

Propuesta Kahoot T6

1. En un problema de vuelta atrás, el árbol de soluciones se recorre:
 - a. En profundidad (correcta)
 - b. En anchura
2. El sistema de marcaje:
 - a. Genera soluciones óptimas
 - b. Reduce el tiempo de coste de valorar si es solución (correcta)
 - c. Se pasa en cada llamada recursiva
 - d. Sólo se utiliza en la primera llamada