



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
ANÁLISIS DE ALGORITMOS
PROYECTO 2023-30

1 Descripción del problema

El «Kakkuro» es un rompecabezas lógico, equivalente a un crucigrama numérico donde la idea es llenar una cuadrícula con números que sumen una cantidad determinada. Una descripción del juego se encuentra en <https://en.wikipedia.org/wiki/Kakuro>.

2 Descripción del proyecto

El objetivo del presente proyecto es diseñar y construir un algoritmo que complete un tablero de «Kakkuro». Además, se debe desarrollar una interfaz, lo más simple posible, que le permita a un humano jugar «Kakkuro».

3 Entregas

Según las fechas definidas en el programa del curso, este proyecto tendrá dos entregas:

1. Interfaz del juego: será una interfaz de usuario lo más sencilla posible que permita la conexión de un jugador (humano o sintético) que intentará resolver el tablero.
2. Jugador sintético: un algoritmo que se pueda conectar a la interfaz anterior para intentar resolver el tablero.