

Title: Entendiendo el Movimiento del Caballo en el Tablero

### Keyword

Caballo  
Movimiento  
Tablero  
Trayectoria  
Recorrido  
Posiciones

Topic: Exploración del Patrón de movimiento del caballo en el tablero

Notes: El caballo se mueve en forma de "L", lo que significa que puede avanzar dos casillas en una dirección (horizontal o vertical) y luego una casilla en dirección perpendicular, o viceversa.

El programa genera movimientos aleatorios para el caballo desde una posición inicial definida, validando que los movimientos sigan las reglas del ajedrez. El caballo en esta ocasión comenzó en la esquina superior izquierda (1,1) y el número de casillas a recorrer fueron 5, como resultado este tablero:

### Questions

¿Cómo se podría modificar el programa para mejorar la eficiencia?

1	0	0	0	0	El orden numérico fue:	
0	0	0	0	4		
0	2	5	0	0	1° - (1,1)	4° - (2,5)
0	0	0	3	0	2° - (3,2)	5° - (3,3)
0	0	0	0	0	3° - (4,4)	

¿Qué ocurre si se aumenta el tamaño del tablero?

Se comprueba que la diferencia absoluta entre las coordenadas actuales y las nuevas sea de 2 en un eje y 1 en el otro, o viceversa. Además, el caballo no puede moverse a casillas previamente visitadas, asegurando que cada posición seleccionada esté marcada como disponible (0).

### Summary:

Este informe analiza los movimientos del caballo en un tablero de ajedrez, tomando como base un enfoque computacional que genera trayectorias aleatorias. El propósito es comprender cómo el caballo recorre el tablero en movimiento de "L". En esta ocasión, el caballo recorrió 5 casillas. El tablero resultante refleja claramente la secuencia de posiciones ocupadas por el caballo.