

Notice Utilisation Sudokool

Bonjour, bienvenue sur la notice d'utilisation de Sudokool

0) Sommaire

0) Sommaire	1
1) Installation	2
2) Règles du Sudoku	3
3) Fonctionnement du logiciel	3
3.0) Menu Démarrer	3
3.1) Bouton/ Menu Jouer	4
3.1.1) La Grille	4
3.1.2) Bouton Ouvrir	6
3.1.3) Bouton Sauvegarder	8
3.1.4) Bouton Résoudre	8
3.1.5) Bouton Options	8
3.1.6) Bouton Retour	8
3.2) Bouton / Menu Options	9
3.2.1) Bouton Fermer	9
3.2.2) Bouton Dimensions	9
3.2.3) Bouton Générer	10
3.2.4) Bouton Mode de Jeu	10
3.2.5) Bouton Changer de Textures	11
3.2.6) Bouton Activer / Désactiver la Musique	11
3.2.7) Bouton Afficher / Cacher les Erreurs	11
3.2.8) Bouton Afficher / Ne pas Afficher les cases pendant la résolution	12
3.3) Bouton Aide	12
3.0) Bouton Aide	12
3.4) Bouton Quitter	12
3.0) Bouton Quitter	12
4) Mode Joueur, mode Éditeur	12
5) Conclusion	12

1) Installation

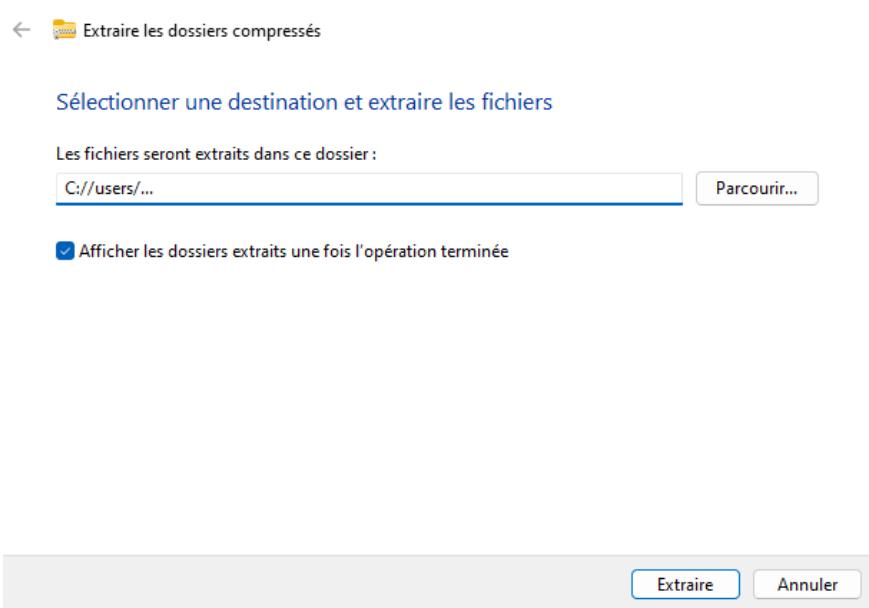
Récupérez le fichier *Sudokool.zip*.

Effectuez un clic droit dessus, puis chercher *extraire tout* dans le menu contextuel.

 Extraire tout...

Une fenêtre de dialogue apparaît, elle exige un chemin d'accès, renseignez-le.

Ensuite, après l'extraction, naviguez dans le dossier et cherchez le fichier exécutable



(.exe), double-cliquez pour exécuter.

Si une fenêtre apparaît, indiquant *Windows a protégé votre ordinateur*, cliquez sur *informations supplémentaires*, puis sur *exécuter quand même*.

Ce message apparaît, car l'ordinateur ne reconnaît pas l'entreprise qui a créé ce fichier.

2) Règles du Sudoku

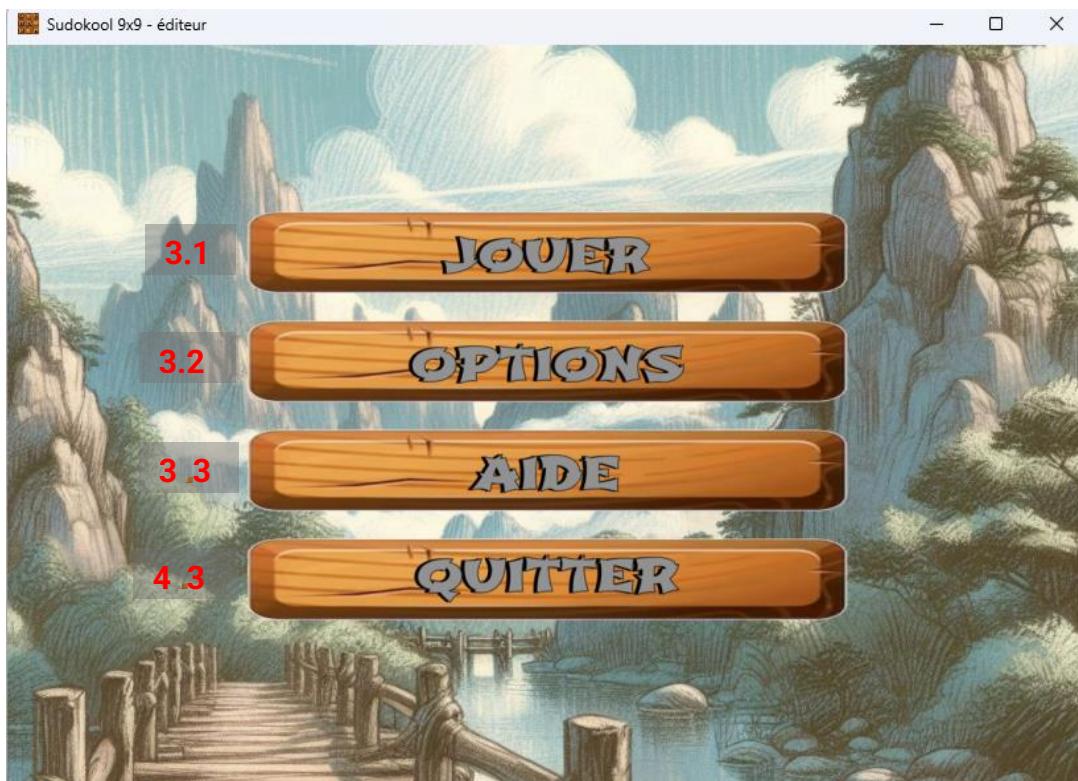
Le but du Sudoku est de remplir la grille avec une série de chiffres (ou de lettres ou de symboles) tous différents, qui ne se trouvent jamais plus d'une fois sur une même ligne, dans une même colonne ou dans une même région (également appelée « bloc », « groupe », « secteur » ou « sous-grille »). La plupart du temps, les symboles sont des chiffres allant de 1 à 9, les régions étant alors des carrés de 3×3 . Quelques symboles sont déjà disposés dans la grille, ce qui autorise une résolution progressive du problème complet. [Wikipedia: Sudoku](#)

3) Fonctionnement du logiciel

3.0) Menu Démarrer

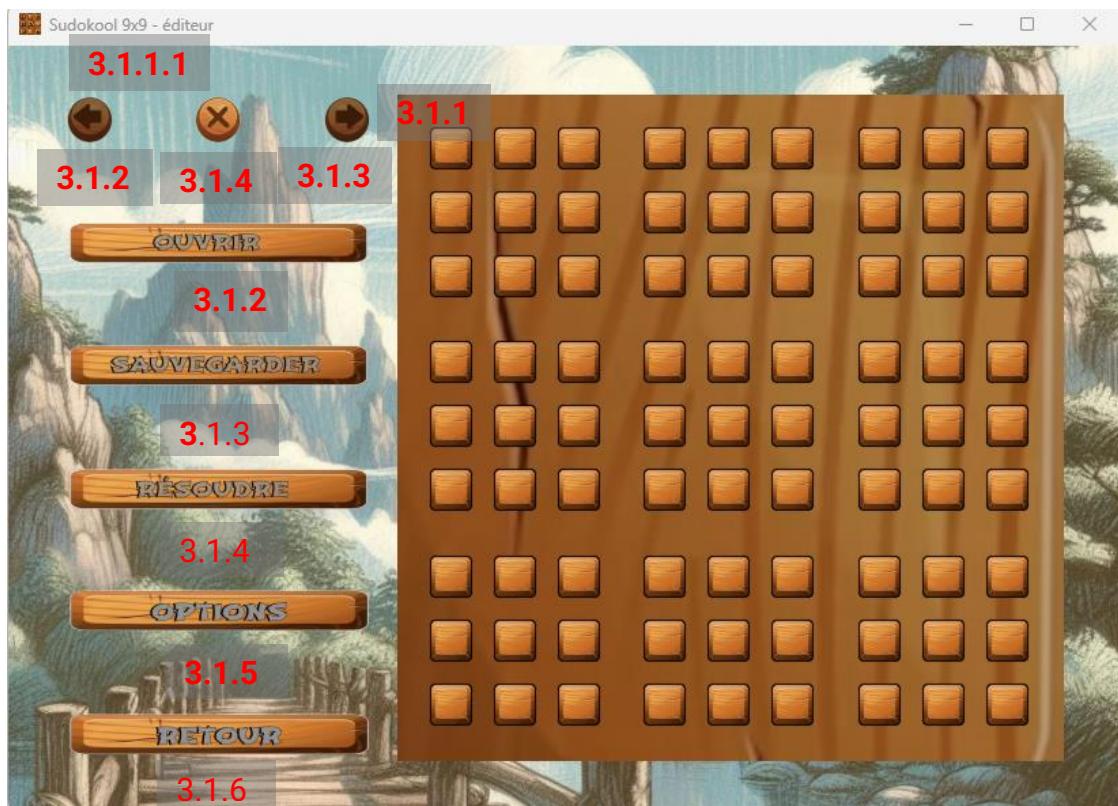
Lorsque vous démarrez le jeu, vous obtenez ceci :

Ce menu se compose de quatres boutons, le bouton *Jouer* (3.1), le bouton *Options* (3.2), le bouton *Aide* (3.3) et le bouton *Quitter* (3.4)



3.1) Bouton/ Menu Jouer

Lors du clic sur le bouton *Jouer* (3.1), le menu suivant apparaît :



Il s'agit du menu principal du jeu.

3.1.1) La Grille

La grille (3.1.1) se compose d'un cadrillage de 9x9 cases (indiqué dans la barre en 3.1.1.1).

Pour rentrer des valeurs, vous devez sélectionner une case, pour cela effectuer un clic gauche sur l'une des cases. Vous pouvez ensuite vous déplacer avec les flèches directionnelles du clavier ou en sélectionnant une nouvelle case à l'aide de la souris.

Vous pouvez, quand vous le souhaitez, retirer la sélection en appuyant sur *Echap*.



Vous pouvez saisir des valeurs en utilisant votre clavier (chiffres de 1 à 4, pour un sudoku en 4x4, de 1 à 9 pour un 9x9, et de 1 à G en 16x16).

La casse n'a pas d'importance (vous n'avez pas la nécessité d'appuyer sur *Verr. Maj.* ou sur *Maj.*).

Vous pouvez remplacer cette valeur en appuyant sur un autre chiffre ou sur une autre lettre (pour le 16x16). Vous pouvez supprimer la valeur en appuyant sur 0, *Supr.* et sur *Retour arrière*.



Si vous le désirez, vous pouvez verrouiller une case en mode *Joueur* (4), cela permet d'empêcher la modification accidentelle de la case. Pour cela, effectuez un clic droit, un cadenas apparaît.



En mode *Edition* (4) vous pouvez *superverrouiller* une case en effectuant un clic droit, l'affichage du fond de la case change. Ce mode permet d'empêcher totalement la modification en mode *joueur*

Nous allons maintenant bloquer les 3 boutons en haut à droite de la fenêtre.

Le bouton *annuler* (3.1.2) ou *Ctrl + Z* permet d'annuler la dernière action.

Le bouton *rétablissement* (3.1.3) ou *Ctrl + Y*, au contraire permet de rétablir les valeurs.



Le bouton *vider* (3.1.4) permet de supprimer toutes les cases *déverrouillées* (c'est-à-dire qui ne sont ni *verrouillé* ni *superverrouillé*)

Enfin, en mode *joueur*, Vous pouvez supprimer les cases *déverrouillées* et *verrouillées* en appuyant sur *Ctrl* en même temps que sur le bouton *vider* (3.1.4).

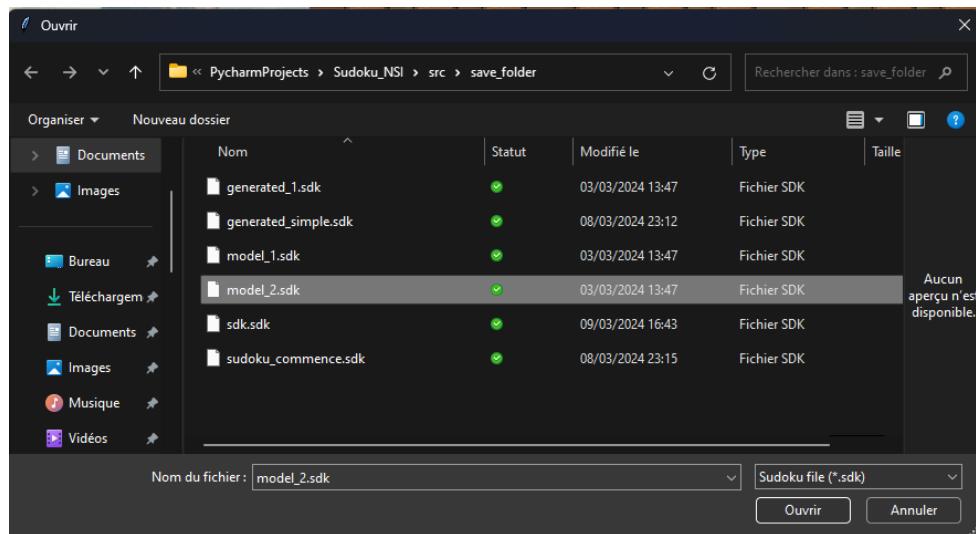
De plus, en mode *Editeur*, vous pouvez supprimer les cases *déverrouillées* et *superverrouillées* en appuyant également sur *Ctrl* et sur le bouton *vider* (3.1.4)

3.1.2) Bouton *Ouvrir*

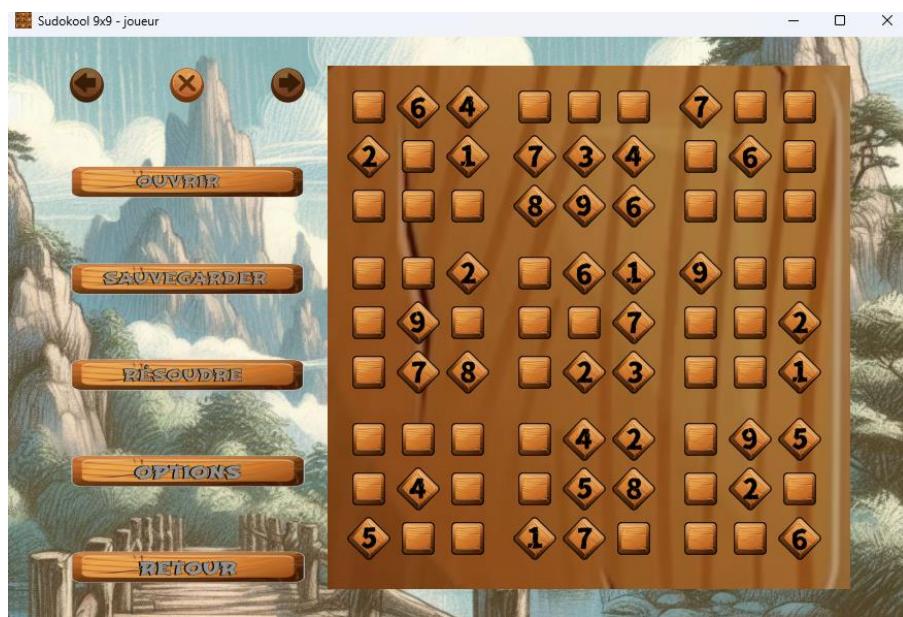
Lorsque que vous cliquez sur *Ouvrir* (3.1.2) une fenêtre contextuelle de sélection de fichier s'ouvre, elle est par défaut dans le dossier *src/save_folder*, elle permet la sélection d'un fichier Sudoku (extension *.sdf*)

Vous devez choisir un des fichiers (vous pouvez changer de dossier) puis sur ouvrir

Les exemples suivants utilisent le fichier *model_2.sdf*



Vous obtenez ensuite le résultat suivant :



Cette méthode permet de charger un sudoku depuis un fichier d'extension .*sdk*

3.1.3) Bouton *Sauvegarder*

Cette méthode permet, contrairement au bouton *Ouvrir* (3.1.2), d'enregistrer le sudoku dans l'état exact où il est, vous pouvez enregistrer un sudoku que vous avez commencé à résoudre, ou bien un sudoku que vous avez Généré (3.2.3).

Ce bouton ouvre une fenêtre de dialogue, elle vous demande d'enregistrer un fichier d'extension .*sdk*. Le fichier ainsi obtenu peut de nouveau être ouvert, y compris après la fermeture du jeu.

3.1.4) Bouton *Résoudre*

Cette méthode permet de résoudre intégralement un sudoku, de taille 4x4, 9x9 et 16x16. Après l'appui sur ce bouton, seulement les cases *superverrouillées*, seront prises en compte. Après quelques secondes (maximum), le sudoku est résolu, le temps moyen de la résolution est inférieur à 1 seconde.

L'affichage en direct de la résolution est activé par défaut, vous pouvez le désactiver (3.2.8) Activer / Désactiver l'affichage de la résolution)

3.1.5) Bouton *Options*

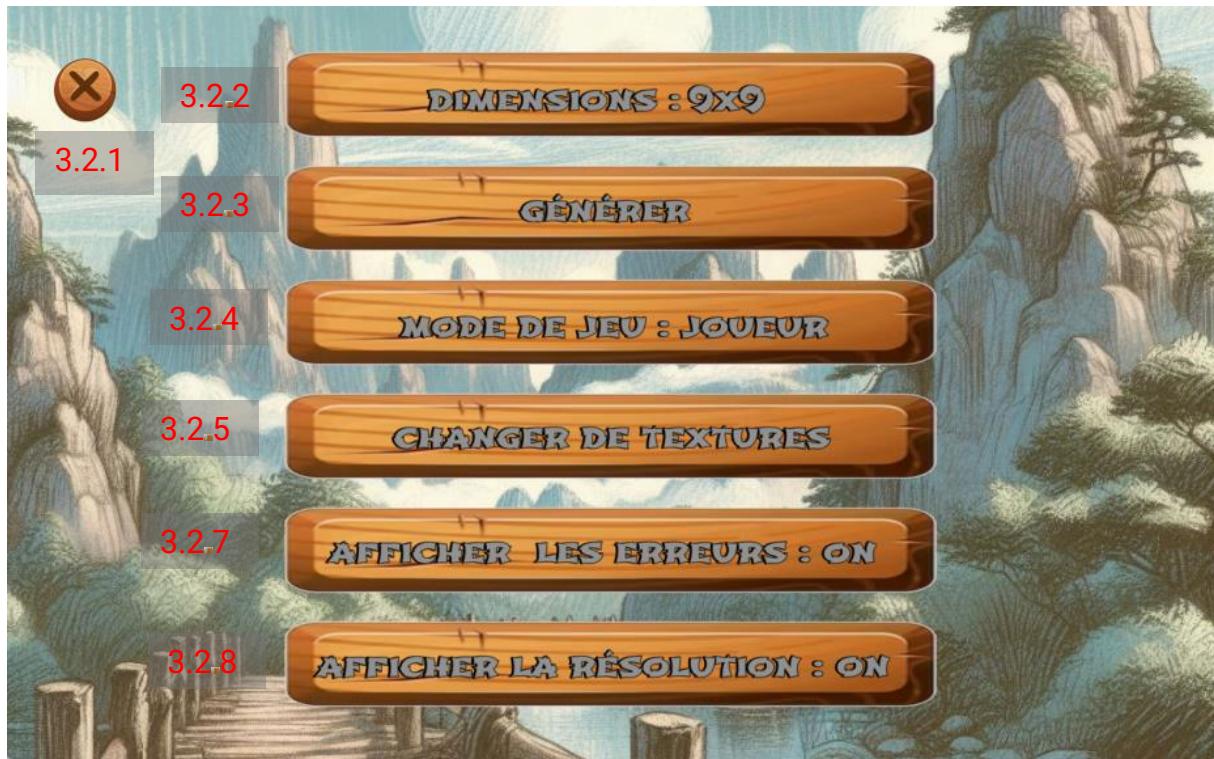
Cette méthode est identique à : 3.2 Bouton/ Menu Options

3.1.6) Bouton Retour

Cette méthode renvoi au menu démarrer : 3.0) Menu Démarrer

3.2) Bouton / Menu *Options*

En cliquant, vous accédez à ce menu :



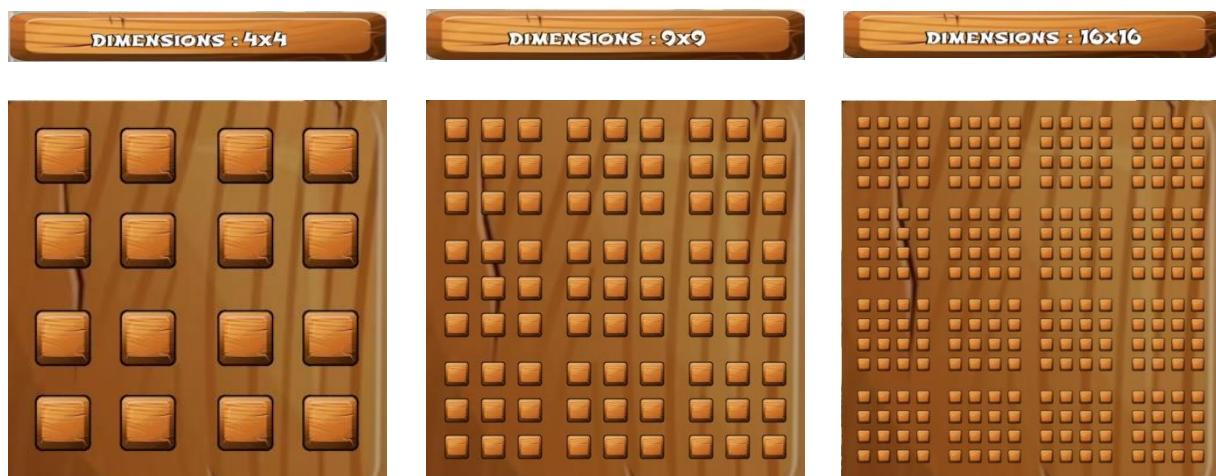
3.2.1) Bouton *Fermer*

Ce bouton permet de retourner au menu précédent, soit le Menu *Démarrer*, soit le Menu *Jouer*

3.2.2) Bouton *Dimensions*

Ce jeu propose 3 tailles différentes de Sudoku, le 4x4, le 9x9 ou le 16x16

Un clic gauche permet de changer la taille.

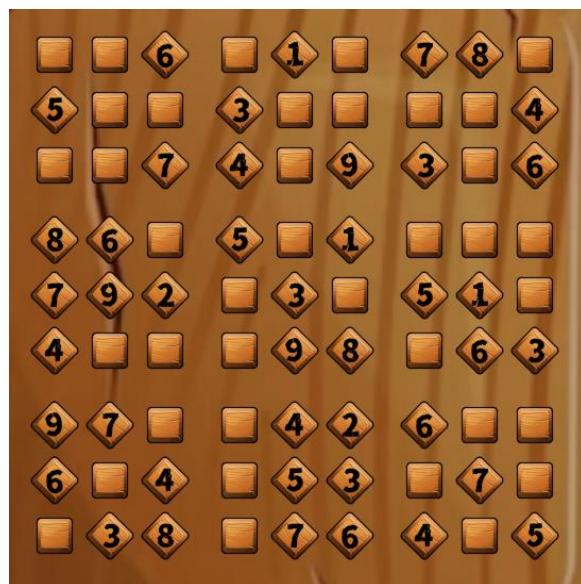


3.2.3) Bouton *Générer*

Cette méthode permet de générer un sudoku.

Une grille unique va être générée. Cette nouvelle grille n'admet qu'une solution valable, il est solvable. Attention, le temps de génération peut varier en fonction de la taille du sudoku, de la difficulté et de l'appareil utilisé. Le temps moyen en 9x9 est de 5 secondes.

Ci-dessous, un sudoku généré en 9x9:



3.2.4) Bouton *Mode de Jeu*

Cette méthode permet d'alterner entre le mode de Jeu *Joueur* et *Editeur*

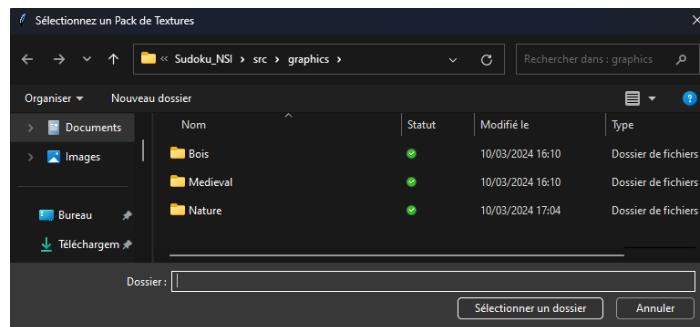
Ce paramètre est rappelé en haut sur la barre de la fenêtre



3.2.5) Bouton *Changer de Textures*

Ce bouton permet de changer le design du jeu parmi 3 modèles préexistant, il est possible de créer ses propres packs de textures en respectant la nomenclature des fichiers.

Lors du clic sur ce bouton, une fenêtre s'ouvre, elle vous propose 3 dossiers, chacun d'eux est un pack de texture.



Elle vous propose 2 choix de textures. Depuis le début de cette Notice, le 1^{er} est utilisé (*Bois*):

Insérer screen qd textures faites

3.2.6) Bouton *Activer / Désactiver la Musique*

Ce bouton permet d'activer ou de désactiver la musique dans le jeu.

3.2.7) Bouton *Afficher / Cacher les Erreurs*

Cette méthode permet ou non d'afficher les valeurs en rouge si elles sont déjà présentes sur la même ligne, colonne, ou carré



TexturePack_2

3.2.8) Bouton *Afficher / Ne pas Afficher les cases pendant la résolution*

Cette méthode permet d'afficher ou non la résolution en direct pendant la résolution. En activant cette option (*Afficher résolution : on*), les performances peuvent baisser légèrement pendant la résolution. La différence est nette pour les grilles de Sudoku en 16x16

3.3) Bouton *Aide*

3.0) Bouton *Aide*

Ce bouton ouvre la présente Notice dans une fenêtre externe (lecteur de PDF par défaut), cette action peut prendre quelques instants, soyez patients 😊

3.4) Bouton *Quitter*

3.0) Bouton *Quitter*

Cette méthode ferme le jeu.

4) Mode *Joueur*, mode *Éditeur*

Il existe 2 modes différents dans ce jeu : le mode *Joueur*, et le mode *Éditeur*.

Le premier sert à jouer (résoudre) le Sudoku, il permet de saisir les valeurs et de verrouiller les cases (cadenas). Les cases *superverrouillées* ne peuvent être modifiées.

Le mode *Editeur* permet de saisir des valeurs et de modifier les cases *superverrouillées* (fond de case différente), il sert à éditer, créer ou recopier un sudoku en papier sur le logiciel.

Le mode en cours est rappelé en haut sur la barre de la fenêtre



5) Conclusion

Merci d'avoir installé *Sudokool*. Nous espérons que le jeu vous plaira

Si vous souhaitez donner un avis du jeu, vous pouvez le faire ici : [Avis Sudokool](#)

Ce jeu a été créé Par Evan PORTRAIT, Clovis PACCOU et Danny MASSOU dans le cadre du concours *Trophées NSI 2024*. Toutes les graphismes et bandes sons ont été créés par nos soins.