## 1.- Per què l’esquema de backtracking és aplicable per a resoldre aquest enunciat.

Per que arribar a la solució es pot expressar com una seqüència de decisions, en aquest cas, moviments.

## 2.- Quines decisions ha de prendre la tècnica del backtracking en aquest exercici.

La decisió que s’ha de prendre és quina amb quina fitxa faré el moviment?

## 3.- Quin és el criteri per determinar si una decisió és o no acceptable.

El criteri és si la fitxa es pot moure en la direcció desitjada.

Les regles del joc són:

* Només es permeten 4 moviments: horitzontal dreta, horitzontal esquerra, vertical amunt i vertical baix.
* La fitxa només es pot moure saltant a un altre fitxa veïna i anant a parar a una casella buida;

## 4.- Quin és el criteri per determinar si un conjunt de decisions és o no completable.

La decisió és completable mentre un moviment legal sigui possible.

## 5.- Quin és el criteri per determinar si un conjunt de decisions són o no solució.

El criteri per determinar si les decisions són correctes és que al taulell només quedi una fitxa, o sigui, hagi fet 31 moviments i la única fitxa que quedi estigui situada en la posició central.

## 6.- Dibuixeu l’espai de cerca del problema, és a dir l’arbre que recorrerà la tècnica del backtracking, especificant quina serà l’alçada i l’amplada, indicant si són valors exactes o valors màxims. Usareu marcatge?.

Espai de cerca

Alçada: 32 moviments

Amplada: Variable

## 7.- Indiqueu quina variant de l’esquema del backtracking cal aplicar, trobar totes les solucions, només una o la millor.

## 8.- En el cas de tenir de trobar la millor solució, és a dir si el vostre enunciat és d’optimització, indiqueu quin és el criteri que seguireu per determinar si una solució és o no millor a una altra ja trobada prèviament.

## 9.- El vostre enunciat pot resoldre’s aplicant la tècnica voraç?. Justifica la resposta. En cas afirmatiu, quina seria la funció de selecció?. Trobaria la millor solució?.

## 10.- Expliqueu el procediment que seguiu per trobar només dues solucions del problema.