Utilitzant programació genetica, crea un algorisme que trobi una possible solució del problema de les 8 reinas (<https://en.wikipedia.org/wiki/Eight_queens_puzzle>) generalitzada per taules d’escacs de NxN.

Hi ha moltes maneres d’aproximar aquest problema. intenta establir el Gen de l'individu solució de manera adient.

I utilitza un fitness score de manera que la millor solució tingui un valor 0.

Utilitza els apunts de classe per tal de realitzar tots els passos d’un algoritme genetic:

reproducció, mutació, selecció…