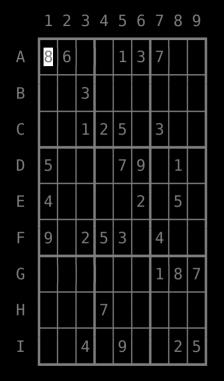
SAÉ 1.01 - Maquette Sudoku

Affichage général



> 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 ----- Ouitte 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
```

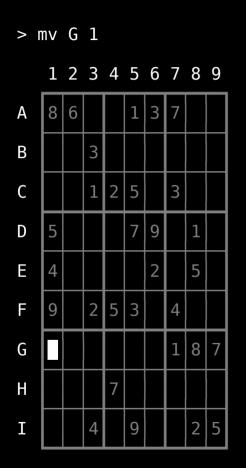
- > mv 3 A
- > mv C 1
- > mv C A

Position indiquée par deux arguments : ligne puis colonne

Caractères alphanumériques uniquement

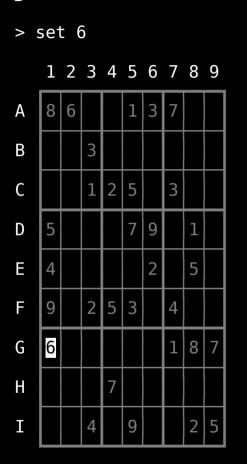
Lettre : minuscule ou majuscule, c'est son ordre dans l'alphabet qui est utilisé.

<u>Déroulement d'une partie</u>



- 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.

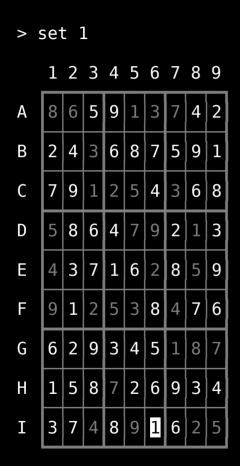
<u>Ajout d'un chiffre</u>



Utilisation de la commande set

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

Déroulement de la partie



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
Au revoir !
(fin du programme)
```

exit (abandon) : quitte immédiatement le programme.

Fin de partie : victoire

```
> set 5
   1 2 3 4 5 6 7 8 9
       7 1 6 2 8 5
   6 2 9 3 4 5 1
```

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 recus)
> mv A B C
Erreur : trop d'arguments pour la commande
(2 attendus, 3 recus)
> 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 recus)
```

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.