Proyecto de lógica para las ciencias de la computación.

En un tablero de ajedrez de tamaño *n*x*n*, para n mayor a 3, se deben colocar *n* reinas de forma que ninguna se ataque con otra

La idea es que el usuario elija un número entero *n*, y una casilla en la cual ira la primera reina. Dada esta información, el programa buscara una solución teniendo en cuenta estos parámetros, de forma que retorne la primera solución que encuentre, o, en caso de que no exista dicha solución, retorne un mensaje comunicando que no es posible resolver el problema.