



Colegio mayor Nuestra señora del Rosario

# Nonograma

Proyecto Lógica para ciencias de la computación

Maria Fernanda Rodríguez Conde  
Santiago Jaimes Chaparro

September 24, 2019

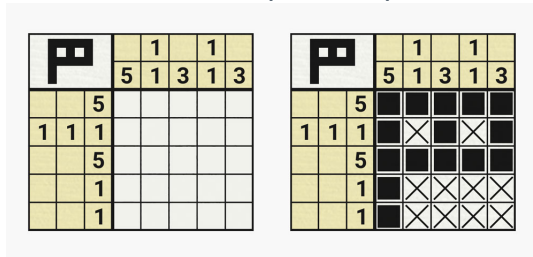


- ▶ Problema
- ▶ Ejemplo/posible solución
- ▶ Claves de representación
- ▶ Reglas del juego



## ► Explicación

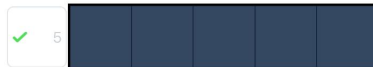
Considere un nonograma 5x5. El problema consiste en rellenar determinadas casillas del tablero en blanco en función de los números que contiene en una serie de casillas en la parte superior e izquierda.



# Condiciones del problema



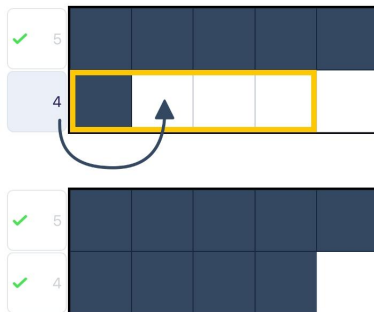
- Los numeros indican cuantos cuadros se deben rellenar en su respectiva fila o columna



# Condiciones del problema



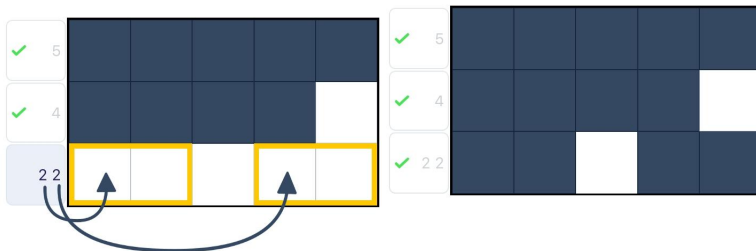
- Todos los numeros corresponden a una secuencia, si se rellena un cuadro solo queda una solución



# Condiciones del problema



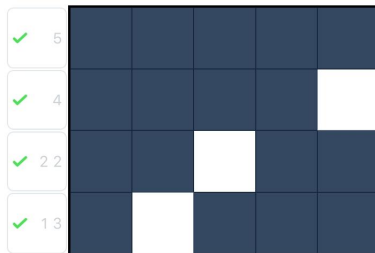
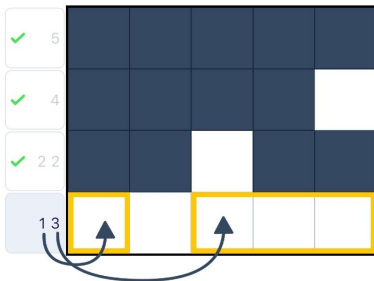
- Si hay mas de un número tiene que haber al menos un cuadro en blanco entre cada secuencia



# Condiciones del problema



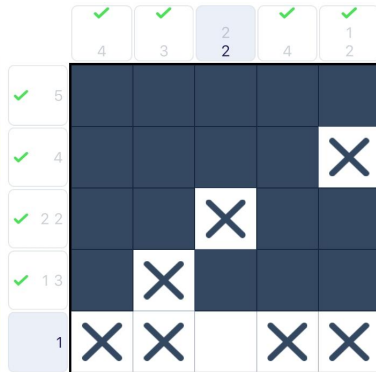
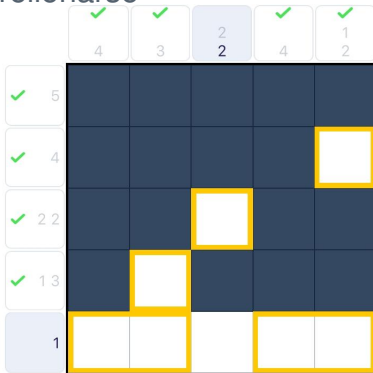
- El orden es importante!



# Condiciones del problema



- Para facilitar el problema, podemos marcar con una cruz los cuadros que definitivamente no deben rellenarse







***Gracias***