

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS**  
**ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA**

**LAURO MANOEL LIMA DA GAMA**

**RESOLUÇÃO DE SUDOKU**

**Manaus**  
**2014**

**LAURO MANOEL LIMA DA GAMA**

**RESOLUÇÃO DE SUDOKU**

Implementação e análise de um programa  
solucionador de jogos matemáticos do tipo  
sudoku utilizando Matlab.

Professor: Victor Enrique Vermehren Valenzuela

Manaus  
2014

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

EST	Escola Superior de Tecnologia
UEA	Universidade do Estado do Amazonas

---

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>1       REFERENCIAL TEÓRICO . . . . .</b>	<b>5</b>
<b>2       METODOLOGIA . . . . .</b>	<b>5</b>

## INTRODUÇÃO

O jogo sudoku é um dos mais populares passatempos matemáticos de todos os tempos. O seu objetivo é o preenchimento com números de uma matriz de  $9 \times 9$  elementos de forma que cada linha, coluna e submatriz de  $3 \times 3$  elementos contenha todos os dígitos entre 1 e 9.

## **1 REFERENCIAL TEÓRICO**

## **2 METODOLOGIA**

