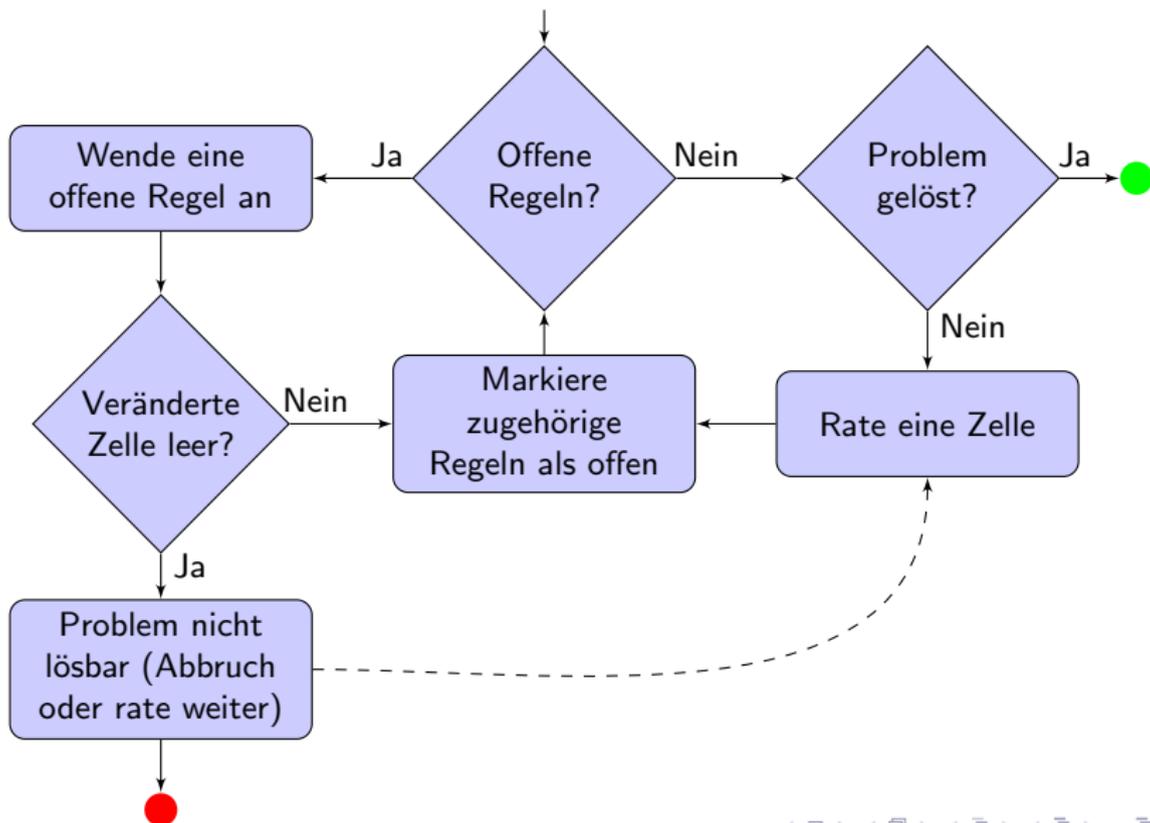
<i>Problemstellung</i>		<i>Ansicht des Solvers</i>
Ziffern und Zahlen	→	Mengen („Zellen“)
feste Werte	→	einelementige Mengen
Regeln	→	schränken Mengen ein



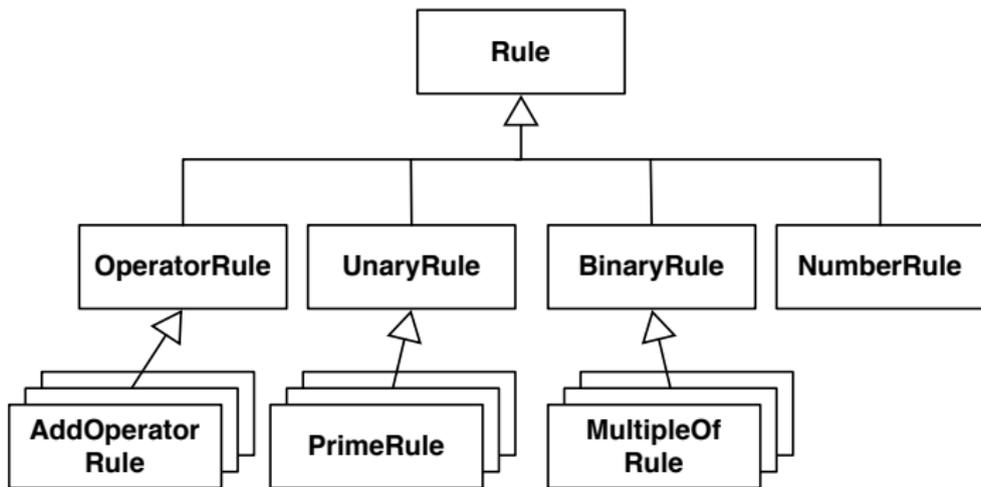
Eine Evolution von Solvern

- **StupidSolver**
Noch ohne Backtracking
- **SimpleSolver**
Vollständig, aber unperformant
- **OrderedSolver**
Weiß, welche Regeln überhaupt sinnvoll sind
- **StackSolver**
Ermöglicht Interaktion mit der GUI

Arbeitsweise des Solvers



Klassenarbeiten



Stolperstein

Das Problem:

```
~/projekte/7down $ python -c 'print hash(object())'  
-1210219448
```

```
~/projekte/7down $ python -c 'print hash(object())'  
-1209981880
```

Unsere Lösung:

```
class Rule(object):  
  
    # Mehr Methoden hier..  
  
    def __hash__(self):  
        return hash(self.name)
```

Stolperstein

Das Problem:

```
~/projekte/7down $ python -c 'print hash(object())'  
-1210219448
```

```
~/projekte/7down $ python -c 'print hash(object())'  
-1209981880
```

Unsere Lösung:

```
class Rule(object):  
  
# Mehr Methoden hier...  
  
    def __hash__(self):  
        return hash(self.name)
```

- 1 Aufgabenstellung
- 2 Werkzeuge
- 3 Implementierung
- 4 Demonstration**

	1
	0

BINARY
SU DOKU