**Miembros del grupo:**

**María Belén Balta**

**Alberto Julián**

**Kimberly Lombardi**

Especificaciones técnicas:

C++ 14 in CLion

**SUDOKU2X2**

SUDOKU\_2x2(){};  
**virtual** ~SUDOKU\_2x2(){};

**SUDOKU3X3**

SUDOKU\_3x3(){};  
**virtual** ~SUDOKU\_3x3(){};

**SUDOKU**

TipoCaracInterior cinterior;  
TipoLongSudoku longitudsudoku, \*\*sudokuelaborado

**void** ImprimirSudoku();

**bool** Colision(**int** fila,**int** columna, **int** num);  
**virtual void** LlenarSudokualeatcorrect1();

¿Cómo jugar?

En la pantalla del usuario se le presentan varios Menús y Submenús, lo primero que se tiene que hacer es elegir entre las dos versiones de juego: SUDOKU2x2 o el clásico SUDOKU3X3. Al elegir el tipo de sudoku, se le solicitará, en el “Panel Sudoku”, que defina los caracteres tanto internos como externos del recuadro del sudoku. Este paso es necesario, de lo contrario pueden surgir una serie de errores.

Después de decidir los símbolos de la malla de sudoku, el usuario tiene la opción de realizar una serie de acciones: construir el esqueleto vacío de un sudoku, generar un sudoku llenado aleatoriamente con números dentro del rango del juego y por último generar un sudoku válido para iniciar el juego.

Debe elegir un nivel del 5-75 (el cual es proporcional al número de casillas faltantes en el juego), y empezar a llenar las casillas seleccionando la fila y columna en las cuales desea ingresar ese valor (también está la opción de eliminar el valor si es que se ha equivocado). Por último, previo a cada movimiento (previo a que ingrese alguna coordenada en una misma partida), puede solicitar hasta tres sugerencias al programa.