

Práctica 3. Ejercicio 5

Se pide utilizar un algoritmo genético para resolver un nonograma¹. El objetivo de este juego es descubrir una rejilla de cuadrados azules y casillas libres. Puedes familiarizarte con el juego en <https://es.goobix.com/juegos-en-linea/nonogramas/?s=5>

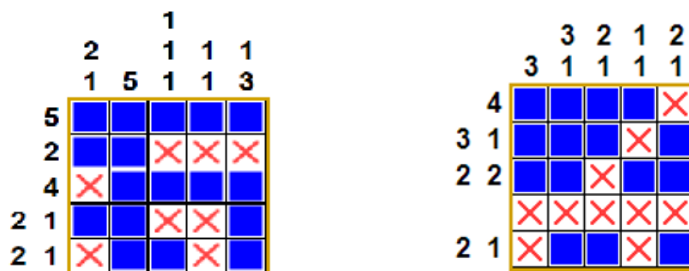
La entrada define por filas y columnas: una secuencia de números que describen grupos de cuadrados consecutivos que aparecen en la respectiva fila/columna. Por ejemplo, 1 5 2 significa un cuadrado, 5 cuadrados y 2 cuadrados, en este orden, separados por **una o más** casillas libres entre ellos.

Esta sería una fila válida:

1 5 2 

Los cuadrados pueden tener dos valores: azules o libres.

Incluyo un par de ejemplos de tableros solucionados:



¹ Puedes encontrar este juego con otros nombres: crucipixel, Edel, FigurePic, Grafilogika, Griddlers, Hanjie, Illust-Logic, Kare Karala!, Logik-Puzzles, Logimage, Tsunami.