

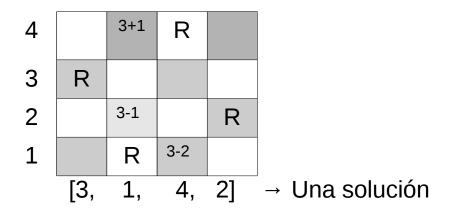
JUEGO DE LAS K-REINAS





Planteamiento

Ejemplo: para k=4



- No puede haber dos reinas en la misma fila o columna (amenaza ajedrez)
- Procedimiento:
 - Recorrer la lista de reinas y comprobar que en la siguiente columna no hay reinas en las dos diagonales.

Predicados útiles

- <numlist> predicado predefinido. Genera una lista de números enteros correlativos.
- <permutation> devuelve las permutaciones de una lista dada.
- Con estos dos predicados se van generando soluciones para irlas probando. Al usar las permutaciones, se evita que dos haya dos reinas en la misma fila. Con <numlist> se evita que pueda haber dos reinas en la misma columna.
- <diagReina> se le pasa la posición de la fila de la reina y el resto de tablero, es decir, las reinas a la derecha. Comprueba que no hay reina en las dos diagonales. Se llama a sí mismo, con la siguiente reina y con su tablero a la derecha.

Solución:

