

SAÉ 1.01 - Maquette Sudoku

Bardini Raphaël - 1C2

Affichage général

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	8	6			1	3	7		
B			3						
C			1	2	5		3		
D	5				7	9		1	
E	4					2		5	
F	9		2	5	3		4		
G							1	8	7
H				7					
I			4		9			2	5

> commande

sortie commande

Taille grille : 9 blocs de 3x3 cases

Numérotation des cases : style
« bataille navale »

Case actuellement sélectionnée mise
en surbrillance

Potentielle **sortie** d'une commande
affichée entre la commande et la grille

« > » indique à l'utilisateur d'entrer une
commande.

Commandes

help ----- Affiche ce
message d'aide

mv {ligne} {colonne} -- Déplace le
curseur à l'emplacement indiqué. Ex. :
'G 1'

set {chiffre} ----- Définit le
chiffre à la position actuelle. Ex. : 5

reset ----- Recommence de
zéro (supprime tous les chiffres entrés)

rm ----- Supprime le
chiffre à la position actuelle

exit ----- Quitte le
programme

Message d'aide affiché par la
commande help

Familiarité avec les commandes
Unix

Une commande peut prendre un
certain nombre d'**arguments**
séparés par des espaces.

Commande mv

Ces quatre commandes déplacent la sélection à la case située à la 3ème ligne, 1ère colonne :

```
> mv 3 1
```

```
> mv 3 A
```

```
> mv C 1
```

```
> mv C A
```

Position indiquée par deux arguments : ligne puis colonne

Caractères alphanumériques uniquement

Lettre : minuscule ou majuscule, c'est son ordre dans l'alphabet qui est utilisé.

Déroulement d'une partie

> mv G 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	8	6			1	3	7		
B			3						
C			1	2	5		3		
D	5				7	9		1	
E	4					2		5	
F	9		2	5	3		4		
G	■						1	8	7
H				7					
I			4		9			2	5

1. Affichage de la grille
2. Demande d'une commande
3. Affichage de la sortie de la commande
4. On recommence jusqu'à ce que la grille soit complète et valide ou que le joueur abandonne.

Ajout d'un chiffre

> set 6

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	8	6			1	3	7		
B			3						
C			1	2	5		3		
D	5				7	9		1	
E	4				2		5		
F	9		2	5	3		4		
G	6						1	8	7
H				7					
I			4		9			2	5

Utilisation de la
commande set

1 argument : le chiffre à
définir. Compris entre 1
et 9.

Déroulement de la partie

> set 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	8	6	5	9	1	3	7	4	2
B	2	4	3	6	8	7	5	9	1
C	7	9	1	2	5	4	3	6	8
D	5	8	6	4	7	9	2	1	3
E	4	3	7	1	6	2	8	5	9
F	9	1	2	5	3	8	4	7	6
G	6	2	9	3	4	5	1	8	7
H	1	5	8	7	2	6	9	3	4
I	3	7	4	8	9	1	6	2	5

Chiffres ajoutés par le joueur affichés en blanc

Contraste avec les chiffres initiaux et la structure de la grille affichés en gris.

Fin de partie : abandon

`exit (abandon)` : quitte
immédiatement le
programme.

`> exit`

Au revoir !

(fin du programme)

Fin de partie : victoire

> set 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	8	6	5	9	1	3	7	4	2
B	2	4	3	6	8	7	5	9	1
C	7	9	1	2	5	4	3	6	8
D	5	8	6	4	7	9	2	1	3
E	4	3	7	1	6	2	8	5	9
F	9	1	2	5	3	8	4	7	6
G	6	2	9	3	4	5	1	8	7
H	1	5	8	7	2	6	9	3	4
I	3	7	4	8	9	1	6	2	5

Bravo, vous avez gagné !

(fin du programme)

Victoire : détection automatique

Exemple : cas où il manque un 5 à la case G6 pour remporter la partie.

Cas d'erreur généraux

```
>  
Erreur : commande inconnue  
  
> bonjour  
Erreur : commande inconnue  
  
> help 4  
Erreur : trop d'arguments pour la commande  
(0 attendus, 1 reçus)  
  
> mv A B C  
Erreur : trop d'arguments pour la commande  
(2 attendus, 3 reçus)  
  
> mv G  
Erreur : pas assez d'arguments pour la  
commande (2 attendus, 1 reçus)  
  
> set  
Erreur : pas assez d'arguments pour la  
commande (1 attendus, 0 reçus)
```

En cas d'erreur, la grille
n'est pas affichée après
une commande.

Cas d'erreur : mv

```
> mv @ 8
```

Erreur : emplacement invalide

```
> mv R 8
```

Erreur : emplacement en dehors de la grille

Seuls les caractères alphanumériques sont autorisés.

L'emplacement fourni doit se situer à l'intérieur de la grille.

Pour une grille de 9 par 9 cases, cela correspond à :

- Chiffres : 1 à 9
- Lettres : A à I

Cas d'erreur : set

```
> set 18
Erreur : chiffre entre 1 et 9 attendu

> set 1.618
Erreur : chiffre entre 1 et 9 attendu

> set abc
Erreur : chiffre entre 1 et 9 attendu
```

La commande set attend un chiffre compris entre 1 et 9.

Cas d'erreur : chiffre initial

```
> set 5  
Erreur : chiffre initial non modifiable  
  
> rm  
Erreur : chiffre initial non modifiable
```

Cas où le chiffre à la position actuelle est un chiffre initial.

Ceux-ci ne peuvent pas être modifiés.