

Criada solução para o quebra-cabeça mais popular do mundo

Matemática

Enviado por: Visitante

Postado em:20/03/2009

Levando em consideração que as pessoas se preocupam pouco com os benefícios da matemática para a humanidade - como ajudar o homem a chegar à Lua e contar os genes em nosso DNA -, um matemático afirma que ele finalmente produziu algo com que as pessoas realmente se importam: uma maneira infalível para terminar o quebra-cabeça Sudoku, considerado o mais popular do mundo. Saiba mais...

Segundo o site do USA Today, o cientista da computação JF Crook, da Universidade Winthrop, nos Estados Unidos, afirma que o Sodoku "é um enigma fácil de resolver". Nem todos concordam. Desde a introdução do quebra-cabeça numérico no The Times em Londres, em 2004, o Sudoku tornou-se uma paixão para os adoradores de enigmas. E essa paixão aparece em sites da Internet, telefones celulares e nos jornais, incluindo USA Today. "Sudoku exige um tipo de senso matemático", diz o perito em teoria numérica M. Ram Murty da Queen's University, em Kingston, Canadá. "Todos querem um desafio mental e Sudoku oferece isso." Os enigmas são geralmente grandes redes de 81 espaços, formando nove colunas e nove fileiras. Algumas casas têm um número preenchido; o resto está em branco. Os jogadores devem preencher os quadrados vazios com números entre 1 e 9, sem repetir quaisquer números em uma fileira ou coluna. Muitos jogadores e guias de estratégia intuitivamente usam métodos semelhantes ao de Crook, mas o cientista afirma que seu estudo oferece o 1ª forma matematicamente garantida de resolver os enigmas. Mesmo utilizando o método de Crook, pode haver duas possibilidades para uma mesma casa. Nesse caso, o jogador terá de adivinhar qual é o número correto e, em seguida, repetir os passos para ver se eles conduzem a uma solução. Ele aconselha que se use lápis de cor nesta fase. Se o primeiro não funcionar, o jogador deve apagar e tentar outra opção. Murty - que tem trabalhos teóricos publicados sobre Sudoku - diz que a regra de Crook segue os passos de abordagens de enigmas matemáticos já muito estudadas tais como problemas de xadrez. "Sudoku é realmente apenas um tipo de matemática em ação", diz ele. O artigo com o método de Crook será publicado nesta segunda no site <http://www.ams.org> Redação Terra.