

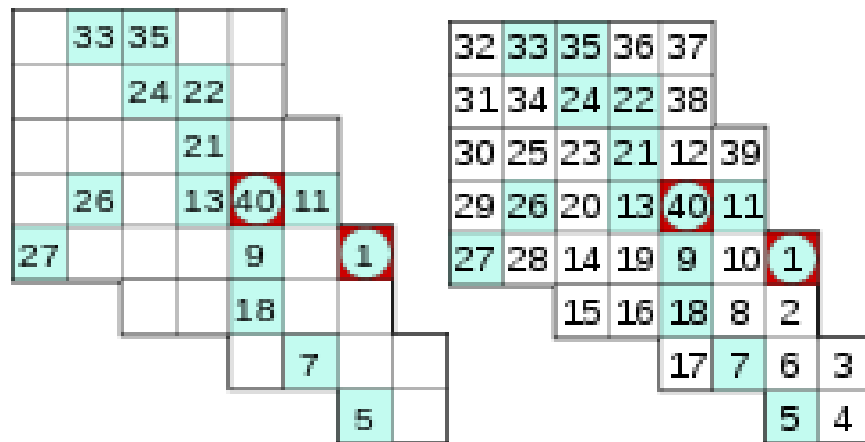
## Orientación de Proyecto de Haskell

Curso: 2019-2020

### Título: Sudoku Hidato

#### Descripción del Juego:

En el **Sudoku Hidato**, objetivo es rellenar el tablero con **números consecutivos** que **se conectan horizontal, vertical o diagonalmente**. En cada juego de Hidato, los **números mayor y menor están marcados** en el tablero. Todos los números consecutivos están adyacentes de forma vertical, horizontal o diagonal. Hay algunos números más en el tablero para ayudar a dirigir al jugador sobre cómo empezar a resolverlo y para asegurarse de que ese Hidato tiene solución única. Se suele jugar en una cuadrícula como Sudoku pero también existen tableros hexagonales u otros más irregulares con figuras como corazones, calaveras, etc. Cada puzzle de Hidato creado correctamente debe tener solución única.



#### Objetivos Generales:

1. Crear un programa en Haskell que teniendo como entrada un Hidato de cualquier forma, con algunas casillas anotadas, y el mayor y el menor número señalados: la ejecución del programa permitirá dar solución al Hidato que representan.
2. Crear un programa en Haskell que genere Hidatos, de varias formas, que tendrán solución, para ser utilizados por el programa del objetivo 1.

#### Orientaciones Generales:

- Los estudiantes deben resolver el proyecto de forma individual.
- La implementación se debe realizar en Haskell.

- Debe entregarse por correo electrónico a los profesores de conferencia y a su profesor de clase práctica antes del 5 de noviembre a las 5:00pm
- Junto a la implementación se debe enviar un informe del trabajo (un documento en formato pdf).
- El archivo adjunto debe tener el siguiente formato para el nombre: <nombre\_estudiante-grupo>.rar

El informe de trabajo debe contener los siguientes elementos:

- Datos generales del estudiante
- Definir qué hicieron para definir los Hidatos y para solucionarlos: aspectos de la implementación y explicación de estrategias empleadas.
- Ideas seguidas para resolver el problema de manera general, no es necesario explicar cada función definida, pero debe entenderse el funcionamiento del juego de manera general.
- Explicar la estructura de la función que da inicio al "juego", así como un ejemplo para la ejecución correcta de la misma.
- El informe debe estar debidamente escrito, un gran peso de la evaluación tendrá en cuenta la formalidad y rigurosidad del documento.