

- Ansotegui2008a Ansótegui, C., Béjar, R., Fernández, C., y Mateu, C., “*How Hard is a Commercial Puzzle: the Eternity II Challenge*”, en *Proc. of the 2008 Conference on Artificial Intelligence Research and Development*, Alsinet, T., Puyol-Gruart, J., y Torras, C., (editores), vol. 184. páginas 99-108, IOS Press, Amsterdam, 2008.
- Ansotegui2008b Ansótegui, C., Béjar, R., Fernández, C., Mateu, C., “*Edge matching puzzles as hard sat/csp benchmarks*”, en *Principles and Practice of Constraint Programming*, páginas 560-565, 2008.
- Demaine2007 Demaine, E., Demaine, M., “*Jigsaw Puzzles, Edge Matching, and Polyomino Packing: Connections and Complexity*”, Kyoto International Conference on Computational Geometry and Graph Theory 2007, Kyoto, Japón, junio 2007.
- Foster1998 Foster, I., y Kesselman, C., “*The Grid: Blueprint for a New Computing Infrastructure*”, Morgan Kaufmann, 1998.
- Garey1979 Garey, M. and D. Johnson, “*Computers and Intractability; A Guide to the Theory of NP-Completeness*”, 1979.
- Latorre2007 Latorre, J. M., “*Resolución distribuida de problemas de optimización estocástica. Aplicación al problema de coordinación hidrotérmica*”, tesis doctoral, Universidad Pontificia Comillas, 2007.
- Martín2009 Martín, A., “*Análisis de estrategias de resolución de puzzles en entornos grid*”, proyecto fin de carrera, Universidad Pontificia Comillas, 2009.
- Owen2007 Página web de Brendan Owen sobre el puzzle Eternity II: www.eternityii.mrowen.net/solving.html
- Seymour2005 Seymour, K., YarKhan, A., Agrawal, S., Dongarra, J., “*NetSolve: Grid enabling scientific computing environments*”, en *Advances in Parallel Computing*, Volume 14, páginas 33-51, ed. Lucio Grandinetti, Holanda, 2005.
- Takenaga2006 Takenaga, Y. y Walsh, T., “*TETRAVEX is NP-complete*”, en *Information Processing Letters*, 99, 5, páginas 171-174, septiembre 2006.