

Lenguajes de Programación

Practica # 4

19 de Abril de 2024

1. Prolog

El acertijo del 8 es el de poner en orden en un cuadro de 3x3, es decir con 9 posiciones, 8 imagenes para que formen un rompecabezas o simplemente una secuencia determinada. El problema consiste en, empezando de un rompecabezas en desorden, poner en orden todas las piezas adecuadamente.

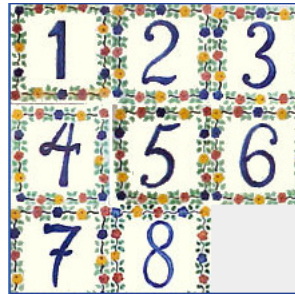


Figura 1: El Acertijo de 8 resuelto

Baje el código `Ace8.pl` del sitio del curso. En este se definen los predicados:

- `arriba(T, N)`, donde T es un tablero y N el tablero si se hace un movimiento arriba.
- `despliega(T)` que despliega en pantalla un tablero.

Se debe:

- Escribir un predicado `proximo` que dado un tablero encuentre los posibles siguientes tableros.
- Utilizando los predicados anteriores, modificar el algoritmo de búsqueda visto en clase para resolver el acertijo del 8. Se debe poder resolver problemas sencillos de al menos 5 movimientos.