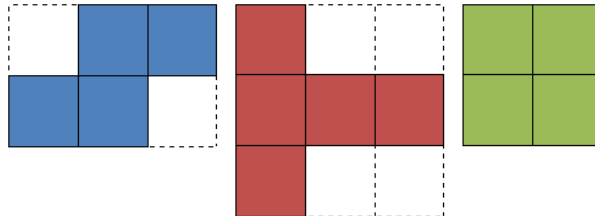


---

## SEGUNDO PROBLEMA DE PROGRAMACIÓN

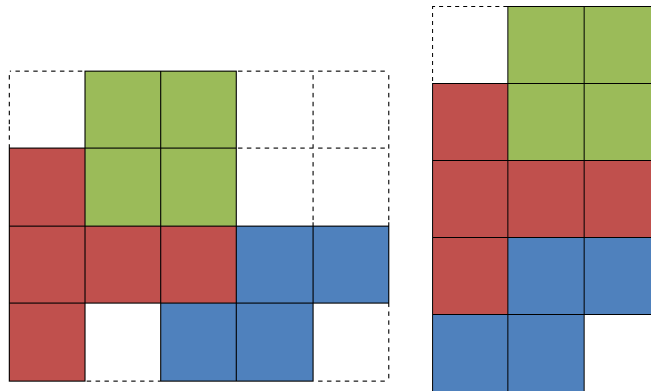
### UBICANDO PIEZAS

El problema consiste en determinar si un conjunto de piezas conformadas por cuadrados de una unidad de lado como las que se muestran a continuación:



pueden ubicarse en un área rectangular de dimensiones dadas utilizándolas todas y sin necesidad de rotarlas.

Por ejemplo, las piezas mostradas en la primera figura, se pueden ubicar en un rectángulo de 4 unidades de altura y 5 unidades de ancho y en uno de 5 y 3 unidades de alto y ancho respectivamente como se muestra en las próximas figuras:



Sin embargo, estas mismas piezas no se pueden ubicar en un rectángulo de 3 de alto y 4 de ancho.

Para dar solución al ejercicio, usted debe implementar el método `PuedenUbicarse` de la clase `Examen` que recibe el conjunto de piezas a modo de un array y las dimensiones del área correspondiente y devuelve un valor de tipo `bool` que es `true` si las piezas pueden ubicarse de alguna forma dentro de ese rectángulo y `false` en caso contrario.

Cada una de las piezas será representada por un array bidimensional de tipo `bool` donde cada valor `true` representa uno de los cuadrados que la conforman. El array será siempre lo más ajustado posible a la figura de la pieza. Por ejemplo, las piezas que aparecen al inicio de este documento se representarían de la siguiente forma:

```
new bool[,]
{
{false, true, true },
{true , true, false}
}
```

```
new bool[,]
{
{true, false, false},
{true, true, true },
{true, false, false}
}
```

```
new bool[,]
{
{true, true},
{true, true}
}
```

Usted puede asumir que el array que será pasado como parámetro a su implementación del método nunca será `null`, tendrá al menos un elemento y no contendrá valor `null` en ninguna de sus posiciones.

Utilice la plantilla proporcionada para resolver el ejercicio, no cree ningún proyecto nuevo.