|  |
| --- |
| Gimnazija andrije mohorovičića |
| Sudoku |
| Igrica u pythonu |

|  |
| --- |
| Učenica: Brigita Banić 2.5 Mentor: prof. Goran Boneta  Rijeka, Lipanj 2022. |

# Uvod

Ideja ovog projekta kao bio nastave iz informatike bila je kreirati verziju omiljene numeričke slagalice sudoku u pythonu. Odvijao se tijekom svibnja i lipnja 2022. godine te je cilj bio kroz ovih mjesec dana istraživanja i izrade projekta steći znanje o programiranju u pygameu te naučiti nešto novo što se i postiglo.

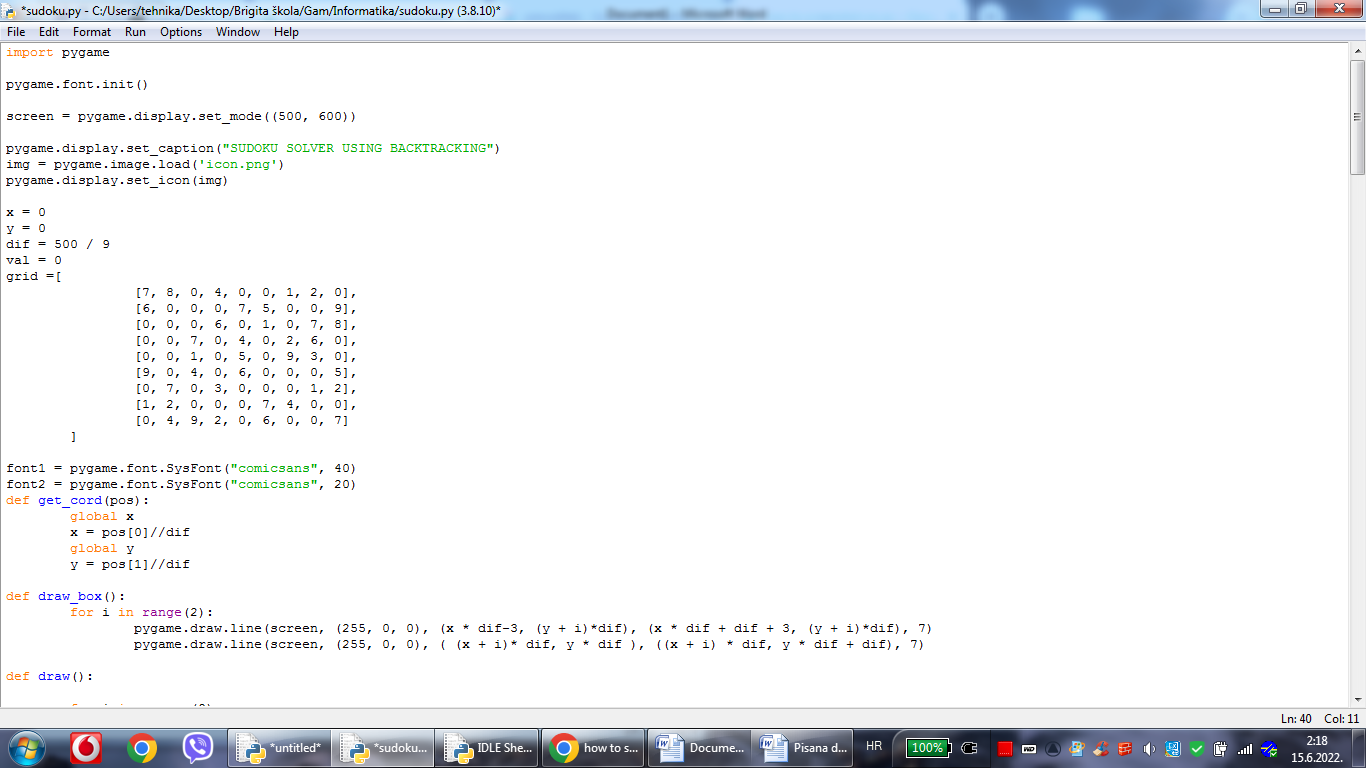
# Upute igranja

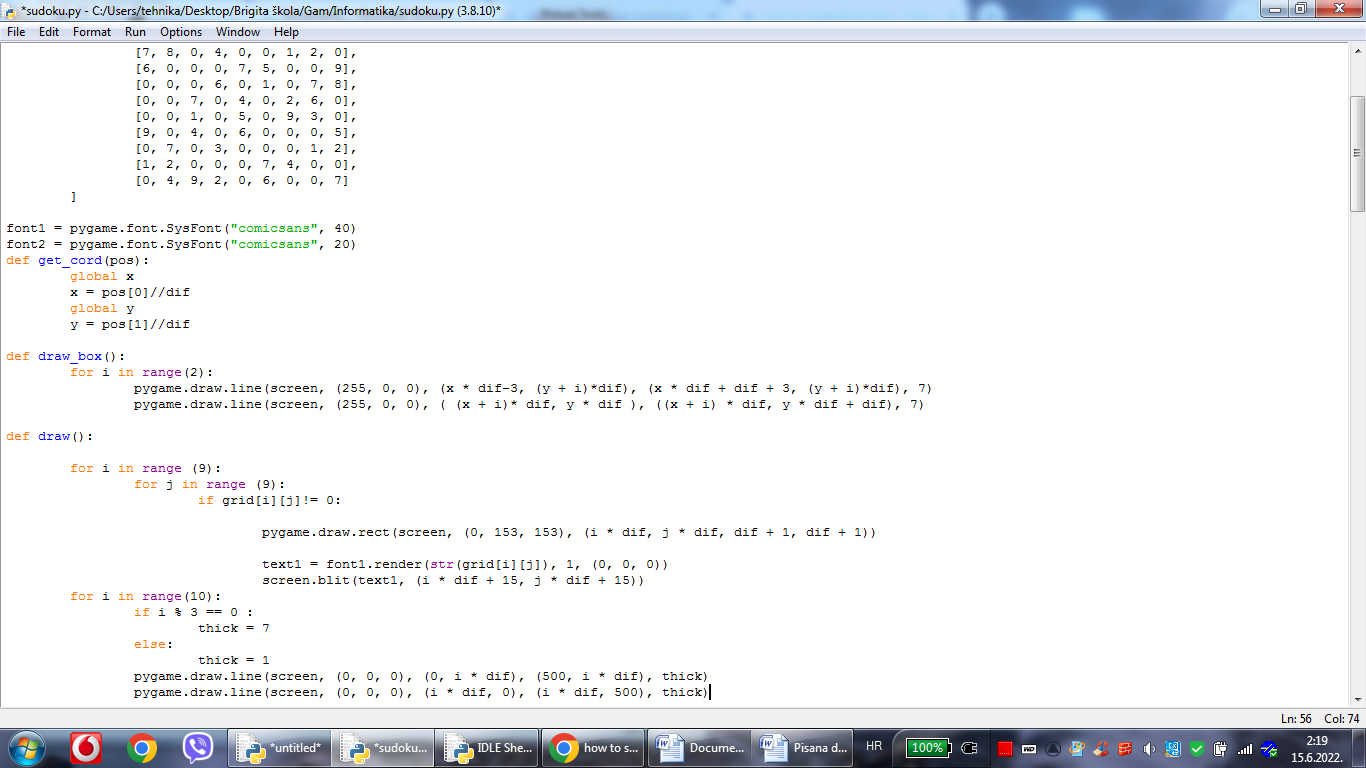
1. Pritisnite "Enter" za automatsko rješavanje i vizualizaciju.

2. Da biste igrali igru ​​ručno, postavite pokazivač u željenu ćeliju i unesite broj.

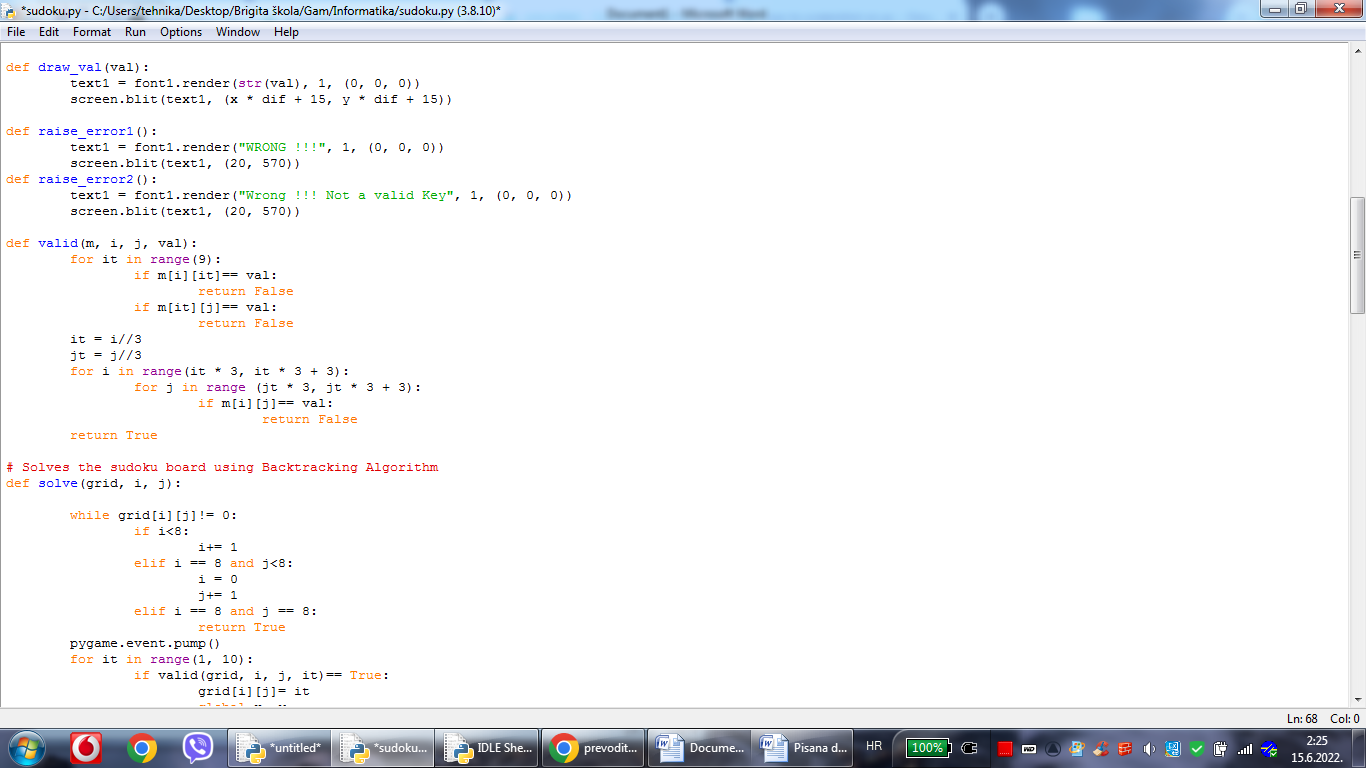
4. U bilo kojem trenutku pritisnite enter za automatsko rješavanje.

# Opis rada

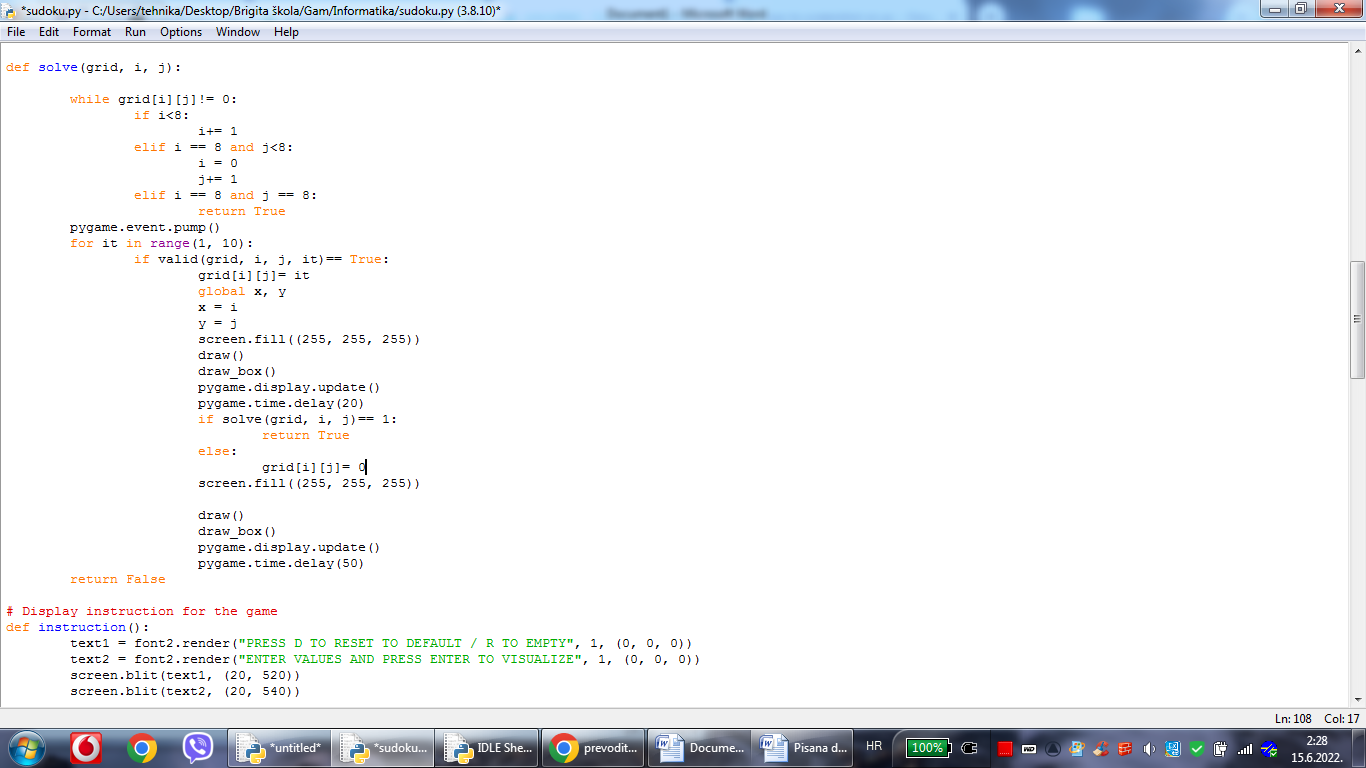
1. Za početak treba importirat pygame te inicijalizirati pygame font. Nakon čega treba utvrditi izgled prozora u kojem će se igrati održavati te rešetke i ploču.



2. Također treba definirati funkcije za popunjavanje polja brojevima



3. Riješiti sudoku koristeći algoritam vraćanja unatrag



4. Te za kraj treba prikazati pravila te napraviti petlju koja će držati prozor vrteći se cijelo vrijeme.

