

TP Java 210

1. Déclarer au niveau de la classe **Sudoku**, une constante de classe de type **String**, nommée **FIN_SAISIE** contenant le texte "**FIN**"
2. Déclarer au niveau de la classe **Sudoku**, un booléen nommé **resolu** initialisé à **false**
3. Déclarer au niveau de la classe **Sudoku**, un tableau à deux dimensions pouvant contenir des éléments de type **short**, nommée **sudokuAResoudre**
4. Créer une méthode **getSudokuAResoudre** ne prenant aucun argument et retournant le tableau **sudokuAResoudre**. Créer une méthode **setSudokuAResoudre** prenant en argument un tableau de **short** à deux dimensions et qui affecte cet argument au tableau **sudokuAResoudre**
5. Dans la méthode **Sudoku()**, initialiser le tableau pour qu'il puisse contenir tous les éléments du sudoku (3 par 3).
6. Dans la méthode **ligneSaisieEstCoherente**, tester le paramètre **ligneSaisie** pour vérifier que la ligne ne doit pas être nulle ou vide, ou remplie d'espaces
7. Dans la méthode **ligneSaisieEstCoherente**, tester le paramètre **ligneSaisie** pour vérifier qu'il fait 3 caractères
8. Dans la méthode **ligneSaisieEstCoherente**, tester le paramètre **ligneSaisie** pour vérifier que le premier caractère est un chiffre entre 0 et 8
9. Dans la méthode **ligneSaisieEstCoherente**, tester le paramètre **ligneSaisie** pour vérifier que le deuxième caractère est un chiffre entre 0 et 8
10. Dans la méthode **ligneSaisieEstCoherente**, tester le paramètre **ligneSaisie** pour vérifier que le troisième caractère est un chiffre entre 1 et 9
11. Dans la méthode **demandeCoordonneesSudoku**, lire dans la console les coordonnées de chaque chiffre que doit contenir le sudoku avant résolution tant que l'utilisateur de renseigne pas la valeur FIN indiquant la fin de sa saisie. Contrôler la validité de la ligne en appelant la méthode **ligneSaisieEstCoherente** précédemment développée. Mettre les coordonnées saisies dans un tableau de String et le retourner en fin de méthode
12. Ecrire le contenu de la méthode **remplitSudokuATrous**
13. Ecrire le contenu de la méthode **ecrireSudoku**
14. Ecrire le contenu de la méthode **resoudre**