

Programmation Logique et Par Contraintes Avancée

Cours 4 – Contraintes de domaine fini en Oz

Ralf Treinen

Université Paris Cité
UFR Informatique
Institut de Recherche en Informatique Fondamentale



treinen@irif.fr

29 janvier 2024

Contraintes sur un domaine fini

- ▶ On peut donner pour certaines variables un *choix fini* de leurs valeurs.
- ▶ Ces valeurs possibles sont des entiers non négatives.
- ▶ Utiles pour modéliser des problèmes où il faut trouver une affectation à des variables sous des contraintes.
- ▶ Exemples : ordonnancement, emploi du temps, routage, etc.
- ▶ Beaucoup d'applications industrielles.

Exemple

Trouver les côtés d'un rectangle à dimensions entières tel que

- ▶ surface = 24 unités
- ▶ périmètre = 20 unités

Premières observations

- ▶ Toutes les valeurs sont des entiers.
- ▶ Il y a deux variables à déterminer (largeur X et hauteur Y)
- ▶ Pour chacune des deux variables il y a un choix fini entre 1 et 9 (pourquoi?)
- ▶ On peut supposer que $X \leq Y$ (pourquoi?)
- ▶ Il s'agit d'une *symétrie* du problème, on y reviendra.

Domaines

- ▶ Un *domaine* D est une fonction partielle qui associe à certaines variables un ensemble fini (éventuellement vide) d'entiers non négatifs. $vars(D)$ = l'ensemble des variables pour lesquelles D est défini.
- ▶ Sur l'exemple : on a un domaine initial (défini par l'énoncé du problème)

$$D(X) = \{1, \dots, 9\}$$

$$D(Y) = \{1, \dots, 9\}$$

- ▶ Ici on a donc même des intervalles, mais ce n'est pas nécessairement le cas.
- ▶ Notation Oz pour imposer à une variable un domaine fini donné par un intervalle : $X::1\#9$ $Y::1\#9$

Domaines (suite)

- ▶ Nouveau type de valeurs dans la mémoire : *ensemble fini* (finite domain).
- ▶ Un domaine D a *échoué* (is failed) : il existe une variable X telle que $D(X) = \emptyset$.
- ▶ Un domaine D *fixe* une variable X si $\text{card}(D(X)) = 1$.
- ▶ Un domaine D_2 est *plus fort* qu'un domaine D_1 si $\text{vars}(D_1) = \text{vars}(D_2)$, et $D_2(X) \subseteq D_1(X)$ pour tout $X \in \text{vars}(D_1)$.
- ▶ Le but du jeu est de réduire le domaine, afin d'obtenir soit un domaine échoué (il n'y a pas de solution), ou d'obtenir un domaine qui fixe toutes les variables du problème (solution trouvée).

Exemples (domaines1.oz) I

% bind a variable to a finite domain given by an interval

declare X

X::0#9

{Browse X}

% bind a variable to the maximal finite domain

declare X

{FD.decl X}

{Browse X}

% bind a variable to a finite domain given by enumeration

declare X

X::[1 2 42 73]

{Browse X}

Contraintes

- ▶ Une *contrainte* est une formule logique (équation, inégalité, diséquation, etc.).
- ▶ La contrainte est la formulation *mathématique* du problème qu'on souhaite résoudre.
- ▶ Sur l'exemple : $X + Y = 10 \wedge X * Y = 24$
- ▶ On peut parfois ajouter des contraintes supplémentaires afin d'exclure des solutions symétriques. Dans notre exemple :

$$X + Y = 10 \wedge X * Y = 24 \wedge X \leq Y$$

- ▶ Plus sur les symétries dans quelques semaines.

Propagateurs

- ▶ Un *propagateur* est un fil d'exécution (thread) qui peut renforcer le domaine.
- ▶ On peut voir un (ou des) propagateur(s) comme la *réalisation opérationnelle* d'une contrainte.
- ▶ Formellement, un propagateur p est une fonction qui envoie un domaine D vers un nouveau domaine $p(D)$.
- ▶ Plus sur les propagateurs la semaine prochaine!

Un propagateur *pour* la contrainte $X \leq Y$

$$p(D(X)) = D(X) \cap \{n \mid n \leq \max(D(Y))\}$$

$$p(D(Y)) = D(Y) \cap \{n \mid n \geq \min(D(X))\}$$

$$p(D(Z)) = D(Z) \quad \text{si } Z \text{ variable différente de } X, Y$$

Exemple

- ▶ $D_1(X) = \{7, \dots, 12\}, D_1(Y) = \{5, \dots, 10\}$
- ▶ Soit p le propagateur du transparent précédent pour la contrainte $X \leq Y$.
- ▶ $p(D_1) = D_2$ t.q. $D_2(X) = \{7, \dots, 10\}, D_2(Y) = \{7, \dots, 10\}$
- ▶ Dans cet exemple on a même $p(D_2) = D_2$
- ▶ Ce propagateur p est même *idempotent* : $p(p(D)) = p(D)$ pour *tout* domaine D (pourquoi?).

Propagateurs en Oz

- ▶ Il y a des propagateurs `=:` `>:` `>=:` `<:` `=<:` `\=:` qui réalisent une propagation de *bornes*!
- ▶ Exemple :

`X*Y=:24`

`X+Y=:10`

`X=<:Y`

- ▶ Attention : ne pas oublier le « `:` » quand on veut écrire un propagateur.
- ▶ L'application d'un propagateur peut déclencher l'application d'un autre propagateur!

Exemples (propagators1.oz) I

```

declare X Y Z
{Browse t(x:X y:Y z:Z)} % * * *
X :: 1#13                % [1#13] * *
Y :: 0#27                % [1#13] [0#27] *
Z :: 1#12                % [1#13] [0#27] [1#12]

2*Y =: Z                 % [1#13] [1#6] [2#12]

X <: Y                   % [1#5] [2#6] [4#12]

Z <: 7                   % [1#2] [2#3] [4#6]

X \=: 1                  % 2 3 6
    
```

Plusieurs propagateurs pour la même contrainte

- ▶ La bibliothèque standard peut avoir plusieurs propagateurs pour la même contrainte.
- ▶ Du coup, qu'est-ce que ça veut dire qu'un propagateur "est pour" une contrainte ? Voir la semaine prochaine.
- ▶ Ces propagateurs peuvent se distinguer par leur "puissance" de propagation.
- ▶ Un propagateur plus fort peut être aussi plus coûteux à exécuter.

Exemples (propagators2.oz) I

```
% FD.distinct : n'échoue pas sur cet exemple
```

```
declare X Y Z
```

```
[X Y Z]:::1#2
```

```
{Browse [X Y Z]}
```

```
{FD.distinct [X Y Z]}
```

```
% FD.distinctD : full domain propagation
```

```
declare X Y Z
```

```
[X Y Z]:::1#2
```

```
{Browse [X Y Z]}
```

```
{FD.distinctD [X Y Z]}
```

Exemples (linear.oz) I

```

declare
proc {Script S}
    X Y Z
in
    [X Y Z]:::0#9
    S=[X Y Z]
    100*X + 10*Y + Z =: 342
end

% solution found directly by constraint simplification -
{Browse {SearchAll Script}}

% no search tree constructed
{iExploreAll Script}
    
```


Exemples (square.oz) I

```
declare
proc {Script S}
    X
in
    {FD.decl X}
    S=X
    X*X =: 81
end

% finding a solution requires real search
% what we get here is only a domain, not an integer value
% we need a way to construct a search tree: distribution
{Browse {SearchAll Script}}

% {ExploreAll Script}
```

Exemples (square2.oz) I

```
declare  
proc {Script S}  
    X  
in  
    {FD.decl X}  
    S=X  
    X*X =: 36  
    {FD.distribute naive [X]}  
end  
  
% finding a solution requires real search: distribute!  
{Browse {SearchAll Script}}  
  
#{ExploreAll Script}
```

Résoudre un problème de contraintes

L'algorithme vu de loin

- ▶ Oz applique d'abord tous les propagateurs tant que possible. C'est le calcul d'un point fixe de l'ensemble de *tous* les propagateurs qui ont été créés.
- ▶ Si pas d'échec et s'il y a une variable X qui n'est pas fixée : créer une alternative (nœud dans l'arbre de recherche), on découpant le domaine d'une variable en deux.
- ▶ Descente dans une branche de l'arbre de recherche : réitérer !

Contraintes et choix

- ▶ Arbre de recherche similaire à Prolog.
- ▶ Mécanisme plus puissant car utilisation des propagateurs avant la création d'un choix.

Questions de stratégie

- ▶ S'il y a plusieurs variables qui ne sont pas fixées, laquelle choisir ?
- ▶ Si le domaine de X n'est pas fixé, comment le couper en deux ?
- ▶ Comment organiser le calcul quand on a plusieurs alternatives :
 - ▶ recherche en profondeur d'abord (stratégie de Prolog) ?
 - ▶ recherche en largeur d'abord ?
 - ▶ autres ?
- ▶ Réponses : voir des cours ultérieurs.

Imposer des domaines de variables en Oz

- ▶ Deux formes équivalentes pour imposer le domaine de la variable D comme étant l'intervalle $[Lower \dots Upper]$:

```
D::Lower#Upper
{FD.int Lower#Upper D}
```

- ▶ Imposer que D est une variable de domaine fini entre 0 et le maximum des domaines finis :

```
{FD.decl D}
```

- ▶ Imposer un domaine de D par énumération des valeurs :

```
D::[17 42 73]
```

Imposer des domaines de variables en Oz

- ▶ Imposer que L est une liste de N variables de domaine fini :

```
{FD.list N Lower#Upper L}
```

- ▶ Imposer que T est un n -uplet de variables de domaine fini, de longueur N et label L :

```
{FD.tuple L N Lower#Upper T}
```

- ▶ Imposer que R est un enregistrement de variables de domaine fini, avec liste de features F et label L :

```
{FD.record L F Lower#Upper R}
```

Exemples (domaines2.oz) I

```
% bind L to a list of 5 finite domains 10..20
```

```
declare L
```

```
{FD.list 5 10#20 L}
```

```
{Browse L}
```

```
% bind T to a 5-tuple of finite domains 10..20, and label 5
```

```
declare T
```

```
{FD.tuple f 5 10#20 T}
```

```
{Browse T}
```

```
% bind R to a record with keys a,b,c, all values are finite  
% domains 10..20, and label f
```

```
declare R
```

```
{FD.record f [a b c] 10#20 R}
```

```
{Browse R}
```

Imposer des domaines d'un vecteur

- ▶ *Vecteur* : un enregistrement (n-uplet inclus), ou une liste.
- ▶ Restreindre les domaines de toutes les variables d'un vecteur V (tous les enfants *directs* d'un enregistrements, ou tous les éléments d'une liste) :

```
V:::Lower#Upper
{FD.dom Lower#Upper V}
```


Exemples (domaines3.oz) I

% restreindre toutes les domaines de toutes les variables d'un

```
declare V A B C
```

```
V=f(A B C)
```

```
V:::10#20
```

```
{Browse V}
```

```
declare V A B C
```

```
V=[A B C]
```

```
V:::10#20
```

```
{Browse V}
```

% doesn't work on nested tuples

```
declare V A B C
```

```
V=f(A g(B C))
```

```
V:::10#20 % error
```

```
{Browse V}
```

Propagateurs en Oz

- ▶ Propagation de bornes pour des contraintes arithmétiques :

`=:, \=:, <:, >:, =<:, >=:`

- ▶ Propagation pour la distance entre deux variables :

`{FD.distance X Y Rel Z}`

où `Rel` est un des atomes donnés au-dessus.

- ▶ Exemple :

`{FD.distance X Y '>:' 8}`

impose que la différence entre `X` et `Y` est strictement plus grande que 8 : $|X - Y| > 8$

Propagateurs en Oz

- ▶ Propager que toutes les variables dans un vecteur ont des valeurs différentes (peut créer des trous dans les domaines) :

`{FD.distinct V}`

- ▶ Propager que toutes les variables dans un vecteur V sont différentes par rapport à un vecteur de décalage D : pour tous $i, j : V.i + D.i \neq V.j + D.j$:

`{FD.distinctOffset V D}`

- ▶ Voir `System Modules` de la documentation Oz, chapitre 5.

Résoudre des contraintes de domaine fini

- ▶ Écrire une *script* pour un problème donné.
- ▶ Un script est une procédure à un seul argument (appelé sa *racine*).
- ▶ Le rôle du script est de lier sa racine à une solution du problème *quand l'arbre de recherche est construit*.
- ▶ Quand on construit l'arbre de recherche complet :
 - ▶ Dans toute feuille, la racine doit être liée à une solution de la contrainte (correction du script)
 - ▶ Toute solution de la contrainte doit se trouver comme valeur de la racine dans une feuille (complétude du script). Parfois complétude modulo des symétries du problème.

Schéma d'un script

```
proc {Script Root}  
    % declarer des variables  
in  
    % 1) mettre les domaines initiales  
    % 2) propagateurs pour les contraintes  
    % 3) spécifier la stratégie de distribution  
end
```

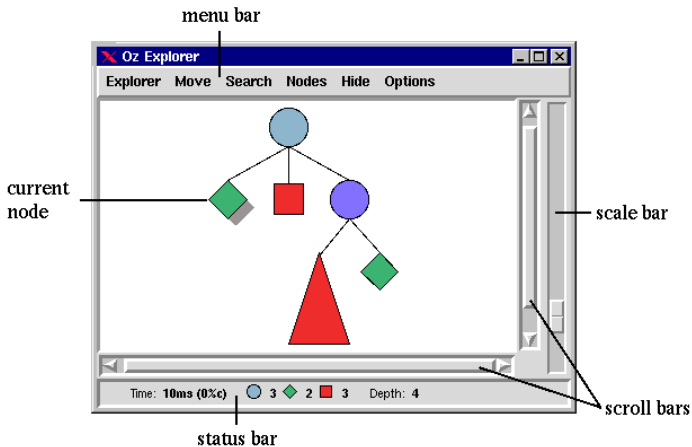
Quand la solution consiste en plusieurs composantes en doit lier Root à une structure (liste, n-uplet, enregistrement). Par exemple :

```
Root = solution(x:X y:Y z:Z)
```

L'explorateur

- ▶ L'explorateur est un outil interactif pour étudier l'arbre de recherche.
- ▶ Il utilise des couleurs différentes pour indiquer l'état d'un nœud :
 - ▶ vert : succès
 - ▶ rouge : échec
 - ▶ bleu : nœud de choix qui n'a pas échoué (bleu foncé si toutes les alternatives sont dépliées)
- ▶ Double-clique sur un nœud : donne un numéro à ce nœud, et affiche les valeurs des variables locales dans une fenêtre *Inspector*.
- ▶ On peut demander de continuer la recherche.

Interface graphique



Explorer un arbre de recherche

- ▶ `{ExploreOne F}`, où F est une fonction à un argument, affiche l'arbre de recherche pour `{F X}` jusqu'à la première solution.
- ▶ `{ExploreAll F}`, où F est une fonction à un argument, affiche l'arbre de recherche complet pour `{F X}`.

Continuation de l'exemple

On peut interagir avec l'arbre de recherche à l'aide de l'explorateur :

```
{ExploreOne Script}
```

```
{ExploreAll Script}
```

Exemples (rectangle.oz)

```
declare  
proc {Rectangle Sol}  
  sol (X Y)=Sol  
in  
  X::1#9  
  Y::1#9  
  X*Y=:24  
  X+Y=:10  
  X =<: Y  
  {FD.distribute naive [X Y]}  
end  
  
{Browse {SearchAll Rectangle}}  
  
{ExploreOne Rectangle}
```

Quelques mots sur *distribute*

- ▶ Il y a des stratégies (de choix de variable, du découpage du domaine d'une variable) prédéfinies, par exemple *naive*, ou *ff*. On y reviendra.
- ▶ La variable pour laquelle Oz va créer une alternative (choice point) sera choisie par Oz à chaque moment parmi les *files directs* du dernier argument de *distribute*, ici `Sol`. Attention dans les cas où les variables paraissent plus profondément dans `Sol`.

Send More Money

Un problème classique :

$$\begin{array}{rcccccc} & & S & E & N & D & \\ + & & M & O & R & E & \\ \hline = & M & O & N & E & Y & \end{array}$$

Trouver des valeurs pour les lettres tel que

- ▶ des lettres différentes dénotent des chiffres différents ;
- ▶ aucune des lignes commence sur 0 ;
- ▶ la somme est correcte.

Exemples (sendmoremoney.oz) I

```
declare  
proc {SendMoreMoney Sol}  
  local  
    S E N D M O R Y  
  in  
    Sol=sol(s:S e:E n:N d:D m:M o:O r:R y:Y)  
    Sol:::0#9  
    {FD.distinct Sol}  
    S\=:0  
    M\=:0  
    1000*S + 100*E + 10*N + D  
    + 1000*M + 100*O + 10*R + E  
    =: 10000*M + 1000*O + 100*N + 10*E + Y  
    {FD.distribute naive Sol}  
  end  
end
```

Exemples (sendmoremoney.oz) II

```
{Browse {SearchAll SendMoreMoney}}
```

```
{ExploreAll SendMoreMoney}  
% try also with strategy ff
```