

Notice Utilisation Sudokool

Bonjour, bienvenue sur la notice d'utilisation de Sudokool

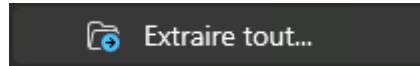
0) Sommaire

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 Changer de Textures	10
3.2.4) Bouton Générer	11
3.2.5) Bouton sélection difficulté pour la Génération	11
3.2.6) Bouton Mode de Jeu	11
3.2.7) Bouton Activer / Désactiver la Musique	11
3.2.8) Bouton Afficher / Cacher les Erreurs	12
3.2.9) Bouton Afficher / Cacher les cases pendant la résolution	12
3.3) Bouton Aide :	12
3.3.0) Bouton Aide	12
3.4) Bouton Quitter	12
3.4.0) Bouton Quitter	12
4) Mode Joueur , mode Éditeur	13
5) Conclusion	13

1) Installation

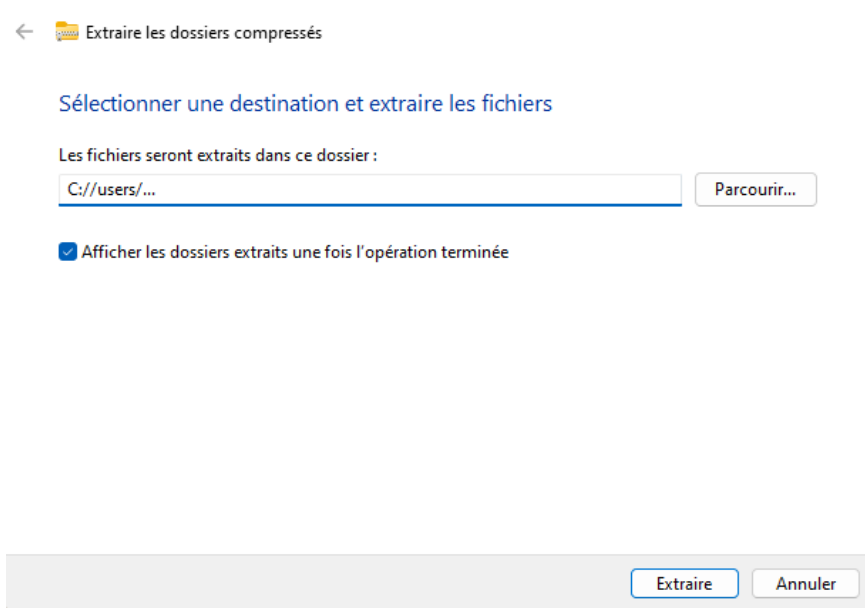
Récupérez le fichier *Sudokool.zip*.

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



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 .

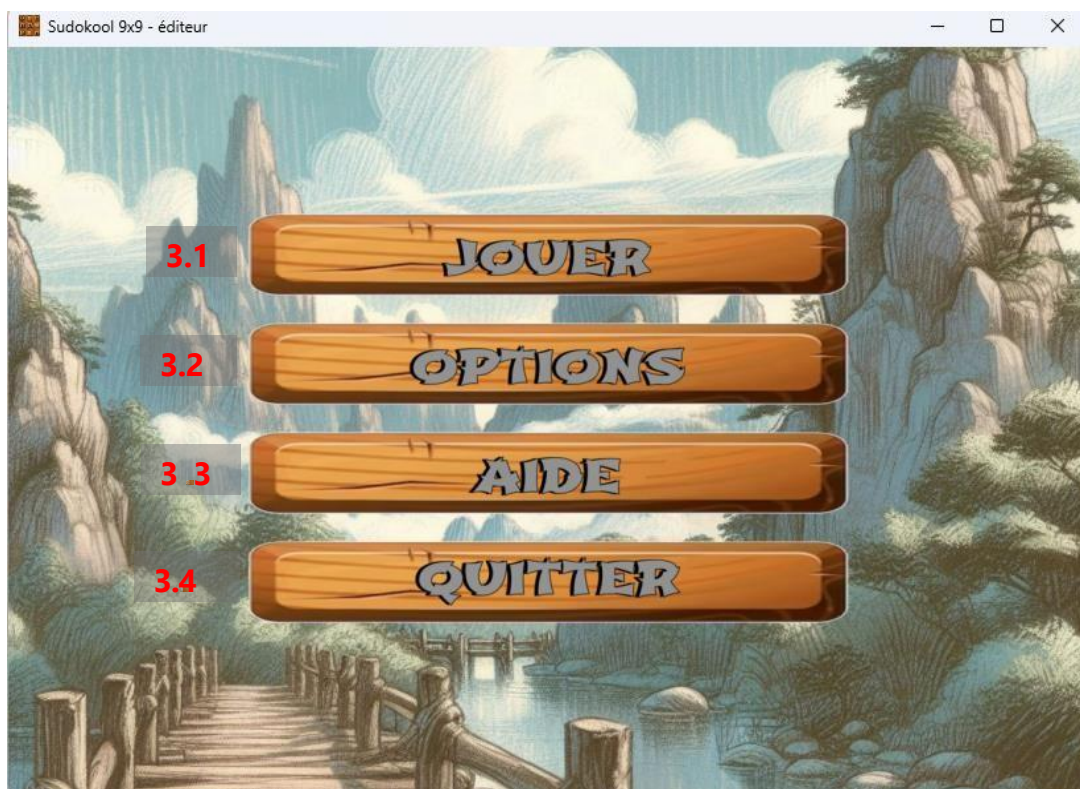
Quelques symboles sont déjà disposés dans la grille, ce qui autorise une résolution progressive du problème complet. [Wikipedia: Sudoku](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sudoku)

3) Fonctionnement du logiciel

3.0) Menu *Démarrer*

Lorsque vous démarrez le jeu, vous obtenez ceci :

Ce menu se compose de quatre 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 sur 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* (4)



Nous allons maintenant voir les 3 boutons en haut à droite de la fenêtre. Le bouton *Annuler* (3.1.1.2) ou *Ctrl + Z* permet d'annuler la dernière action. Un appui simultané sur *Ctrl* + le bouton *Annuler* permet d'annuler toutes les actions (comme si vous appuyiez plein de fois sur le bouton)

Le bouton *Rétablir* (3.1.1.3) ou *Ctrl + Y*, au contraire permet de rétablir les valeurs. Un appui simultané sur *Ctrl* + le bouton *Rétablir* permet de rétablir toutes les actions (comme si vous appuyiez plein de fois sur le bouton)

Le bouton *vider* (3.1.1.4) permet de supprimer toutes les cases *déverrouillées* (c'est-à-dire qui ne sont ni *verrouillées* ni *superverrouillées*)

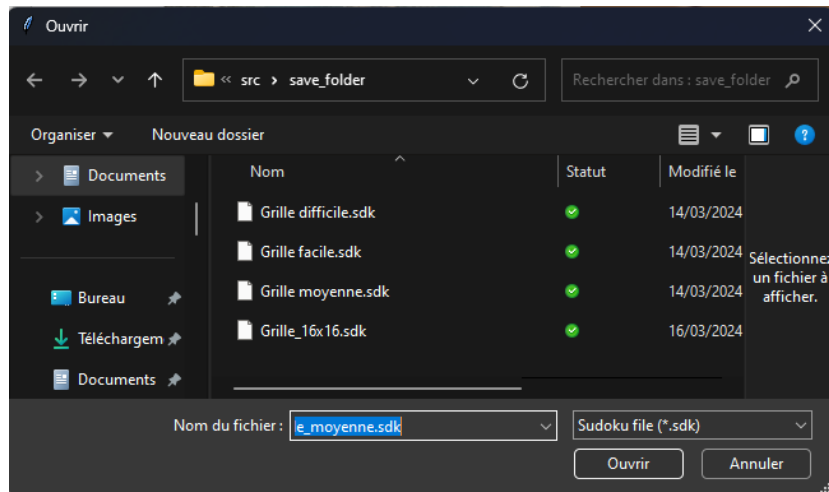
Enfin, en mode *Joueur*, Vous pouvez supprimer les cases *déverrouillées* et *verrouillées* en appuyant sur *Ctrl* en même temps que sur le bouton *vider* (3.1.1.4).

De plus, en mode *Editeur*, vous pouvez supprimer les cases *déverrouillées* et *superverrouillées* en appuyant également sur *Ctrl* et sur le bouton *vider* (3.1.1.4)

3.1.2) Bouton Ouvrir

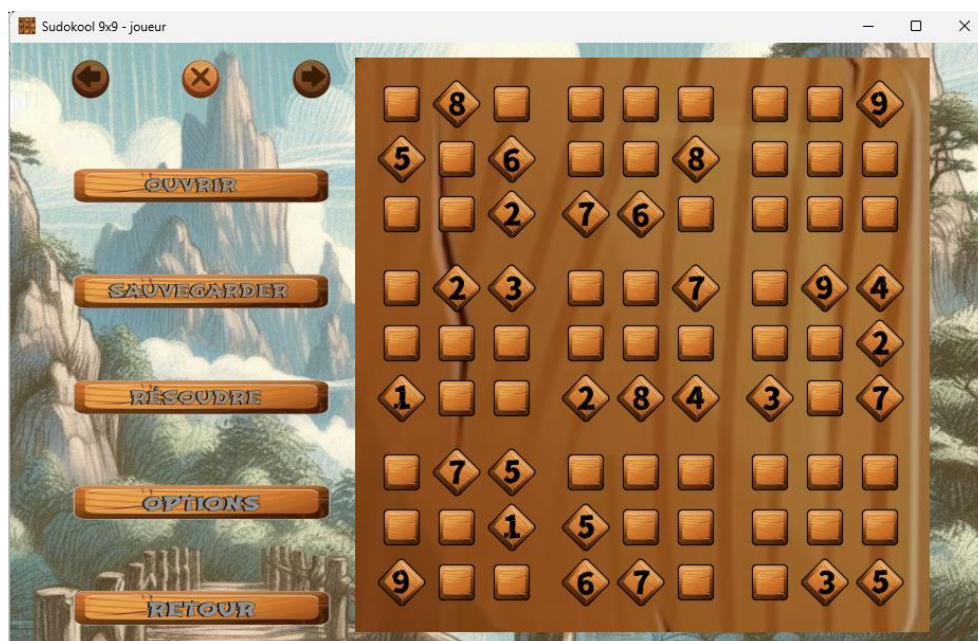
Lorsque que vous cliquez sur *Ouvrir* (3.1.2) une fenêtre contextuelle de sélection de fichier s'ouvre, elle est par défaut dans le dossier *src/save_folder*, elle permet la sélection d'un fichier Sudoku (extension : *.sdk*)

Vous devez choisir un fichier (vous pouvez changer de dossier), puis cliquez sur ouvrir. Les exemples suivants utilisent le fichier *_2.sdk*



Vous obtenez ensuite le résultat suivant :

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



Si cette fenêtre n'apparaît plus après son ouverture, saisissez simultanément la touche *Alt* et *Tabulation*, naviguez ensuite dans les différentes fenêtres grâce à la touche *Tab* tout en maintenant la touche *Alt*

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.

Si cette fenêtre n'apparaît plus après son ouverture, saisissez simultanément la touche *Alt* et *Tabulation*, naviguez ensuite dans les différentes fenêtres grâce à la touche *Tab* tout en maintenant la touche *Alt*

3.1.4) Bouton Résoudre

Cette méthode permet de résoudre intégralement un sudoku, de taille 4×4 , 9×9 et 16×16 . 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 *Activer / Désactiver l'affichage de la résolution* (3.2.8)

3.1.5) Bouton Options

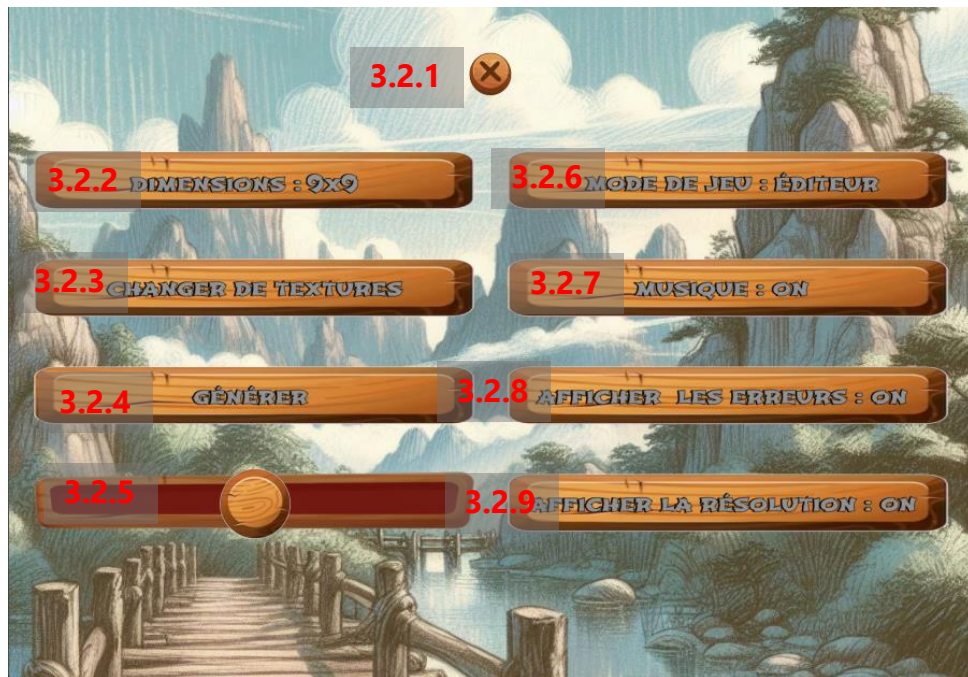
Cette méthode est identique à : 3.2 Bouton/ Menu Options

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 :

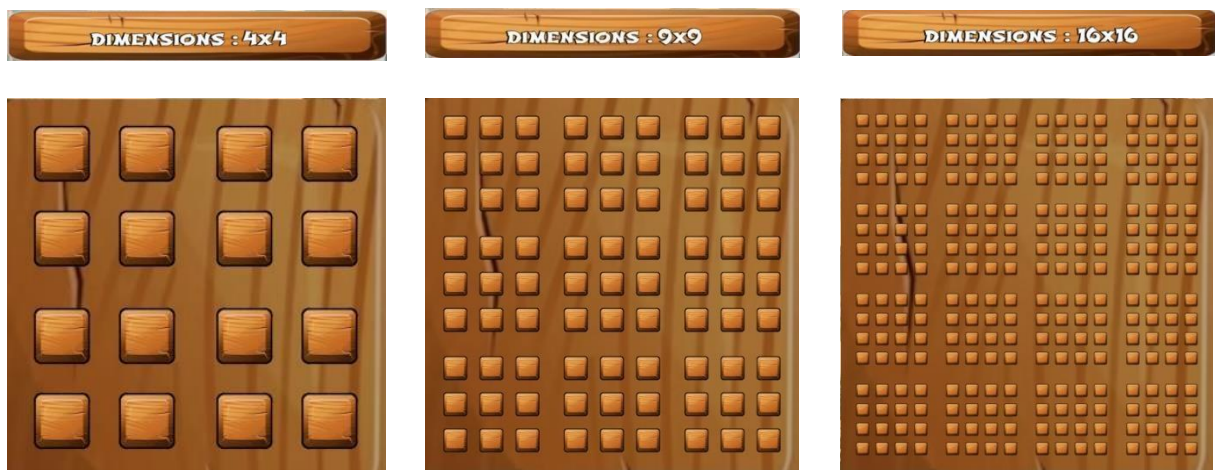


3.2.1) Bouton Fermer

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

3.2.2) Bouton Dimensions

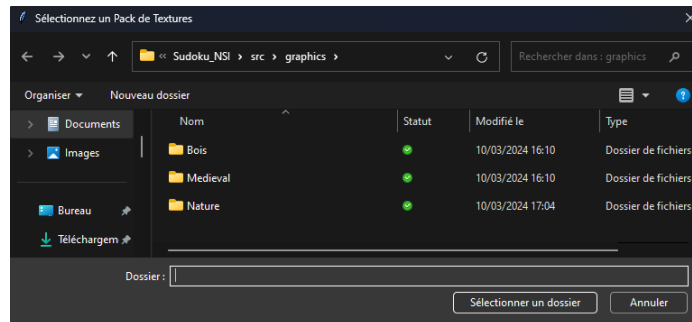
Ce jeu propose 3 tailles différentes de Sudoku, le 4×4 , le 9×9 ou le 16×16 . Un clic gauche permet de changer la taille.



3.2.3) 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.

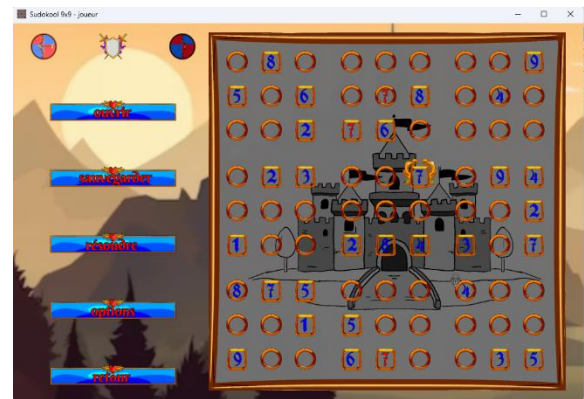


Il ne faut pas rentrer dans les dossiers, simplement sélectionner le premier (dossier)

Elle vous propose 3 choix de textures. Depuis le début de cette Notice, le 1^{er} est utilisé (*Bois*):



Texture pack : Bois



Texture pack : Médiéval



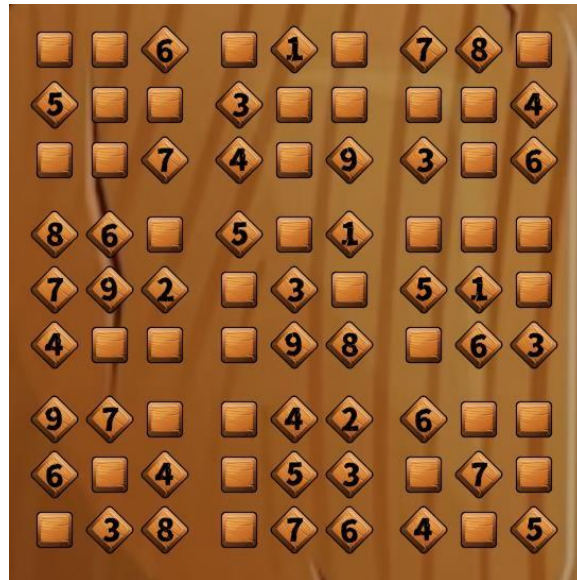
Texture pack : Nature

3.2.4) 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 9×9 est de 5 secondes.

Ci-dessous, un sudoku généré en 9×9 :



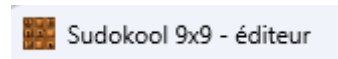
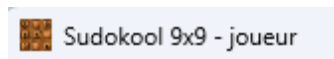
3.2.5) Bouton sélection difficulté pour la Génération

La barre en dessous  permet de choisir la difficulté de la grille (à gauche, grille simple, à droite grille difficile.)

3.2.6) 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



3.2.7) Bouton Activer / Désactiver la Musique

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

3.2.8) 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



3.2.9) Bouton Afficher / Cacher 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 pendant la résolution. La différence est nette pour les grilles de Sudoku en 16x16

3.3) Bouton Aide :

3.3.0) 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

3.4.0) Bouton Quitter

Cette méthode ferme le jeu.

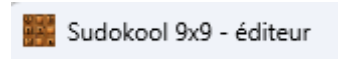
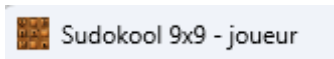
4) Mode *Joueur*, mode *Éditeur*

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

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 pour ce jeu.