

# PROIECTAREA SI IMPLEMENTAREA ALGORITMILOR - LABORATOR 6 -

METODA BACKTRACKING -*Generarea obiectelor combinatoriale* -

1. Produs cartezian.
2. Submulțimi.
3. Aranjamente cu repetiție.
4. Aranjamente.
5. Permutări.
6. Să se genereze toate permutările mulțimii  $\{1, 2, \dots, n\}$  cu proprietatea că diferența în modul dintre oricare două numere consecutive este cel puțin egală cu o valoare  $v$  citită de la tastatură.

*Exemplu:* Pentru  $n = 4, v = 2$  singurele soluții sunt  $(2, 4, 1, 3); (3, 1, 4, 2)$ .