|  |  |
| --- | --- |
| **Apellidos** |  |
| **Nombres** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Apellidos** |  |
| **Nombres** |  |

**Hoja de trabajo No 1:**

**Objetivo**

* Identificar problemas, donde su solución, mediante programación convencional, es dispendiosa.

**Actividades**

1. Completar el siguiente cuadro, teniendo en cuenta que las filas deben sumar el valor que aparece al final de la misma, los valores que estén en las columnas deben sumar el valor que aparece al final de la misma. El valor que aparece en la esquina inferior derecha, es el resultado de la suma de los valores que se encuentran en la diagonal principal del cuadro.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 5 | 4 | 9 | 18 |
| 8 | 2 | 1 | 11 |
| 3 | 6 | 7 | 16 |
| 16 | 12 | 17 | 14 |

1. Desarrollar un programa, en el lenguaje de programación deseado, que permita solucionar dicho cuadro, es decir encontrar los valores que corresponden en las celdas vacías, teniendo como entrada los valores conocidos.
2. Describir las dificultades obtenidas en la solución del punto 2.

Criterios de evaluación:

* Solución del sudoku del primer punto (1.0).
* Solución del segundo punto (el código tiene que ser explicado al docente) (2.0).
* Creatividad e ingenio en la solución del segundo punto (1.0)
* Tercer punto (1.0)