

Projet Sudoku – ESP Dakar 2019

Le projet Sudoku

Il faut modéliser le jeu du Sudoku par un programme mathématique, le coder et le tester sur le solveur glpk (licence gnu).

Le lien de référence pour ce travail est http://web4.ensiie.fr/~faye/ESP_Dakar/SUDOKU/ sur lequel vous trouverez ce qui est utile au projet.

Les tâches à faire

- Donner le programme mathématique qui modélise le jeu du Sudoku
- Coder le programme mathématique en MathProg
- Tester avec le solveur glpk
- Faire les tests sur plusieurs grilles.
- Utiliser le visualisateur de solution « Sudoku_affich.php » disponible sur le lien de référence.

Format des grilles

Une grille contient les cases initiales et leur contenu. Sur le lien de référence vous trouverez la grille de l'instance qui est donné dans le document TP1_Utilisation_GLPK_2019. C'est le fichier Sudoku_Data.txt qui est au format MathProg.

Le visualisateur de solution

Voici ci-dessous le résultat de la grille donnée dans Sudoku_Data.txt. Cet affichage est obtenu par « Sudoku_affich.php » disponible sur le lien de référence.

