



Laborator 18

În **REPORT.txt** adăugați output-ul versiunii finale a programului.
Dacă o parte din program nu e implementată, nu funcționează, face ca programul să dea seg fault atunci puteți comenta unele linii din main și să folosiți aceea afișare.

Exerciții

1. Implementați folosind backtracking un rezolvitor automat de sudoku. Sudoku se poate juca și pe tabele 4×4, puteți implementa pentru această mărime.

Exercițiul 1 este obligatoriu. Conceptele explorate sunt esențiale pentru obținerea notei **minime** de promovare.

Vă recomandăm, pentru a crește șansele de a obține o notă cât mai mare să explorați și următoarele exerciții:

2. Sudoku 9×9 și chiar 12×12. Optimizați cât de mult se poate.