

No hay sudoku que se le resista

Maki Kaji, el creador del nurikabe, se hizo mundialmente famoso antes por haber inventado el sudoku. El salmantino Luis Enrique Corredera de Colsa desarrolló en el verano de 2005 un programa informático que soluciona cualquiera que se le pongan por delante

«Creo que este sistema funciona con todos los sudokus. Hipotéticamente resuelve todos, incluso aquellos que están mal confeccionados». No hay que irse demasiado lejos para encontrar a alguien que puede resolver cualquier sudoku que se le presente. Se llama Luis Enrique Corredera de Colsa y es un ingeniero informático salmantino que actualmente dirige la compañía Flagsolutions, consultoría tecnológica creada también por él.

De formación matemática e informática, Luis Enrique fue uno de tantos aficionados al sudoku que ocuparon momentos de su tiempo de ocio a solucionar aquel juego que puso de moda el japonés Maki Kaji y su empresa Nikoli. Sin embargo, no se conformó con resolverlos, sino que rápidamente, «en dos o tres horas una tarde del verano de 2005», reconoció desarrolló un programa informático capaz de solucionar cualquier sudoku que se le ponga por delante.

La base científica del programa en cuestión es, una vez contada por Luis Enrique, sencilla de comprender, aunque no tanto de explicar por escrito. Sin embargo, se intentará. El comienzo es buscar la solución para el último número que quede por descubrir. Después, se intenta lo mismo con los dos últimos números, y así, consecutivamente,



Luis Enrique Corredera, delante de un ordenador en el que aparece el programa que soluciona todos los sudokus.

hasta que se llega al final. Si en algún caso se comprueba que hay un error se vuelve hacia atrás, «backtracking» lo denomina Luis Enrique, hasta que se cumple el planteamiento inicial. A priori, complicado, ¿verdad? Pues todo ello está compilado en un programa informático que se puede descargar a través de la página web www.corredera.net y se aplica a cualquier sudoku.



«Creo que el nurikabe es más entretenido que el sudoku porque requiere menos concentración»

Basta, como aparece en las fotografías inferiores, con incluir los números propuestos, pinchar la tecla *solve* y hallar en milésimas

de segundo la respuesta correcta.

Desde el momento en el que Luis Enrique publicó su descubrimiento en la red, la comunicación con otros internautas fue imparable. «Me escribían de todos los lados, incluidos muchos latinoamericanos. Algunos me pedían permiso para utilizarlo en sus investigaciones y otros directamente lo fusilaban. De todos modos, seguro que hay mucha gente por el mundo que ha desarrollado algún programa similar».

Nurikabes

Desde hace unas semanas, y gracias a DGratis, Luis Enrique descubrió los nurikabes, obra también del genial Maki Kaji. «Creo que es un juego muy entretenido, bastante más que el sudoku ya que aquel requería más concentración y éste, el nurikabe, te permite centrarte en determinadas zonas por separado, aunque al final todas influyan en el conjunto». Por muy corta que sea su experiencia frente al nuevo juego de la factoría Nikoli, la pregunta es evidente: ¿Para cuándo un programa que solucione todos los nurikabes? «Todavía no me he puesto», asegura Luis Enrique con una sonrisa pícaro. Que tiemble el mundo cuando se ponga.

Solucionador de sudokus (www.corredera.net)

Aficiones :: Sudoku Solver

Sudoku Solver es un pequeño programa que busca soluciones para sudokus planteados mediante la aplicación recursiva de las reglas del juego, haciendo backtracking cuando llega a una situación que no tiene solución. El algoritmo es muy básico y su tiempo de ejecución es realmente bajo, aunque dependerá de la máquina en la que se ejecute el programa. Sin duda su rendimiento es muy superior a los algoritmos de fuerza bruta que generan todos los posibles sudokus, y filtran soluciones que pueden concordar con el problema inicial.

Sudoku Solver

Type initial numbers and press Solve

Para iniciar el cálculo de una solución, rellena en el tablero los números que tiene el ejercicio. Una vez lo tengas relleno, usa el botón Solve para buscar la solución del sudoku.

Puedes encontrar enlaces sudokus para resolver en la siguientes direcciones:

- Daily Mirror Back Puzzle, en la sección puzzle archive
- Sudoku.com: tendremos un tutorial para aprender a resolver sudokus a manita

Ya está disponible para descarga el código fuente de SudokuSolver del Applet y del motor de resolución de sudokus, para que podáis descargarlo, estudiarlo, mejorarlo, etc...

Aficiones :: Sudoku Solver

Sudoku Solver es un pequeño programa que busca soluciones para sudokus planteados mediante la aplicación recursiva de las reglas del juego, haciendo backtracking cuando llega a una situación que no tiene solución. El algoritmo es muy básico y su tiempo de ejecución es realmente bajo, aunque dependerá de la máquina en la que se ejecute el programa. Sin duda su rendimiento es muy superior a los algoritmos de fuerza bruta que generan todos los posibles sudokus, y filtran soluciones que pueden concordar con el problema inicial.

Sudoku Solver

SUDOKU SOLVER Test #100

Para iniciar el cálculo de una solución, rellena en el tablero los números que tiene el ejercicio. Una vez lo tengas relleno, usa el botón Solve para buscar la solución del sudoku.

Puedes encontrar enlaces sudokus para resolver en la siguientes direcciones:

- Daily Mirror Back Puzzle, en la sección puzzle archive
- Sudoku.com: tendremos un tutorial para aprender a resolver sudokus a manita

Ya está disponible para descarga el código fuente de SudokuSolver del Applet y del motor de resolución de sudokus, para que podáis descargarlo, estudiarlo, mejorarlo, etc...

NURIKABE FÁCIL

4							4
			3	3			
	3						
		3					
				3	3		
	4				3		
4		3	3	3			



RELÁJATE Y DESARROLLA TU MENTE

Rellena las casillas en blanco que no tienen ningún número de forma que vayas formando una calle única que rodea a "casas" que tienen un número de habitaciones (cuadros) igual al que indica el propio número. Todas las casillas pintadas deben formar una calle continua y única. No puede haber bloques de 2x2 casillas pintadas. Mira el ejemplo:

1				
2			3	3
		1		
			2	
4	3			2

SOLUCIÓN ANTERIOR

10	5	3		1
			4	3
3	3			
4		1	2	10

NKGF- Juegos originales con garantía Nikoli © 2008 Nikoli Co. © 2008 Ediciones Nowtilus S.L.

TRUCOS

1. Comienza por pintar los 4 cuadros que rodean a las casillas con un 1.
2. Si hay dos números separados por una sola casilla, pinta. Si se tocan por una adyacente pinta las dos adyacentes.
3. Pinta los cuadros a los que es imposible que llegue alguna casa.
4. Cuando hay tres cuadros pintados en ángulo, el cuarto cuadro es habitación. Recuerda: prohibido rellenar 2x2.
5. Ve ampliando las casas hasta completar el número de habitaciones.

nikoli Los libros de JUEGOS NIKOLI de venta en las mejores librerías. Más ideas y juegos en www.juegosnikoli.com