



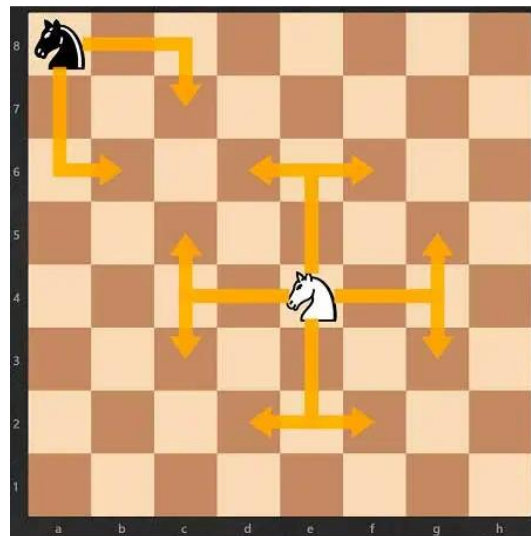
EL PROBLEMA DEL CAVALL

El Problema del Cavall data del segle IX dC. Partint d'una posició inicial del cavall dins del tauler, consisteix en recórrer les 64 caselles en 64 moviments sense passar dues vegades per la mateixa casella.

El moviment característic del cavall al joc dels escacs és formant una "L", avançant dos posicions en horitzontal i una en vertical o dos posicions en vertical i una en horitzontal.

A la imatge d'exemple, el cavall posicionat a la casella E4 pot realitzar els següents moviments:

- C5
- G5
- C3
- G3
- D2
- F2
- D6
- F6



La pràctica consisteix en programar una solució pel Problema del Cavall seguint la lògica dels Problemes de Satisfacció de Restriccions.

TREBALL INDIVIDUAL (10%) – DATA D'ENTREGA: 01/06

- Defineix el Problema de Satisfacció de Restriccions:
 - Quines són les variables?
 - Quin és el domini?
 - Quin és el conjunt de restriccions permeses?
- Com hauran de ser les assignacions perquè el problema es converteixi en solució?
- Quin algorisme triaràs per implementar la solució?. Justifica la selecció.

TREBALL EN GRUP (90%) – DATA D'ENTREGA: 14/06

Implementa en python l'algorisme de satisfacció de restriccions. El programa rebrà com a paràmetre la posició inicial del cavall al tauler i haurà de fer la traça dels 64 moviments que li permetran fer tot el recorregut sense repetir casella.

Podeu obtenir més informació del Problema del Cavall als següents enllaços:

<https://escacimat.com/el-joc-del-cavall/>

<https://soymatematicas.com/problema-del-caballo/>

https://www.abc.es/ciencia/abci-problema-caballo-pasa-todas-casillas-sin-repetir-ninguna-201801080953_noticia.html