

Notice Utilisation Sudokool

Bonjour, bienvenue sur la notice d'utilisation de Sudokool.

Sommaire

1°) Installation.....	1
2°) Règles du Sudoku.....	1
3°) Fonctionnement du logiciel :.....	2
1./ La grille - base.....	2
2./ Fonctions du menu principal	4
3./ Menu <i>Options</i>	6
4./ Mode <i>Joueur</i> , mode <i>Éditeur</i>	9
4°) Remerciements et Evaluation	9

1°) Installation

Récupérez le fichier *Sudokool_executable.zip*.

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

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

Ensuite naviguez dans le dossier et cherchez le fichier exécutable (.exe), double-cliquez pour exécuter.

Bravo, vous avez installé et lancé Sudokool

2°) Règles du Sudoku

Vous ne connaissez pas les règles du sudoku ? Pas de panique, les voici

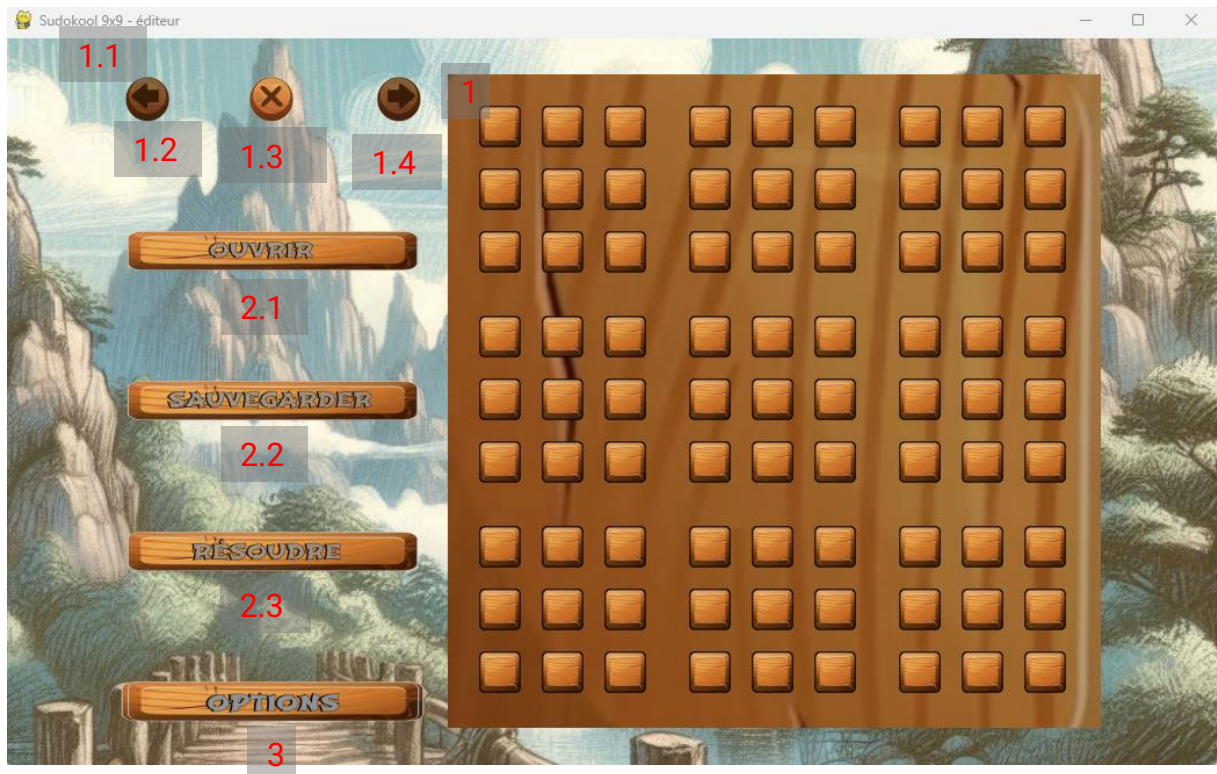
Le but du jeu est de remplir la grille avec une série de chiffres (ou de lettres ou de symboles) tous différents, qui ne se trouvent jamais plus d'une fois sur une même ligne, dans une même colonne ou dans une même région (également appelée « bloc », « groupe », « secteur » ou « sous-grille »). La plupart 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](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sudoku)



3°) Fonctionnement du logiciel :

Lorsque vous démarrez le jeu, vous obtenez ceci :



Cette fenêtre est le menu principal du jeu.

Elle se compose d'une multitude d'éléments.

Le plus important est le 1, la grille

1./ La grille - base

La grille se compose d'un cadrillage de 9x9 cases (indiqué en 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*.

Sur l'image ci-dessous, la case centrale est sélectionnée



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* (voir 4./ *Mode Joueur*, mode *Éditeur*), cela permet d'empêcher la modification accidentelle de la case. Pour cela, effectuez un clic droit, un cadenas apparaît.



En mode *Edition* (voir 4./ Mode *Joueur*, mode *Éditeur*) 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 avons presque tout vu sur le fonctionnement de la grille, il nous manque les trois boutons en haut à droite, le 1.2, le 1.3 et le 1.4.

Le bouton 1.2 (flèche annulation) ou *Ctrl + Z* permet d'annuler la dernière action.

Le bouton 1.4 (flèche rétablissement) ou *Ctrl + Y*, au contraire permet de rétablir les



valeurs.

Le bouton 1.3 (croix, vider), permet de supprimer toutes les cases *déverrouillées* (c'est-à-dire qui ne sont ni verrouillées ni superverrouillées)

Enfin, en mode *joueur*, Vous pouvez supprimer les cases *déverrouillées* et *verrouillées* en appuyant sur *Ctrl* en même temps que sur la croix (1.3).

A l'inverse, en mode *editeur*, vous pouvez supprimer les cases *déverrouillées* et *superverrouillées* en appuyant également sur *Ctrl* et sur la croix (1.3)

Nous avons vu le fonctionnement de la grille dans son intégralité, nous allons maintenant voir les fonctions intéressantes de ce jeu

2./ Fonctions du menu principal

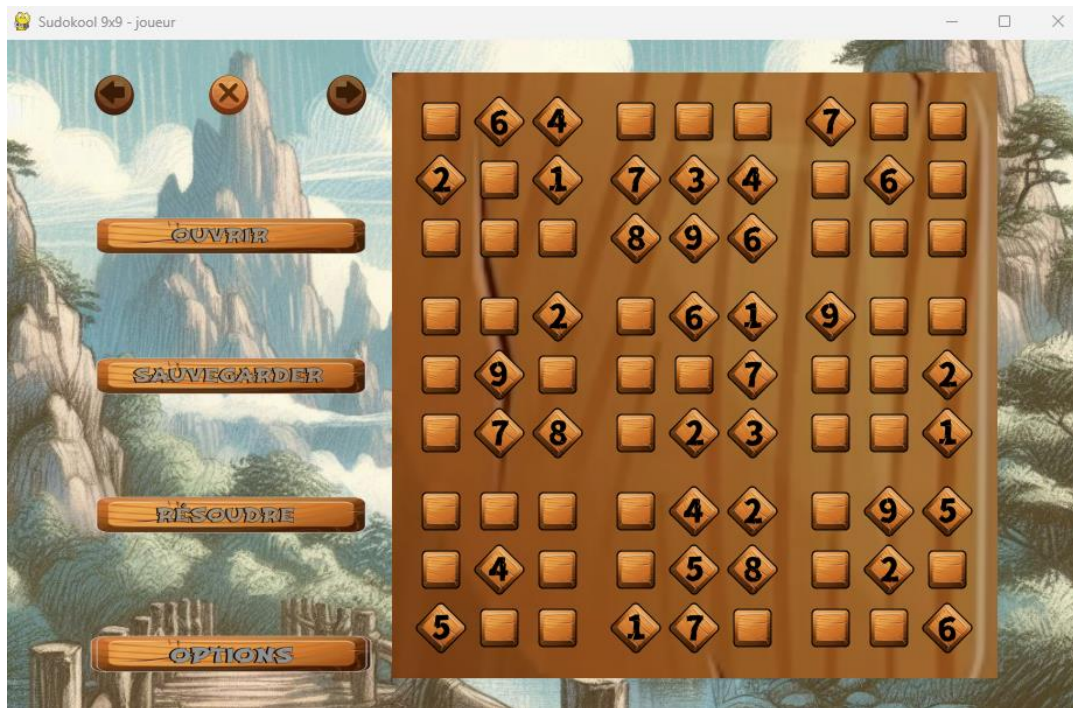
Nous allons maintenant voir les 3 autres features du menu principal, il s'agit donc de la fonction pour *ouvrir* (2.1), *sauvegarder* (2.2), et *résoudre* (2.3)

Lorsque que vous cliquez sur *ouvrir* (2.1) 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 *.sdk*)

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

Les exemples suivants utilisent le fichier *model_2.sdk*

Vous obtenez ensuite le résultat suivant :



Les cases avec les nombres et de fond différents sont les cases non modifiables (en mode *joueur*) de la grille. La grille peut être utilisée comme abordée dans 1./ La grille — base

Le second bouton, *sauvegarder* (2.2) permet d'enregistrer le sudoku dans l'état dans lequel il est actuellement (valeurs des cases, leur état de verrouillage). Cela ouvre une fenêtre de dialogue semblable à celle pour l'ouverture d'un fichier. Ce fichier a pour extension *.sdk* et comme nom (par défaut) *saved_sudoku.sdk*. Ce sudoku peut désormais être ouvert et utilisé même après la fermeture du jeu.

La dernière fonction de ce menu principal fonctionne avec le bouton *résoudre* (2.3). Cette méthode permet de résoudre un Sudoku. Pour cela, il vous suffit de cliquer et de regarder, vous pouvez voir la progression de la résolution en direct (par défaut)

La durée peut varier en fonction des sudokus et des ordinateurs (*model_1.sdk* prend environ 30 sec, c'est le plus dur du monde, tous les autres sudokus en 9x9 prennent quelques secondes maximum)

Ci-dessous, le Sudoku *model_2.sdk* résolu en 0.6 seconde



Nous en avons maintenant fini avec le menu principal.

3./ Menu *Options*

Pour accéder aux options, il vous suffit de sélectionner le bouton *Opto* (3):

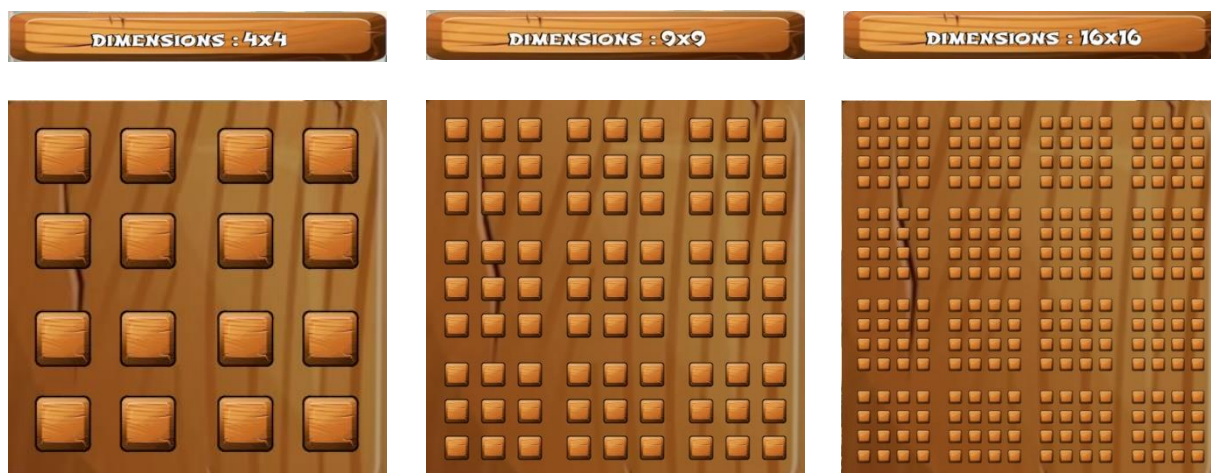
Vous accéder à ce Menu :



Ce menu se compose de deux parties, la première, très simple, ne contient qu'un seul bouton, celui de retour, la *croix* (3.1).

La deuxième partie est la colonne centrale, qui se compose de 6 boutons.

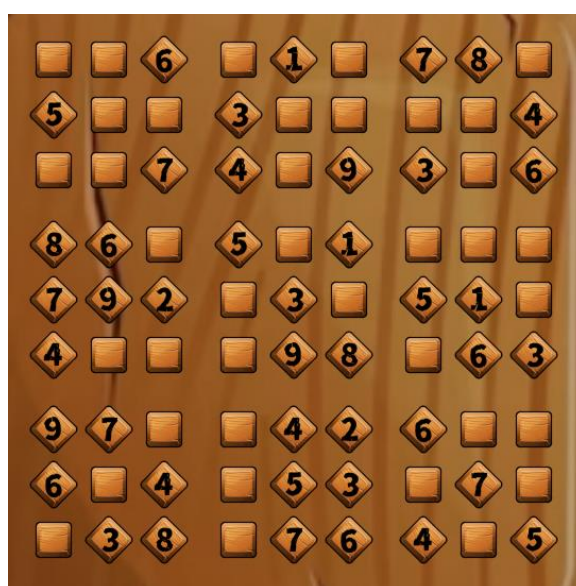
Le premier permet de paramétrer la taille du sudoku (3.2). Il existe 3 paramètres : 4x4, 9x9 (valeur par défaut) et 16x16, un clic gauche permet de naviguer parmi eux.



Le Deuxième bouton permet la génération d'un Sudoku (3.3), cela permet la création d'un Sudoku unique, n'admettant qu'une seule solution et solvable. Le temps de génération peut varier en fonction de la taille du sudoku et de l'ordinateur.

Lors de la génération, il y a l'air de ne rien se passer, c'est qu'une impression, d'autant plus présente en 16x16, il vous suffit de patienter.

Ci-dessous, un sudoku généré en 9x9 en 5 sec :



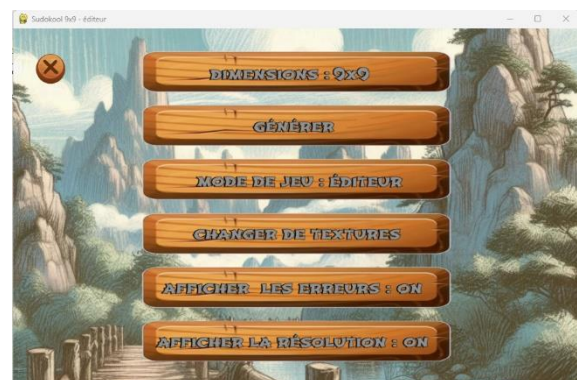
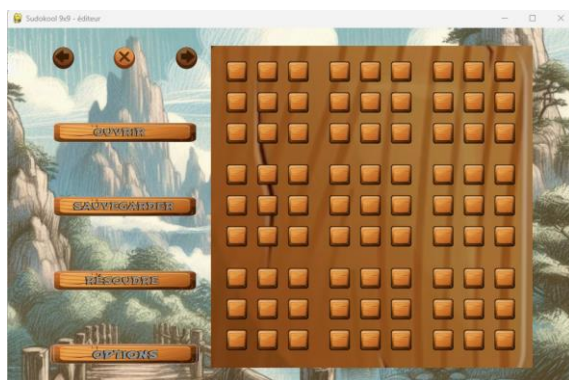
Le bouton 3, mode de jeu : joueur, permet d'alternier entre le mode *joueur* et *éditeur*.

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



Le quatrième bouton *Changer de textures* (3.5) est une fonction intéressante, permettant de changer facilement la charte graphique du jeu, c'est-à-dire le design du jeu.

Lorsque vous cliquez, une boîte de dialogue s'ouvre dans *src/graphics*. Elle vous propose 2 choix de textures. Depuis le début de ce tuto, le 1^{er} est utilisé (*TexturePack_1*), il en existe 1 autre :

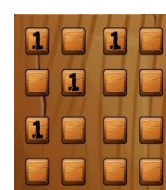
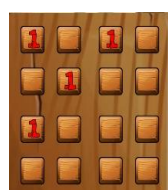


TexturePack_1



TexturePack_2

Afficher les erreurs, bouton (3.6), permet ou non d'afficher les valeurs en rouge si elles sont déjà présentes sur la même ligne, colonne, ou carré



Enfin, le dernier bouton *Afficher la résolution* (3.7) permet d'afficher ou non les valeurs des cases pendant la résolution.

Avec ce paramètre sur *on* le sudoku *model_1.sdk* est résolu en 30 sec

Avec ce même paramètre sur *off* le même sudoku est résolu en 20 sec

Ouf, Nous en avons fini avec le menu *Options*

4./ Mode *Joueur*, mode *Éditeur*

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

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

Le mode *Éditeur* permet de saisir des valeurs et de modifier les cases superverrouillées (fond de case différente)

4°) Remerciements et Evaluation

La Notice est finie, bravo vous êtes arrivé au bout.

Nous vous remercions d'avoir téléchargé et d'utiliser Sudokool.

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