

Sudoku

Deskripsi

Dalam permainan Sudoku, tujuan utama adalah mengisi papan 6x6 dengan angka dari 1 hingga 6 sehingga setiap baris, kolom, dan sub-kotak 3x2 mengandung semua angka dari 1 hingga 6 tanpa ada angka yang berulang. Program yang dibuat harus mampu menyelesaikan papan Sudoku yang diberikan.

Spesifikasi

1. Program harus ditulis dalam bahasa pemrograman C.
2. Implementasikan algoritma untuk menyelesaikan papan Sudoku 6x6.
3. Program harus menerima input papan awal dalam bentuk array 2D.
4. Program harus menghasilkan solusi yang benar atau mengidentifikasi jika tidak ada solusi.
5. Program harus mencetak papan awal dan solusi dengan format yang rapi.

Contoh Input

```
// Inisialisasi papan Sudoku dengan angka-angka awal
int initialBoard[6][6] = {
    {0, 0, 0, 0, 0, 6},
    {2, 0, 0, 0, 4, 0},
    {0, 0, 0, 0, 2, 3},
    {0, 0, 0, 0, 0, 5},
    {0, 0, 0, 3, 0, 2},
    {0, 0, 0, 5, 0, 0}
};
```

Contoh Output

Sudoku 6x6 (Angka 0 menandakan kotak kosong):

```
0 0 0 0 0 6
2 0 0 0 4 0
0 0 0 0 2 3
0 0 0 0 0 5
0 0 0 3 0 2
0 0 0 5 0 0
```

Solusi Sudoku:

```
1 3 2 4 5 6
2 5 3 6 4 1
```

4	6	5	1	2	3
3	1	4	2	6	5
5	4	6	3	1	2
6	2	1	5	3	4

Evaluasi

- Kesesuaian output dengan spesifikasi (40%)
- Kemampuan menyelesaikan papan Sudoku (30%)
- Penanganan kasus ketika tidak ada solusi (20%)
- Kerapian kode (10%)

Catatan

Program harus dapat dipahami dan diuji untuk memastikan hasilnya benar. Kode harus rapi dan mudah dibaca dengan komentar yang memadai.