

Kodlama_ve_Zeka - Zeka ve Mantik Oyunu Odevi

1. Belirli kurallara sahip (ornegin: Sudoku veya satranc bulmacalari) bir mantik oyununda, kuralların ihlal edilip edilmedigini kontrol eden kosullar dizisini nasıl yazarsınız?
2. Bulmacayı cozmek için gereken hamle sayisini en aza indirmek (optimizasyon) ile algoritmik verimlilik arasındaki ilişkiyi açıklayın.
3. Oyuncunun yanlış bir hamle yaptığında son işlemini geri alabilmesi (undo özelliği) için hamle geçmişinin bir listede (stack) nasıl tutulabileceğini anlatın.