

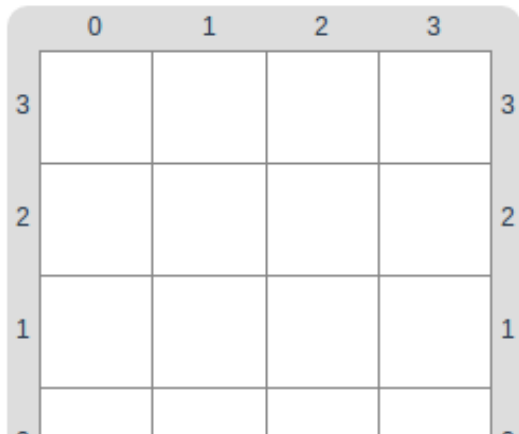
Problema Batalla naval

Alejandro Velasco y David Moreno

Septiembre 8, 2018

Problema

Consideremos una rejilla de **4x4**. En ella se puede representar una batalla naval, hay unos barcos ocupando ciertas coordenadas de la rejilla y alguien debe disparar con el fin de hundirlos. Así el atacante ingresa una coordenada en una consola para disparar, hasta que eventualmente logre hundir los barcos o pierda todos sus misiles sin conseguir su objetivo.



Claves de Presentacion

primero enumeramos las casillas del tablero como a_1, a_2, \dots, a_4 lo mismo con b, c hasta d .

unas letras proposicionales p, q, r, s van a estar en cada casilla. en el tablero se ubica un numero pequeño de barcos. Cada uno de ellos se representa mediante una formula en la que cada letra proposicional corresponde a una sola casilla. Asi por ejemplo, una formula sencilla como " $(p \& q) \& r$ " representa un barco que ocupa tres casillas.

un algoritmo que obtiene el tablero semantico de una formula sera el encargado de determinar en donde hay un barco: los literales que hacen verdadera a la formula habran de estar ubicados consecutivamente en el tablero (horizontal o verticalmente).

reglas

- ▶ solo puede estar a la vez un barco en cada casilla.
- ▶ solo hay 4 barcos en el tablero.