

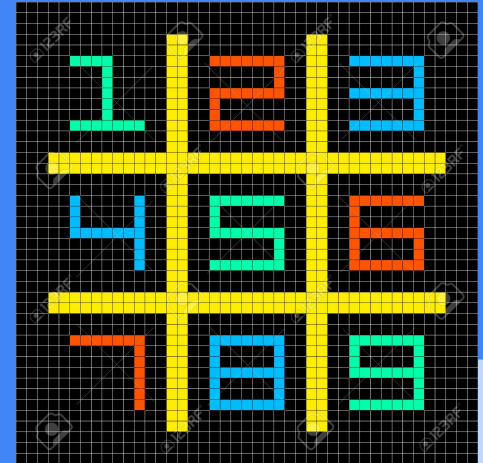
Aplicativo Sudoku

Jorge Mario Salazar Marín

Estudiante de Ingeniería de sistemas y computación

Juan José vera Arango

Estudiante de Ingeniería de Sistemas y Computación



Patrones De Diseño

*Iterador.

*Observador.

*Instancia Única (Singleton).

*MVC (Modelo Vista Controlador).

*Estrategia.

Algoritmos De Solución

- *Back Tracking.

- *Propagación de Restricciones.

Modelos Sudoku Tradicional y serpenteante

- *Clase Cell

- *Clase Sudoku

- *Otras Clases

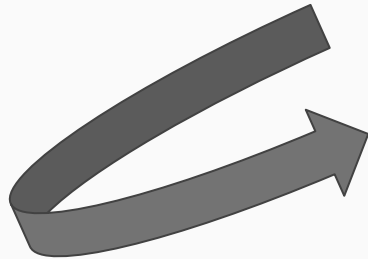
Interfaz Gráfica

Interfaz Inicial



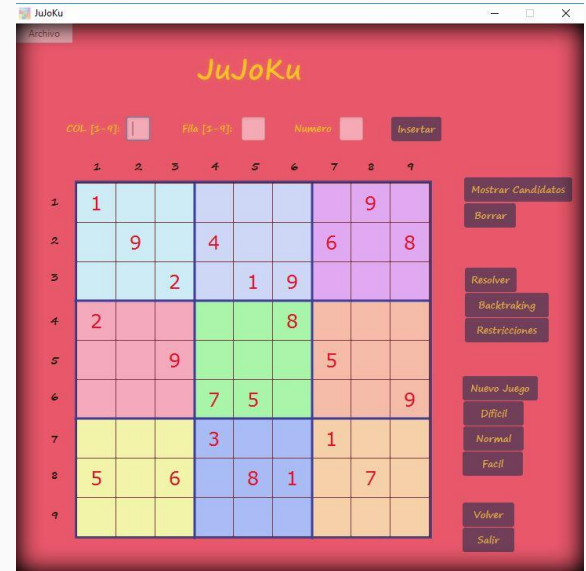
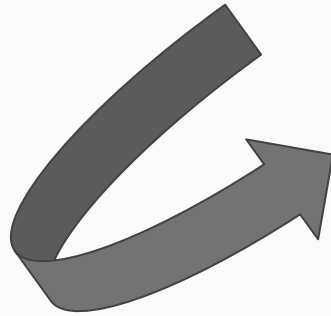
Interfaz Gráfica

Interfaz de selección de modo de juego



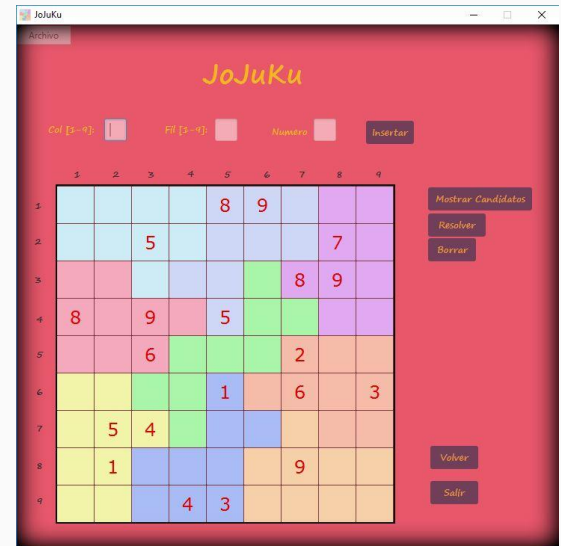
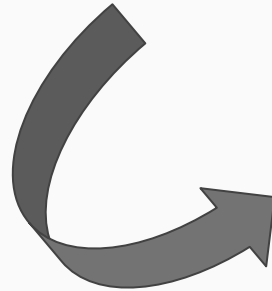
Interfaz Gráfica

Interfaz gráfica de Sudoku Tradicional



Interfaz Gráfica

Interfaz gráfica sudoku Serpenteante

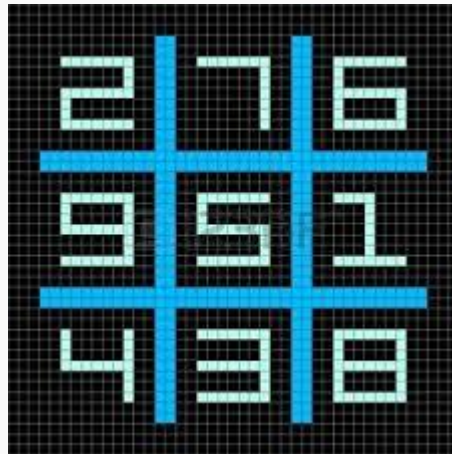


Pruebas Unitarias

- * ¿qué son?

- * ¿Dónde las usamos?

Gracias



A 3x3 grid of numbers displayed on a black background with a fine grid pattern. The numbers are white and arranged in three rows and three columns. A thick blue border is drawn around the grid, consisting of two vertical lines and two horizontal lines that intersect to form a 3x3 grid of squares, with the numbers centered within each square.

2	7	6
9	5	1
4	3	8