

# Laboratorio di Programmazione

## Lezione 13

### Esercizio 1

Si scriva un programma per contare il numero delle soluzioni del problema del *'Percorso del cavallo'* su una scacchiera di dimensioni arbitrarie :

data la casella di partenza, il cavallo deve cercare di raggiungere tutte le altre caselle della scacchiera esattamente una volta (ossia senza mai passare per una casella già visitata).

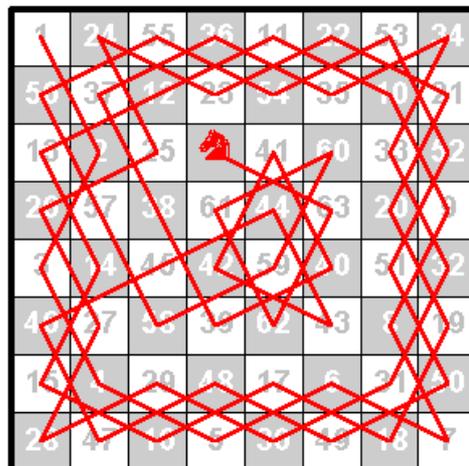


Figura 1: Esempio di percorso.

La Figura 1 illustra un esempio di soluzione partendo dalla casella in alto a sinistra di una scacchiera regolare.

*Suggerimento:* la complessità computazionale del problema cresce esponenzialmente al crescere delle dimensioni della scacchiera. Dimensione massima consigliata: 5x5.