

# Guida per “ISudoku”

## REGOLE:

Lo scopo del gioco è quello di far compilare la griglia del Sudoku al giocatore;

Il posizionamento della caselle va in ordine dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra (dalla n. 1 alla n. 81);

Il giocatore può scegliere quale casella compilare;

Inoltre il contenuto di una casella è sovrascrivibile (solo se non è stata già precompilata);

Per vincere, il giocatore deve inserire i numeri nella griglia facendo in modo che questi non si ripetano in quella stessa riga, in quella stessa colonna e in quello stesso blocco 3x3;

L'esito della partita verrà fornito una volta che sono state compilate tutte le caselle della griglia.

Ecco la griglia da compilare.

■	■	■	■	■	■	■	1	4	■
■	■	■	■	■	3	2	■	8	■
■	■	■	■	1	4	6	■	■	■
-----									
2	■	3	■	■	7	■	■	1	4
6	■	■	■	2	■	■	■	■	■
■	7	■	■	■	■	■	2	■	■
-----									
3	■	■	■	■	■	■	4	■	■
4	■	■	■	■	■	■	■	■	■
8	■	7	■	■	■	1	3	■	5

Ecco illustrato il videogioco nei suoi passaggi:

- Qui è come si mostra il software in partenza (la pausa serve al giocatore per ripassare le regole indicate sopra);

- Successivamente viene richiesta la cella che si desidera compilare;

- Qui si chiede il valore che si preferisce inserire nella cella selezionata;

```

C:\Users\39327\Documents\Progetti\ISudoku\cmake-build-debug\ISudoku.exe
*****ISudoku*****

REGOLE:
Lo scopo del gioco e' quello di far compilare la griglia del Sudoku al giocatore;
Il posizionamento della caselle va in ordine dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra (dalla n. 1 alla n. 81);
Il giocatore puo' scegliere quale casella compilare;
Inoltre il contenuto di una casella e' sovrascrivibile (solo se non e' stata gia' precompilato);
Per vincere, il giocatore deve inserire i numeri nella griglia facendo in modo che questi non si ripetano in quella stessa riga, in quella stessa colonna e in quello stesso blocco 3x3;
L'esito della partita verra' fornito una volta che sono state compilate tutte le caselle della griglia.

Ecco la griglia da compilare.

  ■ ■ ■ | 3 ■ ■ | ■ ■ ■
  9 6 ■ | ■ ■ ■ | ■ 3 ■
  8 ■ ■ | ■ ■ ■ | 4 ■ ■
-----
  4 7 ■ | 2 3 ■ | 6 ■ ■
  6 ■ 9 | ■ ■ ■ | ■ ■ ■
  2 3 ■ | ■ ■ ■ | ■ ■ ■
-----
  ■ 4 ■ | 2 ■ ■ | 9 ■ ■
  9 6 ■ | ■ 4 ■ | 8 2 ■
  ■ ■ ■ | ■ 5 ■ | 7 1 ■

Attendere...

Che il gioco del Sudoku abbia inizio!!!

Inserire la casella che si desidera compilare: 3
Inserire un numero nella casella n. 3:

```

- Si procede in questo modo per tutta la durata del gioco;

```

C:\Users\39327\Documents\Progetti\ISudoku\cmake-build-debug\ISudoku.exe
*****ISudoku*****

Inoltre il contenuto di una casella e' sovrascrivibile (solo se non e' stata gia' precompilato);
Per vincere, il giocatore deve inserire i numeri nella griglia facendo in modo che questi non si ripetano in quella stessa riga, in quella stessa colonna e in quello stesso blocco 3x3;
L'esito della partita verra' fornito una volta che sono state compilate tutte le caselle della griglia.

Ecco la griglia da compilare.

  3 ■ ■ | 3 ■ ■ | ■ ■ ■
  9 6 ■ | ■ ■ ■ | ■ 3 ■
  8 ■ ■ | ■ ■ ■ | 4 ■ ■
-----
  4 7 ■ | 2 3 ■ | 6 ■ ■
  6 ■ 9 | ■ ■ ■ | ■ ■ ■
  2 3 ■ | ■ ■ ■ | ■ ■ ■
-----
  ■ 4 ■ | 2 ■ ■ | 9 ■ ■
  9 6 ■ | ■ 4 ■ | 8 2 ■
  ■ ■ ■ | ■ 5 ■ | 7 1 ■

Attendere...

Che il gioco del Sudoku abbia inizio!!!

Inserire la casella che si desidera compilare: 3
Inserire un numero nella casella n. 3: 9

```

- Il gioco finisce quando la griglia è stata completata: a questo punto viene comunicato l'esito.

```
C:\Users\39327\Documents\Progetti\IISudoku\cmake-build-debug\IISudoku.exe
1 9 6 | 1 1 1 | 1 8 1
1 8 1 | 1 1 1 | 4 1 1
-----
1 4 7 | 2 3 1 | 6 1 1
6 1 9 | 1 1 1 | 1 1 1
2 3 1 | 1 1 1 | 1 1 1
-----
1 1 4 | 1 2 1 | 9 1 1
9 6 1 | 1 1 4 | 8 2 1
1 1 1 | 1 1 5 | 7 1 1

Inserire la casella che si desidera compilare: 21
Inserire un numero nella casella n. 21: 1
1 2 3 | 3 5 6 | 7 8 9
1 9 6 | 1 1 1 | 1 8 1
1 8 1 | 1 1 1 | 4 1 1
-----
1 4 7 | 2 3 1 | 6 1 1
6 1 9 | 1 1 1 | 1 1 1
2 3 1 | 1 1 1 | 1 1 1
-----
1 1 4 | 1 2 1 | 9 1 1
9 6 1 | 1 1 4 | 8 2 1
1 1 1 | 1 1 5 | 7 1 1

Inserire la casella che si desidera compilare: 26
Inserire un numero nella casella n. 26: 1
1 2 3 | 3 5 6 | 7 8 9
1 9 6 | 1 1 1 | 1 8 1
1 8 1 | 1 1 1 | 4 1 1
-----
1 4 7 | 2 3 1 | 6 1 1
6 1 9 | 1 1 1 | 1 1 1
2 3 1 | 1 1 1 | 1 1 1
-----
1 1 4 | 1 2 1 | 9 1 1
9 6 1 | 1 1 4 | 8 2 1
1 1 1 | 1 1 5 | 7 1 1

Esito: spiacente, ma hai perso.
Premere un tasto per continuare . . . .
```