Colegio mayor Nuestra señora del Rosario

Nonograma

Proyecto Lógica para ciencias de la computación

Maria Fernanda Rodríguez Conde Santiago Jaimes Chaparro

October 30, 2019

Contenido

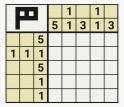


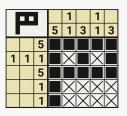
- Problema
- Ejemplo/posible solución
- Claves de representación
- Reglas del juego



Explicación

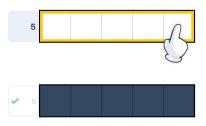
Considere un nonograma 5x5. El problema consiste en rellenar determinadas casillas del tablero en blanco en función de los números que contiene en una serie de casillas en la parte superior e izquierda.





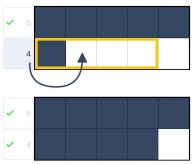


► Los numeros indican cuantos cuadros se deben rellenar en su respectiva fila o columna





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





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



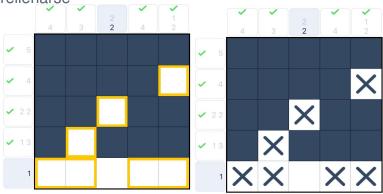


► El orden es importante!





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





Primero enumeramos las casillas del nonograma de esta manera:

	P1	P2	Р3	P4	P5
P6	1	2	3	4	5
P7	6	7	8	9	10
Р8	11	12	13	14	15
Р9	16	17	18	19	20
P10	21	22	23	24	25



 Esto se puede representar con ayuda de la letra proposicional ai

ai es verdadera si v solo si la casilla i se encuentra rellenada. P de 1 a 5 representa las columnas y de 6 a 10 las filas. Observe que las P representan el conjunto de numeros que determinan las casillas rellenadas y estan compuestas por 6 letras proposicionales.

	P1	P2	P3	P4	P5
P6	1	2	3	4	5
P7	6	7	8	9	10
P8	11	12	13	14	15
Р9	16	17	18	19	20
P10	21	22	23	24	25

Las letras P contienen 30 casillas en total, hemos decidido utilizar las letras proposicionales b, c, d, e y f para facilitar la representacion:

- ▶ bi es verdadera si y solo si la casilla i en P corresponde al numero 0, es decir, no tiene nada.
- ci es verdadera si y solo si la casilla i en P corresponde al numero 1.
- di es verdadera si y solo si la casilla i en P corresponde al numero 2.
- ei es verdadera si y solo si la casilla i en P corresponde al numero 3.
- fi es verdadera si y solo si la casilla i en P corresponde al numero 4.
- gi es verdadera si y solo si la casilla i en P corresponde al numero 5.



► EJEMPLO-casillas P: c1: La casilla P1.1 tiene el numero 1. -b2: La casilla P1.2 no tiene el numero 0. -d1: La casilla P1.1 no tiene el numero 2.

-f1: La casilla P1.1 no tiene el numero 4.

c2: La casilla P1.2 tiene

		1				
		1	1			2
		1	1	1	3	2
1	1		Χ	Χ	Χ	
1	2	Χ		Χ		
1	1		Χ	Χ		Χ
	4	Χ				
1	1		Х	Х	Х	

. . .

el numero 1.



► EJEMPLO 2:

a1: La casilla 1 esta rellenada.

-a2: La casilla 1 esta tachada.

-a3: La casilla 1 esta tachada.

-a4: La casilla 1 esta tachada.

as: La casilla 1 esta rellenada. ...

		1				
		1	1			2
		1	1	1	3	2
1	1		Χ	Χ	Χ	
1	2	Х		Χ		
1	1		Χ	Χ		Χ
	4	Χ				
1	1		Χ	Χ	Χ	



- REGLA 1: En una columna o fila se deben rellenar la suma de los numeros ubicados en las casillas externas P(i),siendo i un numero entre 1 y 10.
- ▶ REGLA 2: Si 2 o 3 casillas en P(i) contienen numero, las casillas rellenadas en su respectiva fila o columna deben contener uno o mas espacios por casilla. El numero de espacios debe ser 5 menos cada uno de los numeros en P(i)



► EJEMPLO REGLA 1:

En esta fila, la suma de los numeros ubicados en las casillas externas es 4, por lo tanto se deben rellenar 4 casillas.





EJEMPLO REGLA 1: Tomando en cuenta el ejemplo, las posibilidades en P(6) serian:

$$(\ (-a1 \ \land a2 \land a3 \land a4 \land a5)v(a1 \land -a2 \land a3 \land a4 \land a5)v(a1 \land a2 \land a3 \land a4 \land a5)v(a1 \land a2 \land a3 \land -a4 \land a5)v(a1 \land a2 \land a3 \land a4 \land -a5)v(a1 \land a2 \land a3 \land a4 \land -a5))$$



► EJEMPLO REGLA 2:

En este caso, P(6)= 1 2, luego en la fila habra 3 espacios y al menos uno de ellos entre la casilla rellena y las dos siguientes.

1 2



EJEMPLO REGLA 2: Tomando en cuenta el ejemplo, las posibilidades en P(6) serian:

$$((a1 \land -a2 \land a3 \land a4 \land -a5)v(a1 \land -a2 \land -a3 \land a4 \land a5)v(-a1 \land a2 \land -a3 \land a4 \land a5))$$

