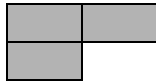
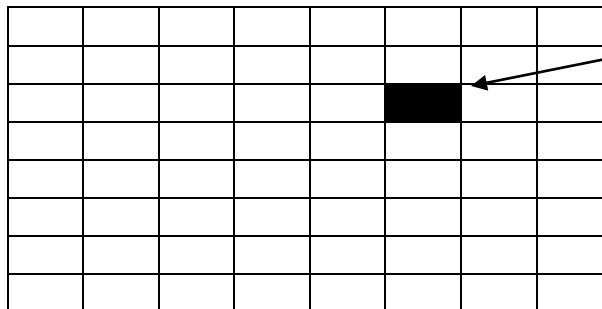


Un triomino es una figura “L” formada por tres cuadrados adyacentes de un tablero. El problema es cubrir todo el tablero de tamaño cuadrado en potencia de 2, el cual al arrancar cuenta con un cuadro ocupado (ser dará aleatoriamente al arranque del problema). Los triominos tendrán que cubrir todo el tablero excepto el cuadro ocupado.

Triomino



Cuadrícula:



Ocupado de  
Arranque

Desarrolla el problema utilizando la técnica de Divide y Vencerás en C++, la solución deberá de ser lo suficientemente clara para entender como están acomodados los *Triominos* en el tablero, recuerda que el tamaño del tablero debe ser cuadrado y de potencia de 2, y el punto ocupado será dado por el usuario al arranque del programa.