

**Importante:** Los ejercicios deben entregarse a través de web (**Domjudge y Blackboard**). Cada ejercicio deberá ir en un fichero con nombre:

`<<nombreEjercicio>>.cpp` donde `<<nombreEjercicio>>` es el nombre indicado en negrita antes de cada ejercicio.

**La fecha de entrega:** consultar la página de la actividad en blackboard

**Numble:** Como la mayoría sabréis, el juego más famoso de este año ha sido “Wordle”, que consiste en adivinar una palabra de 5 letras en varios intentos. Así que en un vano intento de hacer más divertido este examen hemos decidido desarrollar el juego Numble que es similar a “Wordle” pero con números. La idea principal es sumar cuatro números del 0 al 9 y ver si su suma total coincide con un número X dado. Como este problema sería trivial hemos decidido que algunos de estos números puede ser comodines, es decir, pueden tomar cualquier dígito del 0 a 9 y esto lo representaremos con un valor -1. El algoritmo a desarrollar basado en Backtracking deberá indicar cuáles son las posibles combinaciones de números que permiten sumar el número X mediante la sustitución de todos los valores comodín.

El **input** tendrá el formato `"%d %d %d %d\n %d \n "` que serán los cuatro dígitos y a continuación el valor X que deberán sumar todos los dígitos.

El **output** mostrará las diferentes combinaciones de números que permiten sumar el número X. En el caso de que no exista ninguna combinación no se deberá imprimir nada.

Input:	Output:
0 1 2 -1 10	0 1 2 7
1 -1 -1 3 10	1 0 6 3 1 1 5 3 1 2 4 3 1 3 3 3 1 4 2 3 1 5 1 3 1 6 0 3
3 3 -1 -1 5	