

Manual de Utilização

SUDOKU - JH

José Henrique Leite Rodrigues

08/02/2022 ter

Rev3

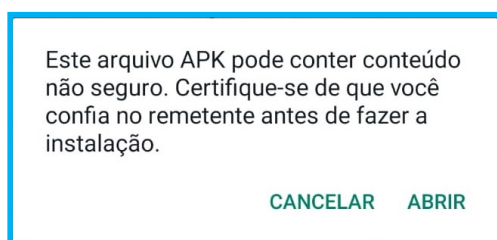
Colaboração: Márcia Andréa Guidolino Rodrigues

Maria Angélica Leite Rodrigues de Oliveira

Iniciar / Gerar jogo



(Figura1)



(Figura2)

1- esse aviso, se apresentado pelo Android, ao iniciar a instalação do app, pode ser ignorado; clique em **Instalar**;

2- esse aviso, se apresentado pelo Android, ao iniciar a instalação do app, informa que o app não está sendo instalado à partir da loja Google Play e solicita ao usuário que confirme que confia no fornecedor do app nas próximas telas, clique em **ABRIR**;

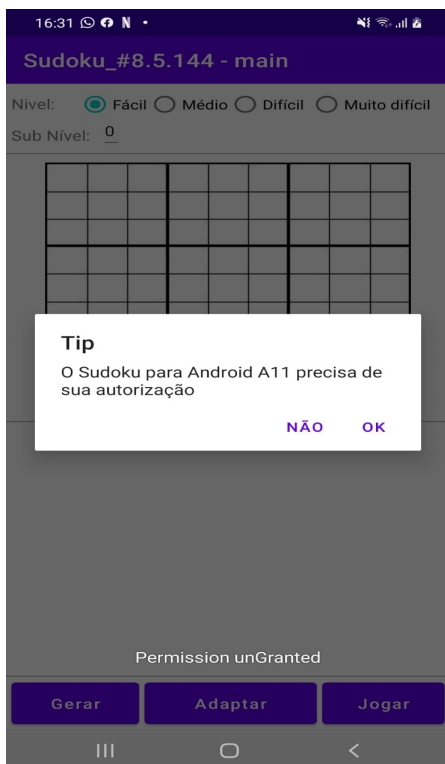


(Figura3)

3- esse aviso do Android pode ser apresentado, ao iniciar o app, caso o Android ainda não tenha liberado o uso de alguns de seus recursos para esse app;

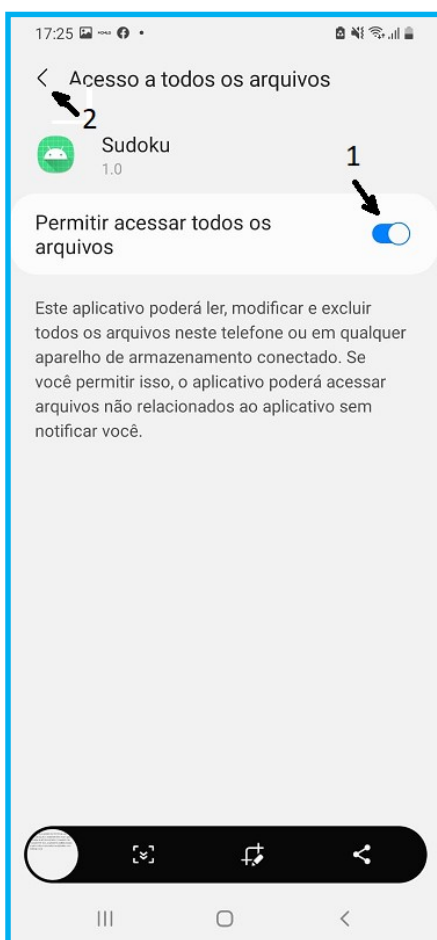
- caso o app apresente essa tela ao ser iniciado, clique em **PERMITIR**;

- o app precisa dessa permissão do Android para acessar os jogos.



(Figura4)

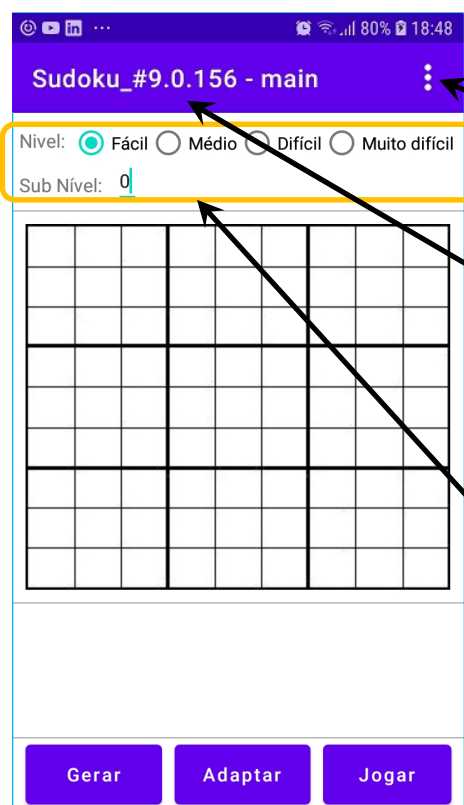
4- celulares **Samsung Android 11** apresentarão essa tela na inicialização do app, informando que precisam de autorização **MANUAL** do usuário para liberar os recursos de utilização de sua memória; clique em **OK** e siga o procedimento a seguir;



(Figura5)

5- após clicar em **OK**, como mostrado no item 4:

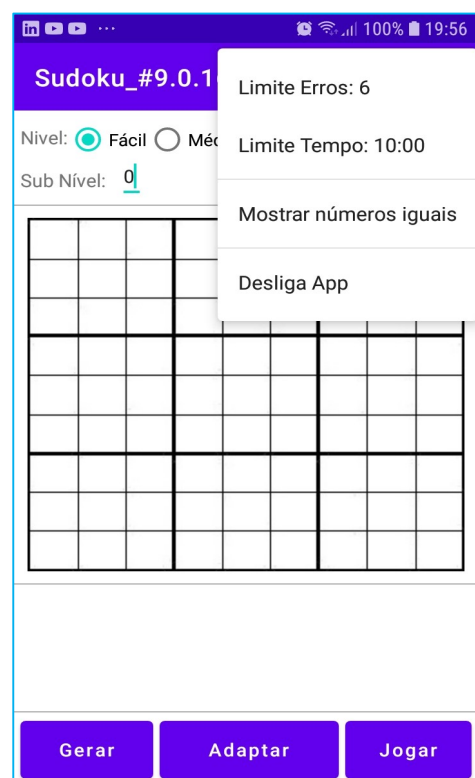
- conforme a Figura5 o app acessará o *Config* do celular;
- observe se a chave seletora – 1 da figura- está como mostrado;
- caso **NÃO** esteja, selecione-a e toque na seta de retorno – 2 da figura);



(Figura6)

6-tela inicial / principal do app

- ajustes do tempo limite de jogo, do limite de erros e de mostrar números iguais (três pontos).
- versão do app (na figura: 9.0.156);
- escolha do grau de dificuldade do jogo a ser gerado (função ativada pelo botão **Gerar**):
 - Nível – tocar no botão do nível desejado;
 - Subnível - digitar o subnível, desejado, de 0 a 9;



(Figura7)

7- tocando os três pontos o app apresenta o menu popup:

- tocando em “Limite Erros” ou em “Limite Tempo”, o app ativa uma mensagem para edição dos valores (próxima figura);
- tocando em “Mostrar números iguais”, ele alterna entre mostrar e não mostrar números iguais; esse ajuste controla esse recurso durante o jogo quando o jogador toca em uma célula com n°;
- tocando em “Desliga App”, o app se desliga.



(Figura8)

8-mensagem para edição dos parâmetros do jogo

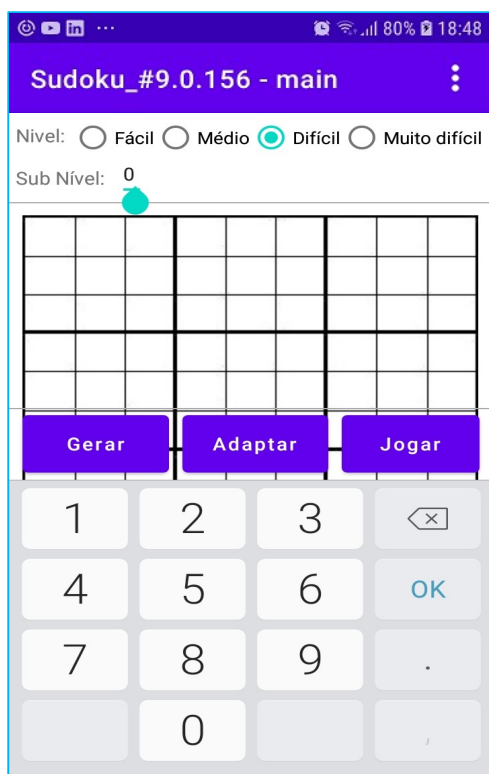
- além dos campos para edição desses parâmetros, essa mensagem, apresenta dois botões:

- **OK:** para confirmação dos valores editados e

-**CANCEL:** para o cancelamento da edição;

- Observações:

- 1- editando "-1" no campo "Limite de erros", o app não considerará os erros cometidos e
- 2- editando "00:00" no campo "Limite de Tempo, o app não considerará o tempo de jogo;

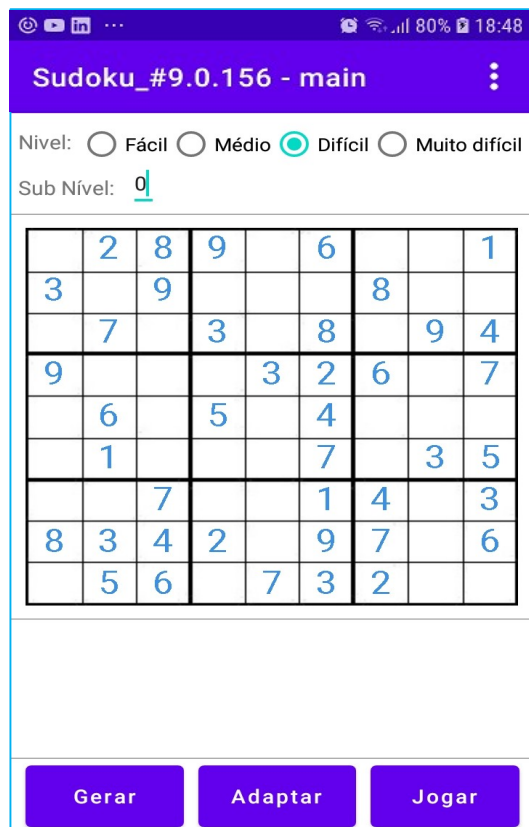


(Figura9)

9- tela para a edição do subnível

- ao tocar acima do traço do subnível, o app apresenta o teclado numérico;

- depois de digitado, toque em **OK** e o app recolherá o teclado e considerará o valor editado;



(Figura10)

10- tela com o jogo gerado, após tocar no botão **Gerar**

- para jogá-lo toque no botão **Jogar**

Jogar



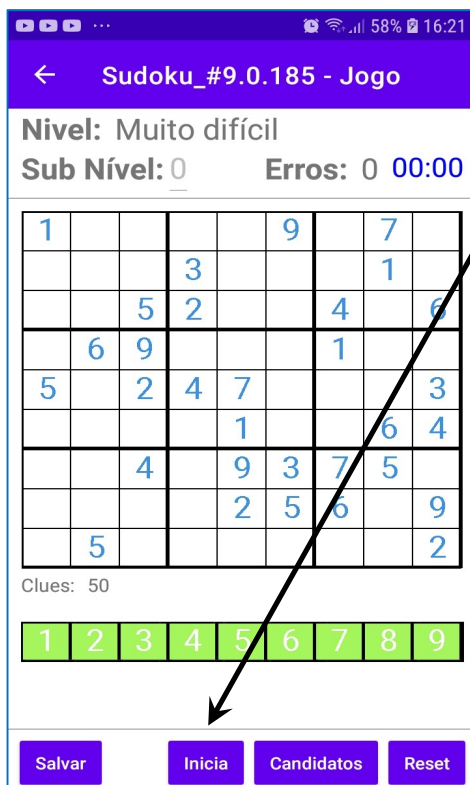
(Figura11)

11- tela na opção **Jogar** o jogo (depois de tocar no botão **Jogar** da tela 10)

- quantidade de erros e cronômetro de tempo jogado (os limites são ajustados na página inicial - main);

tabuleiro para se colocar os números ("peças") conforme as regras do Sudoku;

"caixinha" com as peças; com o tabuleiro vazio, haverá 9 peças para cada número;



(Figura12)

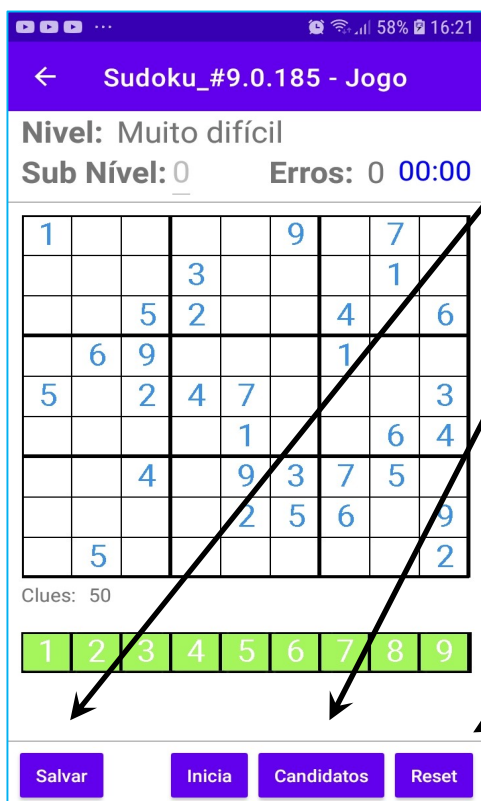
12- tela referente aos botões (1/2)

- botão **Inicia / Pause / Reinicia**: sua função depende da legenda do botão ao ser tocado:

a- legenda **Inicia**: o jogo é iniciado; o tempo de jogo começa a ser contado e o jogador pode começar a jogar e a legenda do botão passa à **Pause**;

b- legenda **Pause**: o jogo é pausado (o cronômetro pára de contar o tempo de jogo e a legenda passa à **Reiniciar**;

c- legenda **Reiniciar**: o jogo é reiniciado.



(Figura13)

13- tela referente aos botões (2/2)

- **botão Salvar**: armazena o jogo e seu status na memória do smartphone;

- **botão Candidatos**: o app apresenta para cada célula vazia os números *candidatos* que poderiam ocupá-la; após tocá-la, ela muda seu texto para “**Voltar Jogo**”; quando tocada, o app apaga todos os candidatos e retorna ao jogo com o texto “**Candidatos**”;

- **botão Reset**: prepara o jogo para começar de novo: “retorna” as peças jogadas à caixinha de peças, zera a quantidade de erros e o cronômetro;



(Figura14)

14-tela do jogo após tocar no botão **Candidatos**

- o jogador deve escolher, entre os candidatos, o número a ser colocado na respectiva célula;

- existem vários sites na internet que apresentam as estratégias para análise dos candidatos; entre eles sugiro:

[Estratégias de Candidatos](#)



(Figura15)

15- tela Regras para o jogo (1/2)

a- **NÃO** é permitido a repetição de números no quadrado menor (Qm), nem na linha e nem na coluna da célula onde se pretende colocar o número;

b- para o app gerar o jogo, é necessário gerar inicialmente um **gabarito**; o número colocado também deve estar de acordo com ele;

c- para se colocar um número no tabuleiro, toque em uma célula vazia;

d- a seguir toque no número desejado na caixinha; o jogador é avisado caso contrarie as **regras a e b**; nesse caso, o número **não** será colocado no buleiro.



(Figura16)

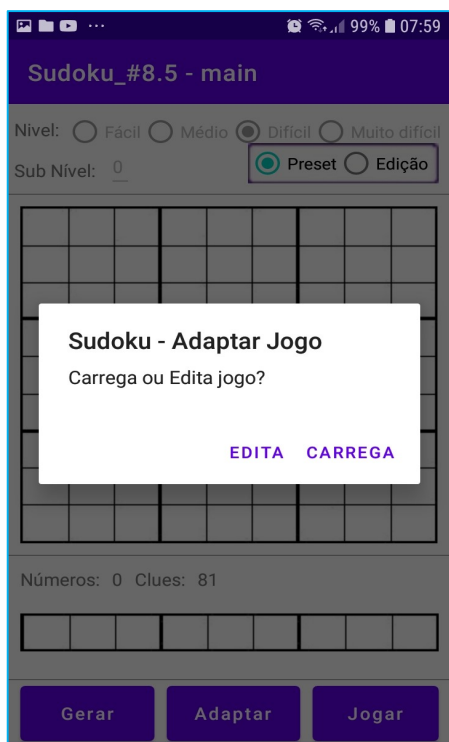
16- tela regras para o jogo (2/2)

- para auxiliar o jogador na seleção de qual número colocará no tabuleiro, toque no tabuleiro no número que pretenda selecionar; o app apresentará todos os números iguais a esse já colocados no tabuleiro;

- as células sinalizadas são as que seriam possíveis de se colocar o número **9**; a decisão é do jogador onde colocar; o app só aceitará se essa colocação de peça estiver conforme as regras

- nessa tela exemplo observar que a célula correta é a indicada (esse Qm tem que ter um 9 e só há ela de possível seleção).

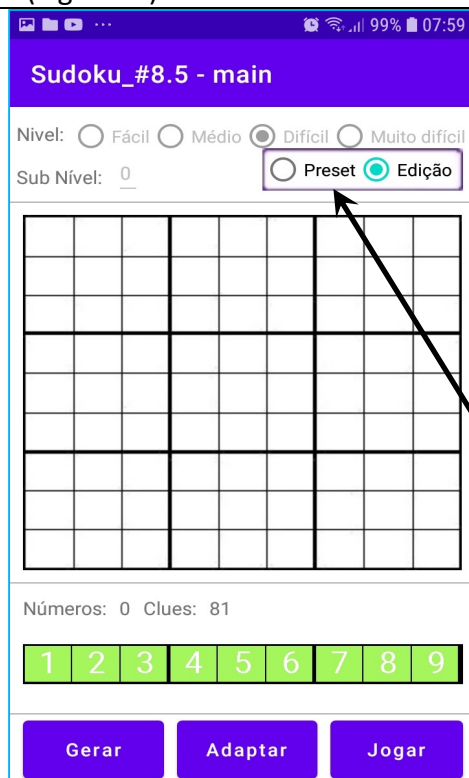
Adaptar



(Figura17)

17- tela opção de adaptação (toque no botão **Adaptar** da tela 9)

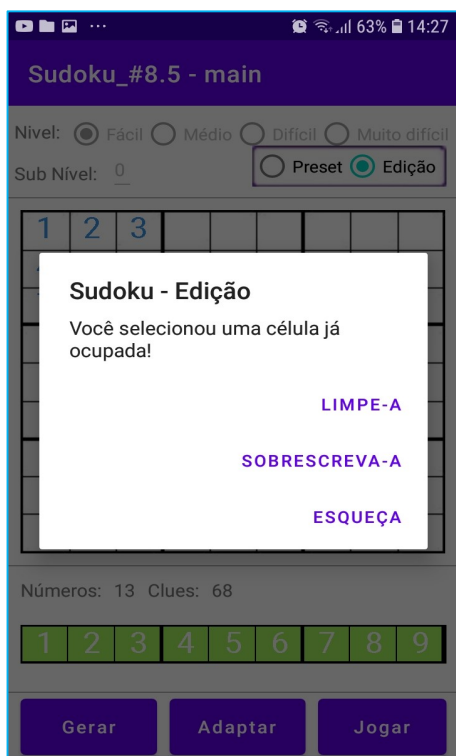
- caso o jogador queira criar um jogo a partir de um jogo proposto em uma revista de jogos, jornal, por um colega e etc, que ele precise entrar com um preset, ele deve tocar em **EDITA**;
- caso o jogador queira jogar um dos jogos salvos no smartphone, conforme tela 13, tocar na opção **CARREGA**;



(Figura18)

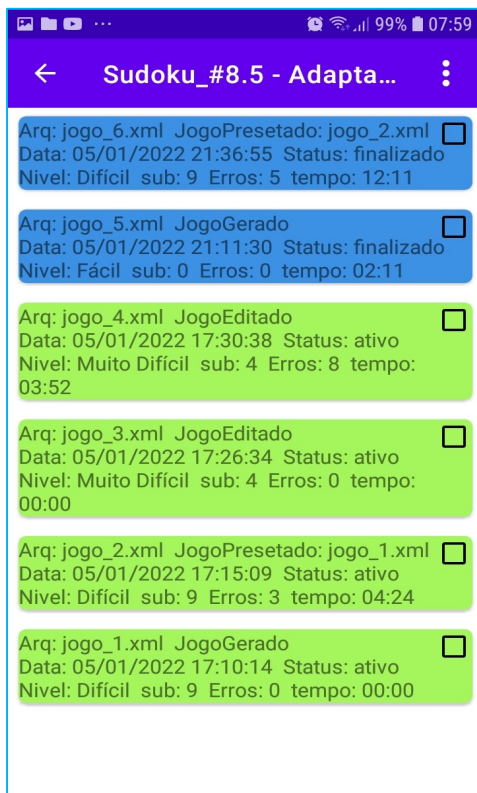
18- tela para edição de jogo (1/2) (essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **EDITA** conforme mostrado na tela 17)

- os botões de **Nível** e o editor para o **Subnível** somente indicarão o nível do jogo que o jogador editou;
- se o jogador tocar no botão **Preset**, o app ativará a opção **CARREGA** mostrado na tela 17;
- para a edição, o jogador seleciona uma célula vazia no tabuleiro e depois toca no número da caixinha a ser colocado nela;



(Figura19)

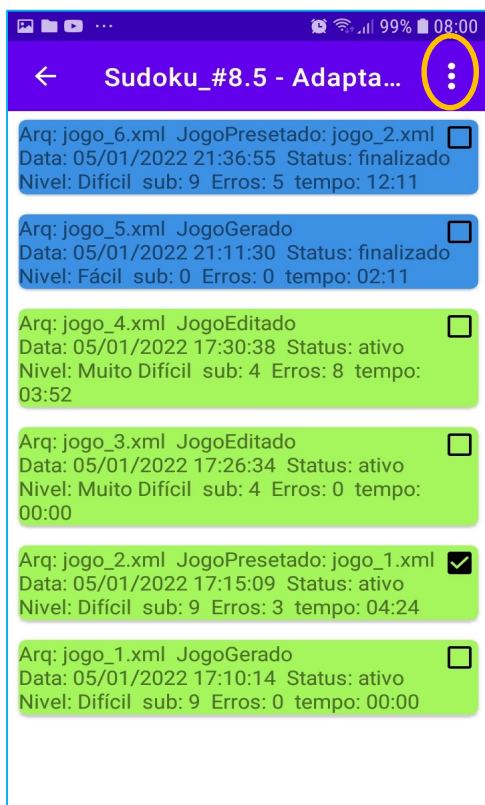
- 19- tela para edição de jogo (2/2)
- somente serão colocados no tabuleiro os números aprovados conforme as **regras a e b** da tela 15;
 - caso o jogador toque numa célula ocupada, o app apresenta a mensagem mostrada na tela;
 - selecionado **LIMPE-A**, o app retirará e devolverá o número à caixinha;
 - selecionado **SOBRESCREVA-A**, o jogador deve tocar em um novo número para substituição do que está na célula;
 - selecionado **ESQUEÇA**, o app continuará a edição;
 - concluída a edição, o operador poderá tocar no botão **Jogar** e o app ativará a opção **Jogar**;



(Figura20)

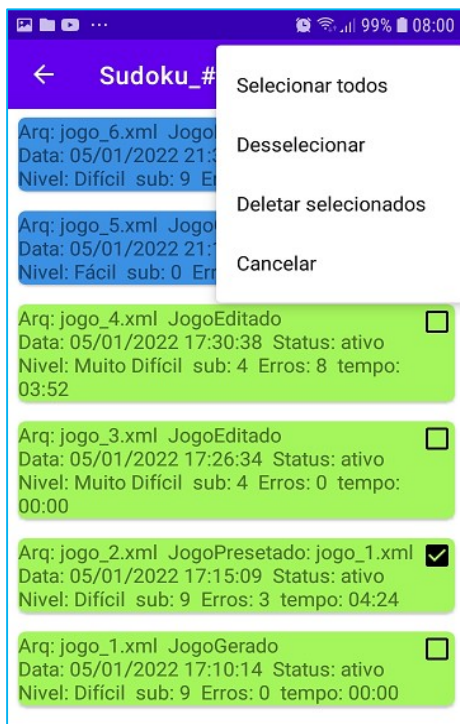
20- tela para a carga de jogo (1/4)
(essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **CARREGA** conforme mostrado na tela 15;

- a lista apresentada é de jogos salvos na opção **JOGAR** do app; jogos na cor verde são jogos que ainda não foram concluídos; jogos na cor azul já foram concluídos;
- os quadradinhos à direita de cada jogo possibilita que quando tocados, ele(s) seja(m) selecionado(s) para ser(em) deletado(s);



(Figura21)

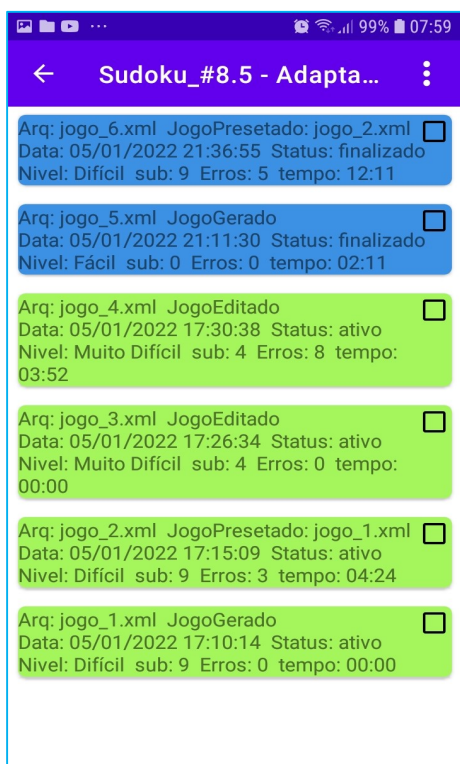
21- tela para a carga de jogo (2/4)
← estando o(s) jogo(s) a ser(em) deletado(s) selecionado(s), tocar no menu de tres pontos;



(Figura22)

22- tela para a carga de jogo (3/4 (ativada ao tocar o menu de tres pontos, conforme a tela 19)

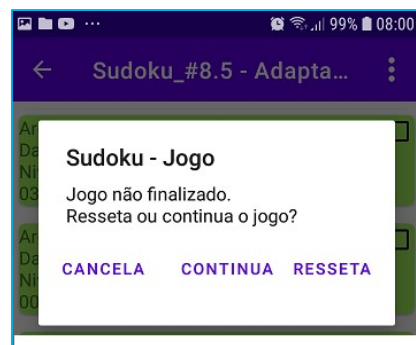
- selecionado **Selecionar todos**, o app selecionará todos os jogos salvos no smartphone;
- selecionado **Desselecionar**, o app desfará todas as seleções que estiverem feitas; a opção **Deletar selecionados** será desabilitada;
- selecionado **Deletar selecionados**, o(s) jogo(s) será(ão) deletados da memória do smartphone;



(Figura23)

23- tela para a carga de jogo (4/4

- ao tocar em jogo finalizado (azul), o app carrega o jogo (tela 13) e **reseta-o**;
- ao tocar em jogo não finalizado (verde), o app apresenta ao jogador uma tela com as opções:



- se tocar em **CONTINUA** o jogo reiniciará de onde parou;
- se tocar em **RESSETA** ele carregará o jogo com zero erros e cronômetro zerado.