**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](https://en.wikipedia.org/wiki/Sudoku_solving_algorithms). Sudoku se poate juca și pe tabele [4×4](https://calcblocks.com/rule-tutorial-sudoku-4x4/#/), 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:**

1. Sudoku [9×9](https://sudoku.com/how-to-play/sudoku-rules-for-complete-beginners/#:~:text=Sudoku%20Rule%20%E2%84%96%201%3A%20Use,the%20row%2C%20column%20or%20square.) și chiar 12×12.
2. Optimizați cât de mult se poate exercițiul anterior.