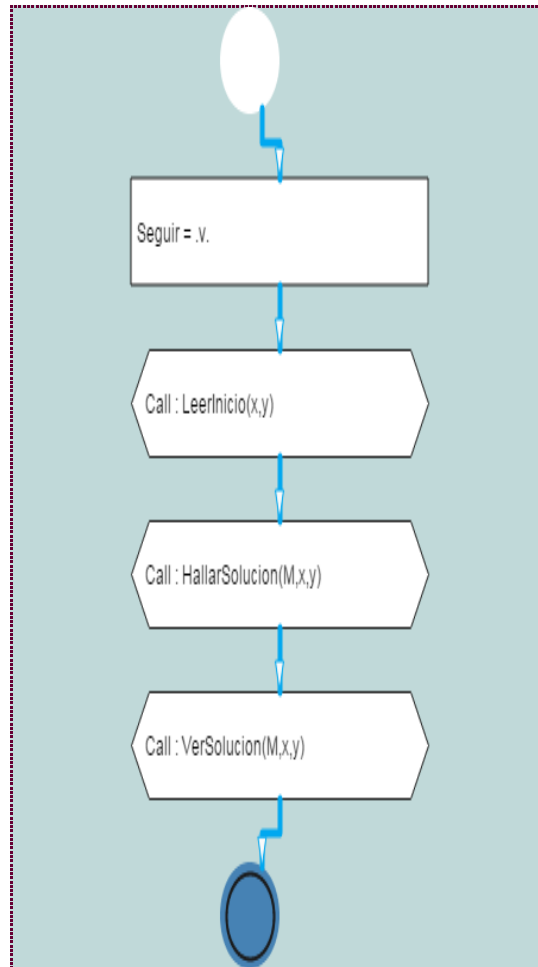


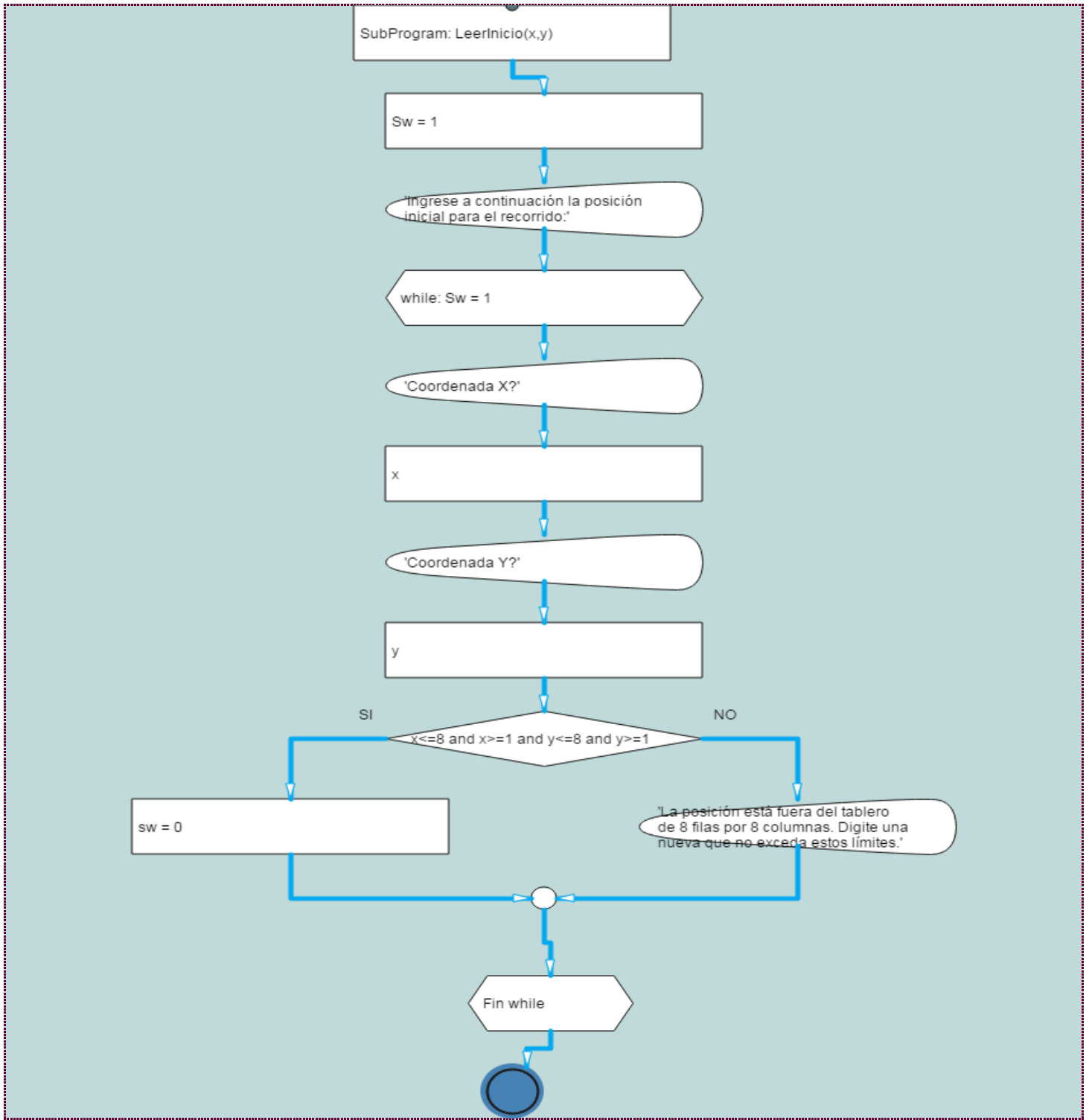
Principal: Inicio

Descripción : Recorrido del caballo. Se trata recorrer todos y cada uno de los cuadros de un tablero de ajedrez sin repetir posiciones utilizando el movimiento del Caballo en el ajedrez (movimiento en forma de 'L') . El algoritmo lee desde teclado la posición inicial , almacena la solución en una matriz de 8*8 y la imprime para luego finalizar la ejecución.



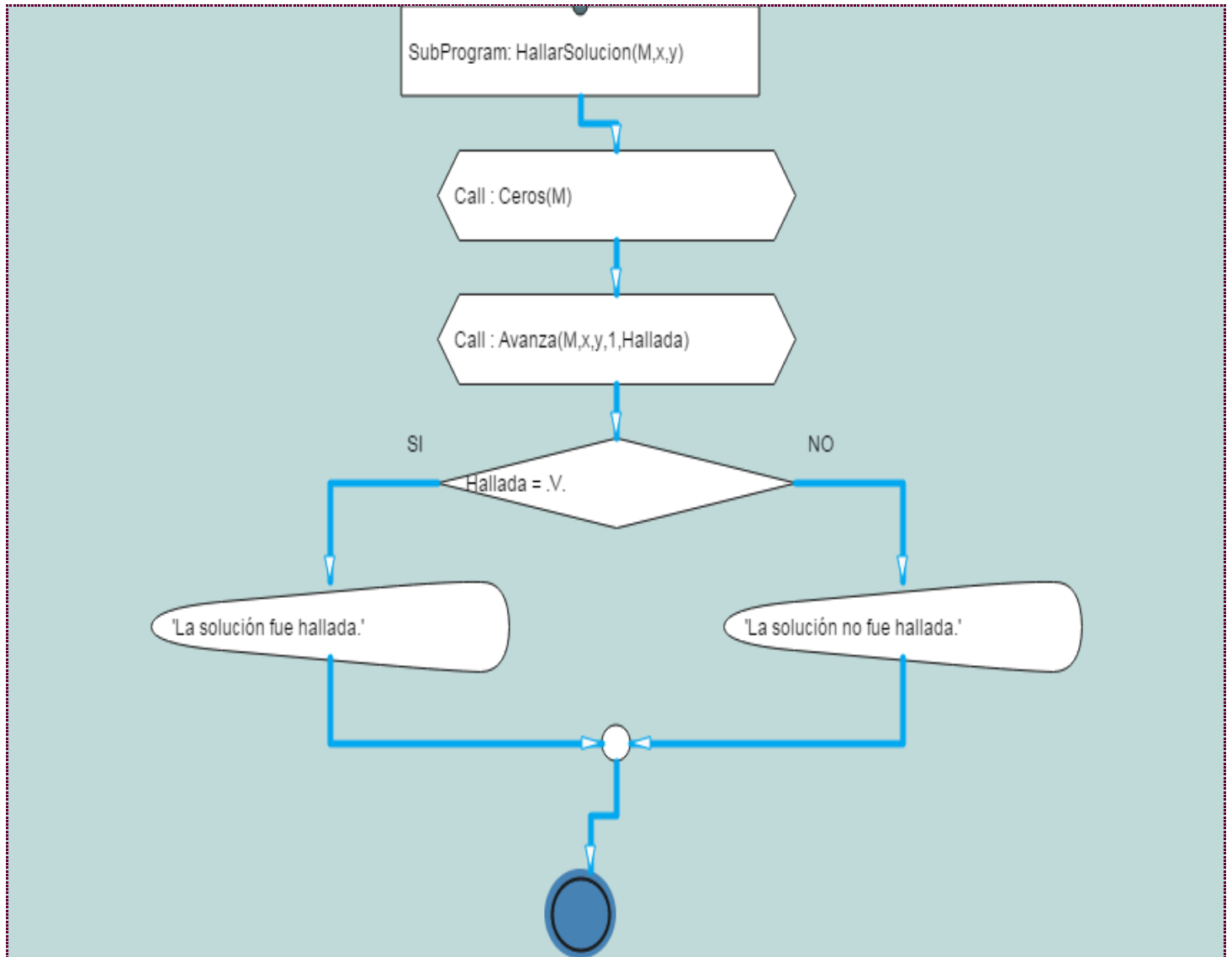
SubProgram : LeerInicio

Descripción : Lee las posiciones iniciales para el recorrido.



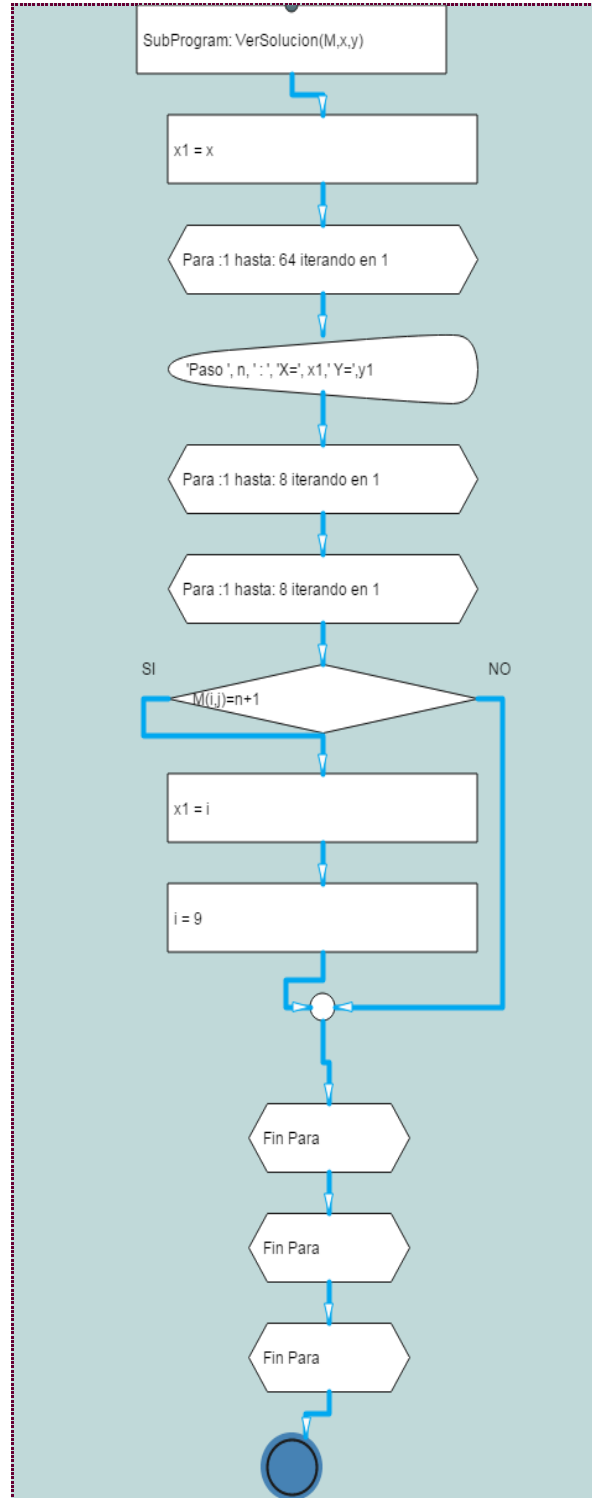
SubProgram : HallarSolucion

Descripción : Prepara la matriz y luego revisa si se pudo hallar una solución.



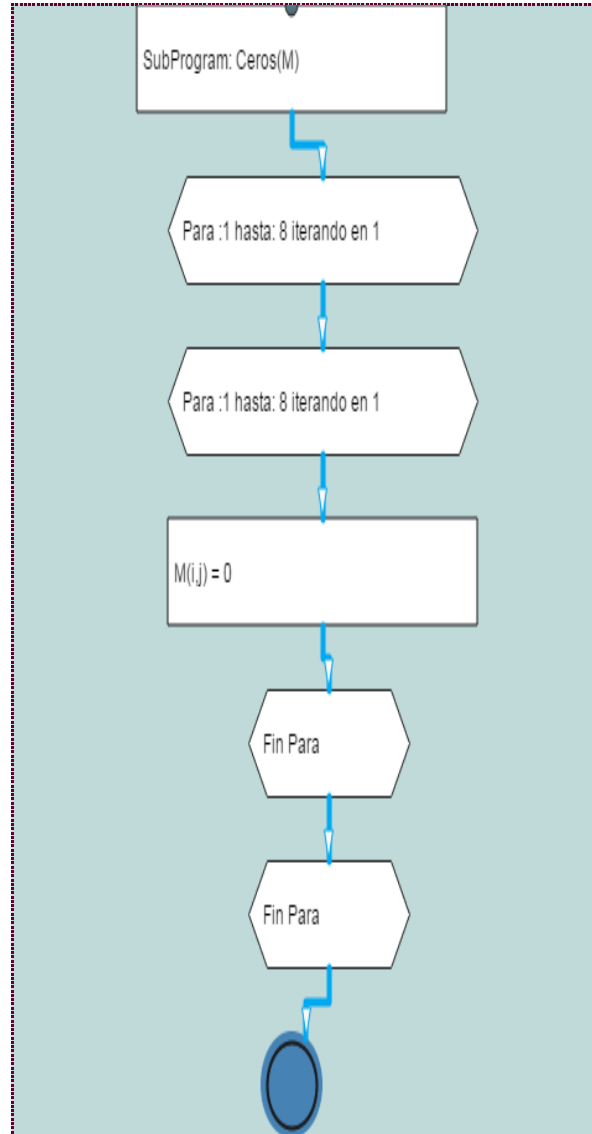
SubProgram : VerSolucion

Descripción : Muestra uno a uno los movimientos del caballo que llevan a la solución.



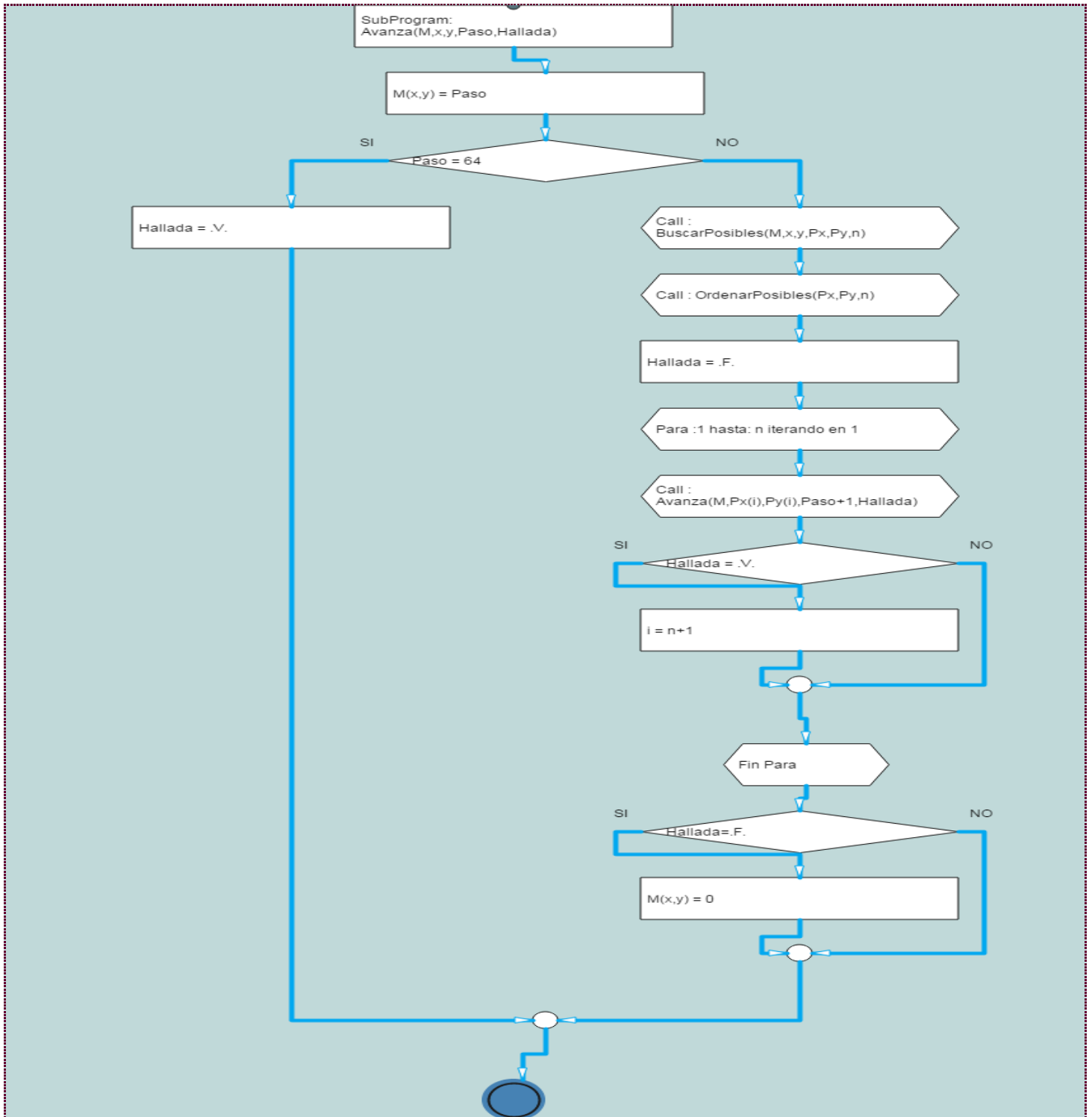
SubProgram : Ceros

Descripción : Prepara la matriz llenándola de ceros, lo cual indicará que ninguna casilla ha sido pisada por el caballo.



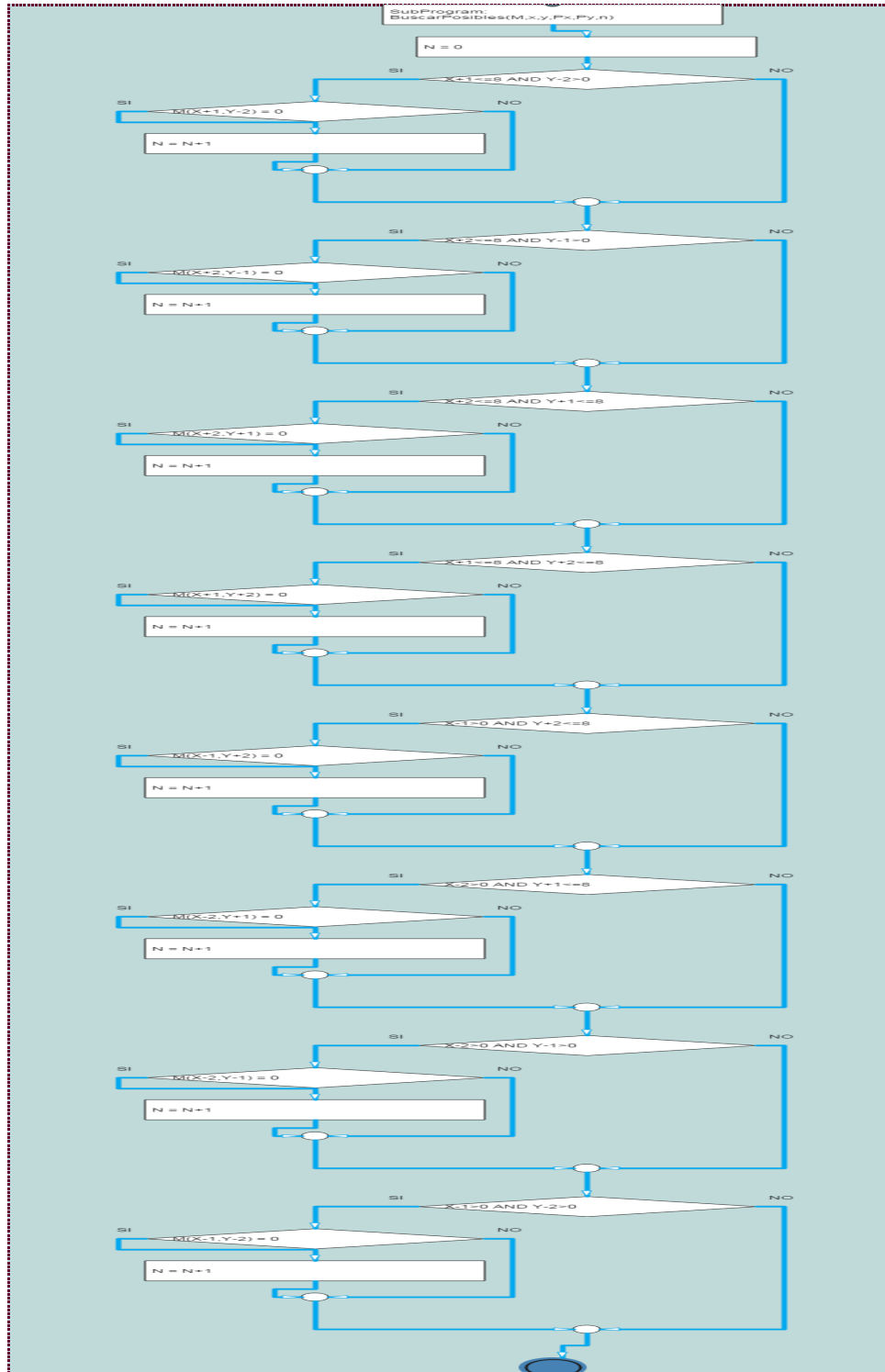
SubProgram : Avanza

Descripción : Rutina recursiva que mueve el caballo a la posición indicada por 'x' (fila) y 'y' (columna) e intenta continuar el recorrido (utilizando llamadas a sí misma) para hallar la solución. La variable parámetro 'Hallada' le indicará a la rutina llamadora si hubo éxito o no.



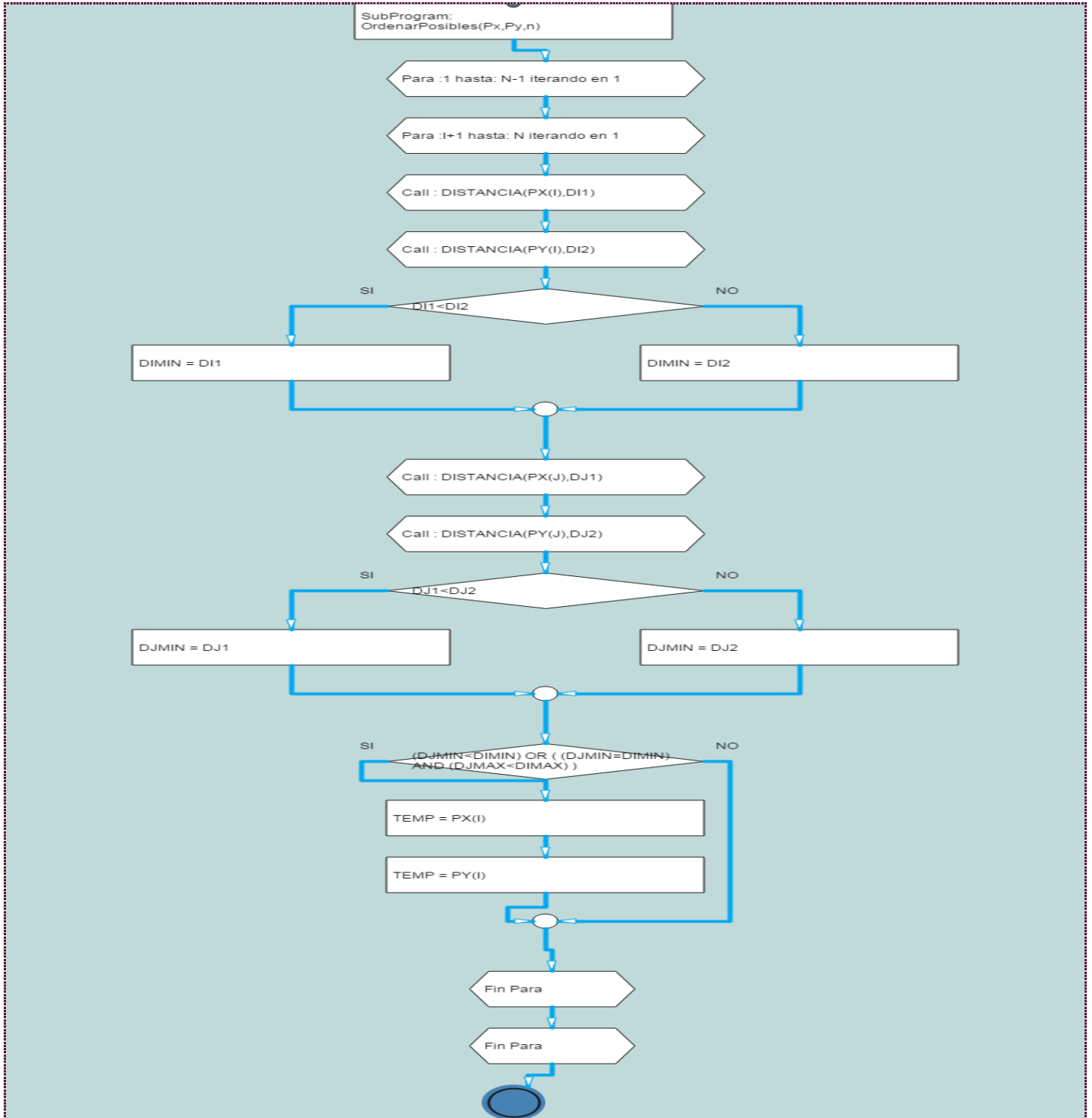
SubProgram : BuscarPosibles

Descripción : Busca las posibles casillas vacías a las que el caballo puede saltar desde la posición x,y. 'n' tendrá el número de posibilidades que fueron almacenadas en los vectores 'Px' (filas) y 'Py' (columnas) .



SubProgram : OrdenarPosibles

Descripción : Ordena de acuerdo a la cercanía con el borde del tablero todos los posibles movimientos almacenados en los vectores 'Px' y 'Py' .



SubProgram : DISTANCIA

Descripción : Halla la distancia de un punto al límite más cercano entre 1 y 8.

