

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## 8 – *Puzzle Problem*

هو الإصدار الأصغر لمسألة (**Area – Puzzle**) المعروفة. اللغز تتكون من مساحة (**Area**) مقسمة إلى شبكة تكون (**3 \* 3**) للـ (**15 – Puzzle**) كل شبكة مربعة هي (**Tiles**) ماعدا مربع واحد الذي يبقى خالياً أو فارغاً وهكذا فإنّه يوجد **8 – Puzzle** (**Tiles**) في (**15 – Puzzle**) في (**15 – Puzzle**) هي مرقمة من خلال الترتيب الهدف من الـ (**Puzzle**) هو إنجاز التشكيل أو الترتيب المُعطى للـ (**Tiles**) من التشكيل المُعطى المختلف عن طريق الانزلاق أو الانحدار (*sliding*) إلى (**Tiles**) فردية حول الشبكة كما موضح أعلاه.

**8 – Puzzle** عبارة عن مصفوفة (**3 \* 3**) أو شبكة أو تتألف هذه اللعبة من تسعة مربعات (**9**) أو خلايا أو خانات ودائماً تكون لدينا خلية أو خانة فارغة وهي التي تتحكم بسير العمليات وهذه الخلية أو الخانة تستخدم لغرض التحرير (التحريك) والوصول إلى الهدف المطلوب.

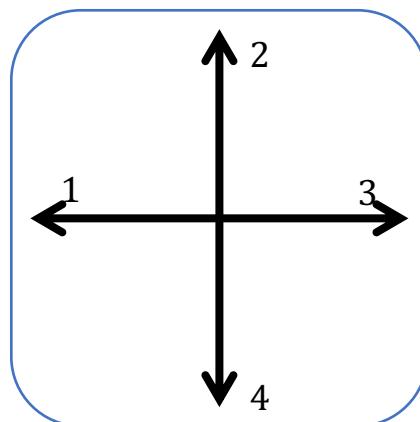
1	2	3
4	5	6
7	8	φ

### *استراتيجية اللعبة operator*

تعتمد اللعبة على حركة الفراغات حسب موقعها وكل حركة فيها أولوية (العمليات) كما موضح أدناه:

$$\left[ \begin{array}{c} \downarrow \\ \text{Down} \end{array} \right] , \left[ \begin{array}{c} \uparrow \\ \text{Up} \end{array} \right] , \left[ \begin{array}{c} \leftarrow \\ \text{Left} \end{array} \right] , \left[ \begin{array}{c} \rightarrow \\ \text{Right} \end{array} \right]$$

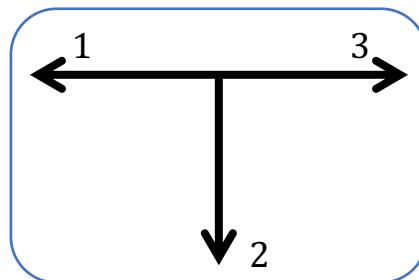
1- إذا كانت الخلية الفارغة (**φ**) في الوسط لدينا أربع تحركات أو احتمالات:



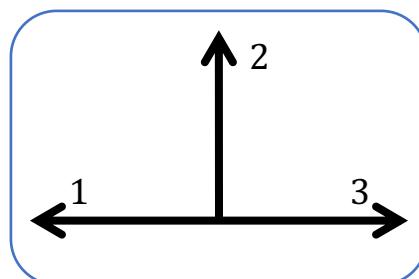
1	4	3
7	φ	6
5	8	9

وهكذا لبقية المواقع وتحركاتها

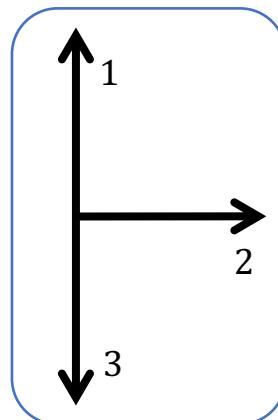
2- إذا كانت لدينا الخلية الفارغة في الأعلى سوف يكون هناك ثلاثة تحركات كما في الرسم الآتي:



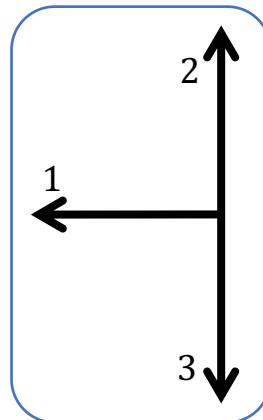
3- إذا كانت لدينا الخلية الفارغة في الأسفل سوف يكون هناك ثلاثة تحركات كما في الرسم الآتي:



4- إذا كانت لدينا الخلية الفارغة في اليسار سوف يكون هناك ثلاثة تحركات كما في الرسم الآتي:



5- إذا كانت لدينا الخلية الفارغة في اليمين سوف يكون هناك ثلاثة تحركات كما في الرسم الآتي:



ملاحظة: نركز بالحل على حركة الخلية الفارغة.

مثال:

1	3	6
7	2	5
8	$\phi$	4

الحل: نلاحظ موقع الفاي أو الخلية الفارغة ونبدأ بالحركة لحين الوصول إلى الهدف. نلاحظ أن الخلية الفارغة إنها تقع في الأسفل. إذاً لدينا ثلاثة احتمالات أو انتقالات كالتالي:

1	3	6
7	2	5
$\phi$	8	4

1	3	6
7	$\phi$	5
8	2	4

1	3	6
7	2	5
8	4	$\phi$

وهكذا لحين الوصول إلى الهدف.

ملاحظة: أثناء التفرع (التحريك) لا يجوز تكرار الاحتمال مرتين.

الخطوات:

- 1- إبدا.
- 2- تأخذ حالة البدء والخاتمة الأخيرة (الهدف).
- 3- عندما الحالة هي ليست الحل المطلوب نبدأ.
- 4- نقوم بتطبيق استراتيجية الحركة لليسار أولا ثم يمين ثم أسفل لكل حالة وبذلك سيتولد حالات جديدة.
- 5- نبدأ بعملية التقاطع بين الحالات الجديدة مع حالة الهدف إذا كانت تساوي  $\phi$  نستمر بالحل.
- 6- نبدأ بحالات جديدة مع الاعتماد على نفس الاستراتيجية في التحرير.
- 7- في حالة حصلنا على حالة مطابقة للخاتمة الأخيرة (الهدف).
- 8- النهاية.