

</>

```
from ME import *  
while True:  
    eat()  
    code()  
    sleep()
```

Sudoku project documentation!

COLLABORATIONS:AMIR-HASH19,
FARNAZRADAEI , HAMIDREZA

تاریخ ساخت و شروع پروژه: ۱۱/۲۳/۱۳۰۳
تاریخ آخرین ابدیت: ۱۱/۲۴/۱۴۰۳
نام پروژه: طراحی بازی سودوکو با پایتون (نسخه کنسولی)

2025 - 2 - 11 PROJECT STARTED

هدف پروژه، صرفاً برای یادگیری ایجاد ارتباط با بقیه اعضای تیم و یادگیری فنی و کاور کردن یکدیگر در تسک ها بوده و همچنین این کار گروهی را به اشتراک بزاریم تا دیگران نظرات و ایده های خود را با ما به اشتراک بگذارند. یکی از خوبی های این پروژه کنسولی این است که ما را مجبور به تقسیم بندی و شکستن یه پروژه مجبور میکند که به نوع خود یک مهارت حساب میشود!

اما در خصوص اینکه در این پروژه چه تکنولوژی استفاده شده باید بگم که ما فقط از کتاب خانه رندوم پایتون استفاده کردیم، که جلوتر توضیح دادیم چرا!!؟

ولی این نمونه کار به کسانی که در زمینه تحلیل و توانایی حل مسئله مشکل دارند کمک میکند.

LIBRARES: RANDOM

Functions():parts

در فانکشن `print_board` با این فانکشن جدول سودوکو را با فرمت مناسب در کنسول نشان میدهد که در آن پیمایش میکند همچنین از ماژول رندم هم برای جا به جایی اعداد به صورت تصادفی استفاده میشود

در فانکشن `Find_space` همانطور از اسمش پیداس فضاهای خالی در جدول را بررسی میکند.

متد `Valid_move` به طور کلی این کارش بررسی امکان پذیر بودن حرکت کاربر میباشد.

حالا بعد از ساخت جدول با توجه به قوانین سودوکو نوبت به پیدا کردن راه حل آن است.

که اینجا از متد `solver` استفاده کردیم در واقع به ما درست یا غلط میدهد که آیا خانه خالی داریم یا خیر. (بازگشتی)

حالا با استفاده از فانکشن `playing` بازی را شروع میکنیم و متدهای که تا حالا آنها را ساخته ایم را صدا میکنیم

و در آخر با نوشتن متد `Choose_difficulty` با توجه به انتخاب سطح بازی برای او جدول سودوکو تولید میکنیم.

END

در آخر خوشحال میشوم نظرتون رو برام بگین ما قطعا استقبال میکنیم.

و در مورد توضیحات بیشتر میتوانید به خودت فایل پروژه مراجعه کنید در آنجا کامل توضیح داده شده
و خط به خط کامنت گذاری ها انجام شده باز اگر سوالی بود ما در خدمتیم!