Cahier des charges

Projet: Sudoku

# Histoire :

Le sudoku, est un jeu en forme de grille défini en 1979 par l’Américain Howard Garns, mais inspiré du carré latin, ainsi que du problème des 36 officiers du mathématicien suisse Leonhard Euler.

# But du jeu :

Remplir les cases vides avec les chiffres de 1 à 9, de telle sorte qu'ils n'apparaissent qu'une fois par ligne, par colonne et par carré de 3x3 cases.

# Fonctionnent du programme :

* Le programme est sous la forme d’une Interface terminal (le jeu est affiché dans le terminal)
* Les Grilles sont prédéfinies
* La Grille de départ est non modifiable
* L’utilisateur rentre le numéro de colonne puis le numéro de ligne de la case qu’il souhaite modifier
* L’utilisateur rentre le chiffre qu’il veut mettre dans la case
* Si la case est modifiable
  + Le chiffre apparaît sur la grille
  + Le programme vérifie si le chiffre est déjà présent sur la ligne, la colonne ou carré de 3x3
* Sinon indique à l’utilisateur que la case n’est pas modifiable
* L’utilisateur répète l’opération jusqu’à que la grille soit remplie
* Si tout est valide : le programme affiche un message de victoire
* Sinon indique qu’il y a une ou plusieurs erreur(s), mais l’utilisateur est libre de continuer à modifier la grille
* L’utilisateur peut recommencer une partie