# 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 est 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