

Ejercicio 2 Sudoku



Carlos Jaquez Payamps

Desarrollo de interfaces

Practica 2 tema 1

08/10/2017

Índice de Contenidos

- Índice de Figuras 4
- 1. Como iniciar el sudoku. 5
- 2. Corregir el sudoku. 6
- 3. Resolver de inmediato. 8
- 4. Reiniciar la aplicación..... 9
- 5. Salir de la aplicación..... 10

Índice de Figuras

Figura 1 Sudoku - Inicio 1 5

Figura 2 Sudoku - Inicio 2 5

Figura 3 Sudoku - Inicio 3 6

Figura 4 Sudoku - Corregir 1..... 6

Figura 5 Sudoku - Corregir 2..... 7

Figura 6 Sudoku - Corregir 3..... 7

Figura 7 Sudoku - Corregir 4..... 7

Figura 8 Sudoku - Corregir 5..... 7

Figura 9 Sudoku - Corregir 6..... 8

Figura 10 Sudoku - Corregir 7..... 8

Figura 11 Sudoku - Resolver 1..... 8

Figura 12 Sudoku - Resolver 2..... 9

1. Como iniciar el sudoku.

Al abrir la aplicación, nos aparecerá la siguiente ventana.

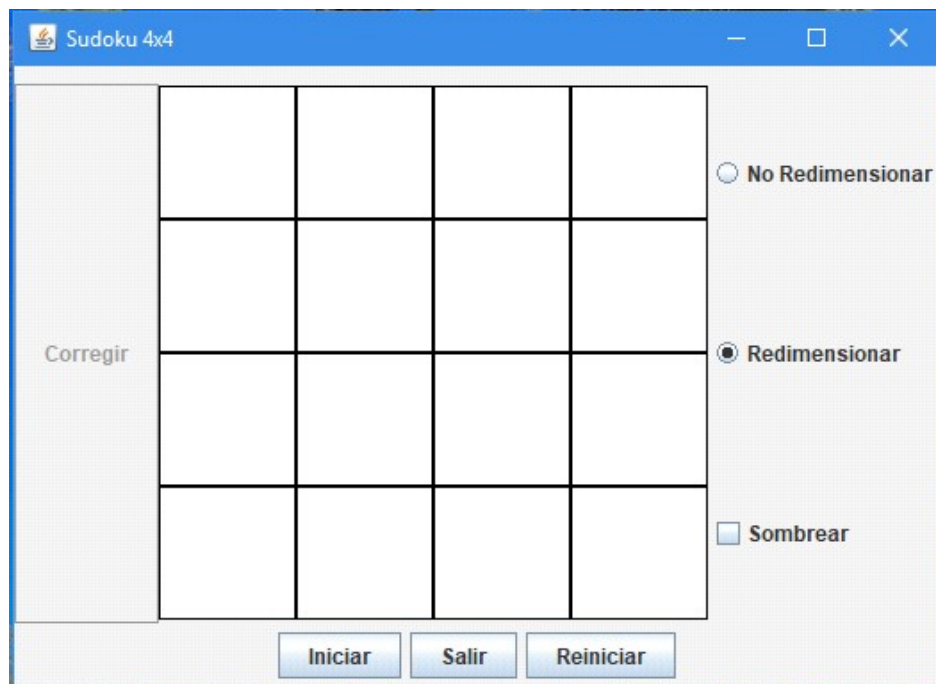


Figura 1 Sudoku - Inicio 1

En esta ventana, deberemos hacer click en el botón "Iniciar" que se encuentra en la parte inferior de la ventana, a la izquierda del botón "Salir".

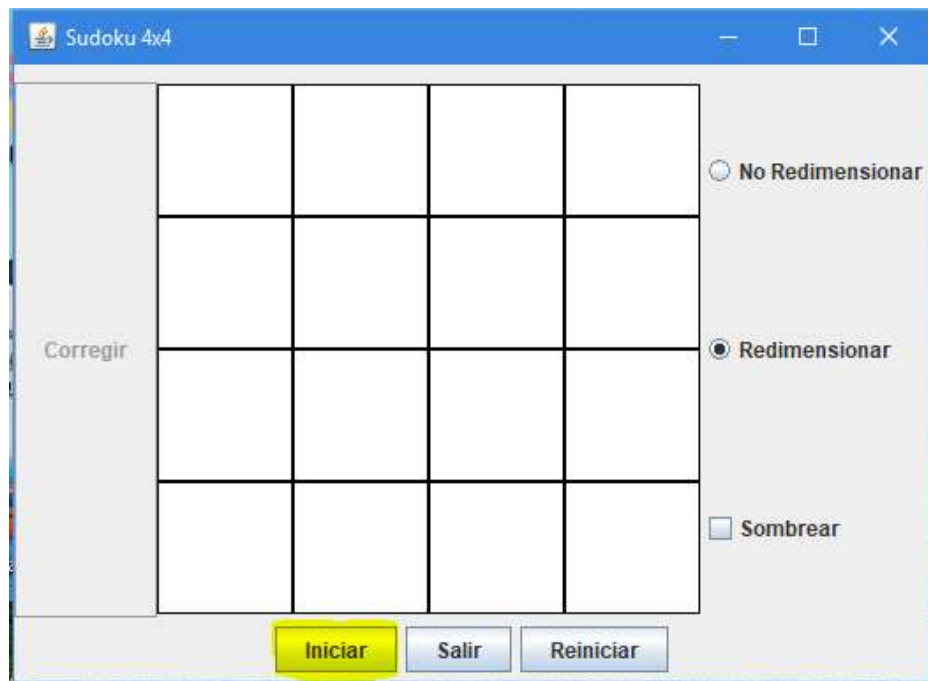


Figura 2 Sudoku - Inicio 2

Al hacer click en el botón “Inicio” se iniciara el juego, se rellenaran algunas celdas y cambiaran de color. Se deben rellenar las celdas que queden en blanco para completar el sudoku con números del 1 al 4, estos números no han de repetirse ni en horizontal en la misma fila ni vertical en la misma columna.

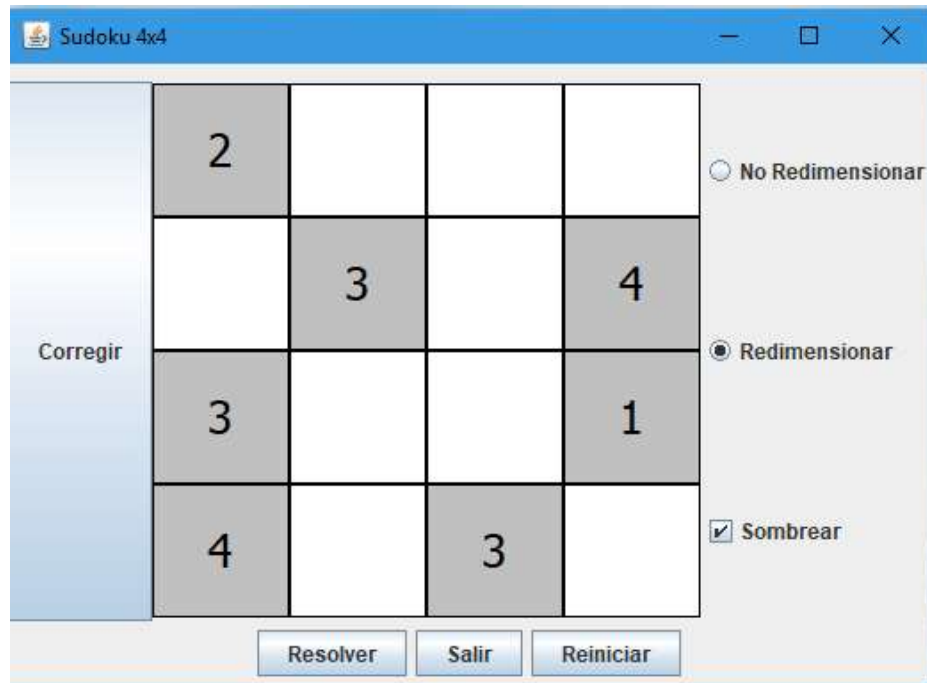


Figura 3 Sudoku - Inicio 3

2. Corregir el sudoku.

A la derecha se nos activara un botón “Corregir”.

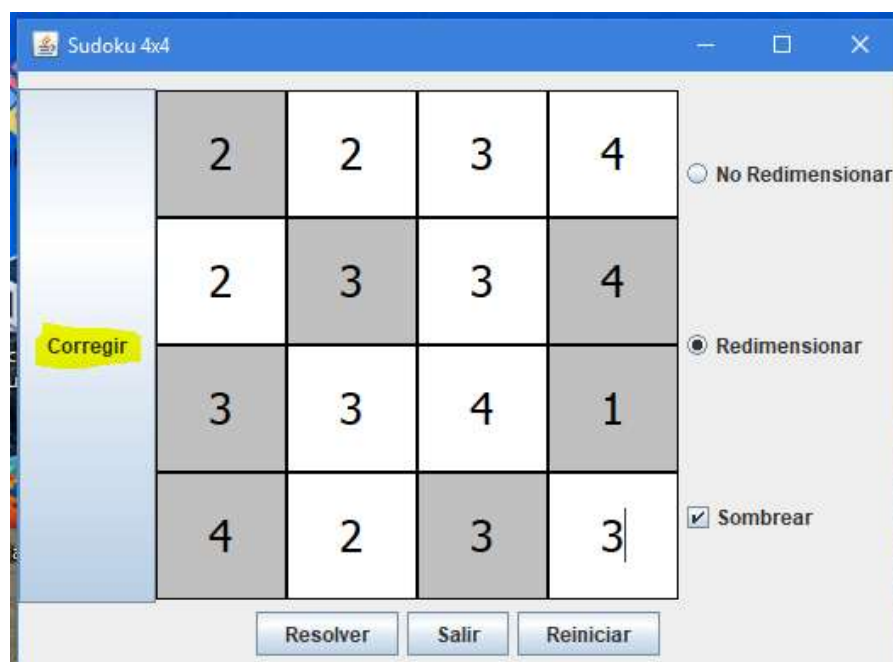


Figura 4 Sudoku - Corregir 1

Este botón solo funcionara si todas las celdas están rellenas. En caso contrario al hacer click sobre el botón aparecerá una ventana pequeña nueva la cual nos avisara de que faltan celdas por rellenar.

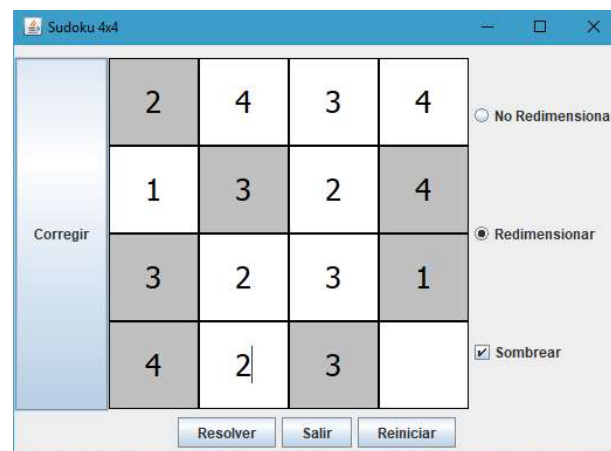


Figura 5 Sudoku - Corregir 2



Figura 6 Sudoku - Corregir 3

Una vez terminado de rellenar todas las celdas faltantes, si se hace click sobre el botón "Corregir" se verificara que las celdas estén correctas, se marcaran de color azul si son correctas y de color rojo en caso de no serlo apareciendo también un mensaje indicando que hay errores. Estas celdas rojas pueden modificarse para corregir.

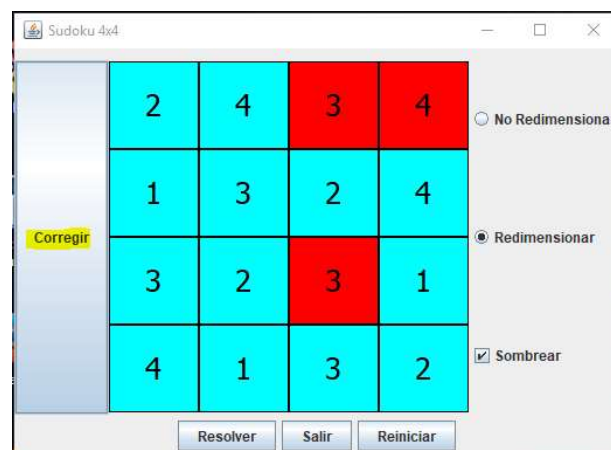


Figura 7 Sudoku - Corregir 4

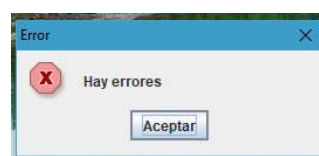


Figura 8 Sudoku - Corregir 5

En caso de no encontrar errores en el sudoku, todas las celdas cambiarán a un color azul y saldrá un mensaje indicando que ya se ha terminado. El botón de “Corregir” quedará inutilizado y solo se podrán usar el botón “Salir” y “Reiniciar”.

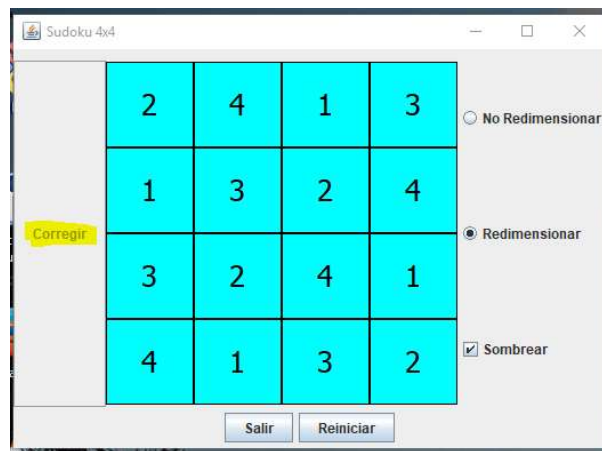


Figura 9 Sudoku - Corregir 6

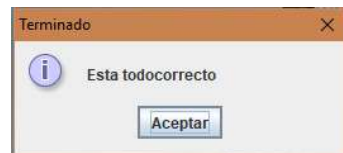


Figura 10 Sudoku - Corregir 7

3. Resolver de inmediato.

Una vez iniciado el juego, el botón “Iniciar” se nos cambiara por “Resolver”.

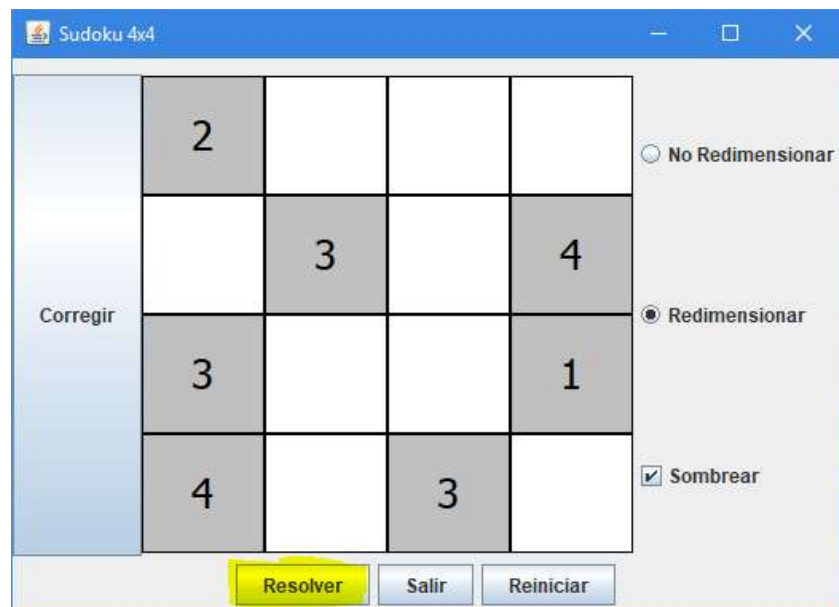


Figura 11 Sudoku - Resolver 1

Este botón permitirá ver las respuestas del juego, dando este por terminado. Al hacer click sobre “Resolver” Se rellenaran todas las celdas en blanco y cambiarian de color bloqueándolas.

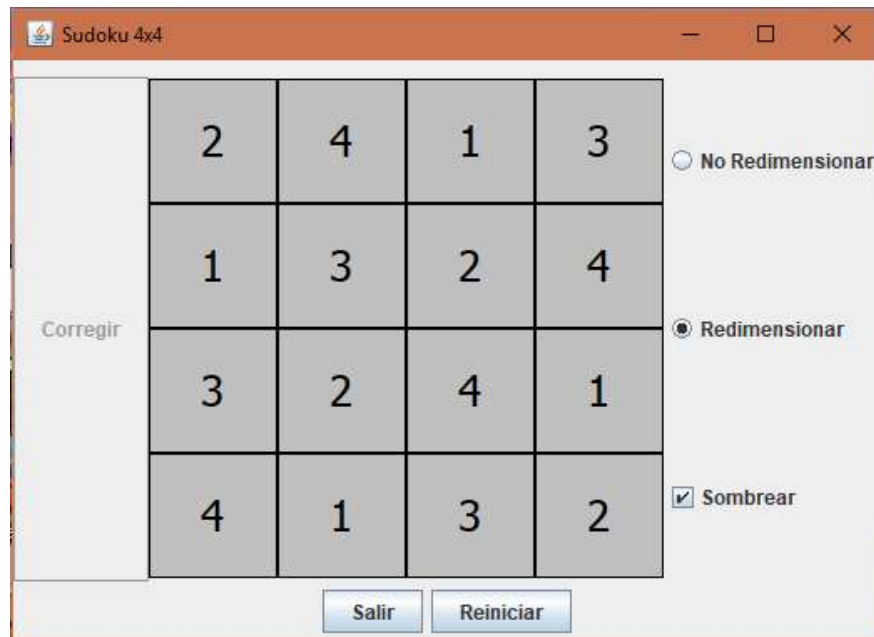


Figura 12 Sudoku - Resolver 2

4. Reiniciar la aplicación. *(Esta parte aun no está terminada)*

Una vez iniciado el juego, si se quiere reiniciar la partida borrando todos los avances hechos hasta el momento, en la parte inferior a la derecha del botón “Salir” se encuentra en todo momento el botón de “Reiniciar”.

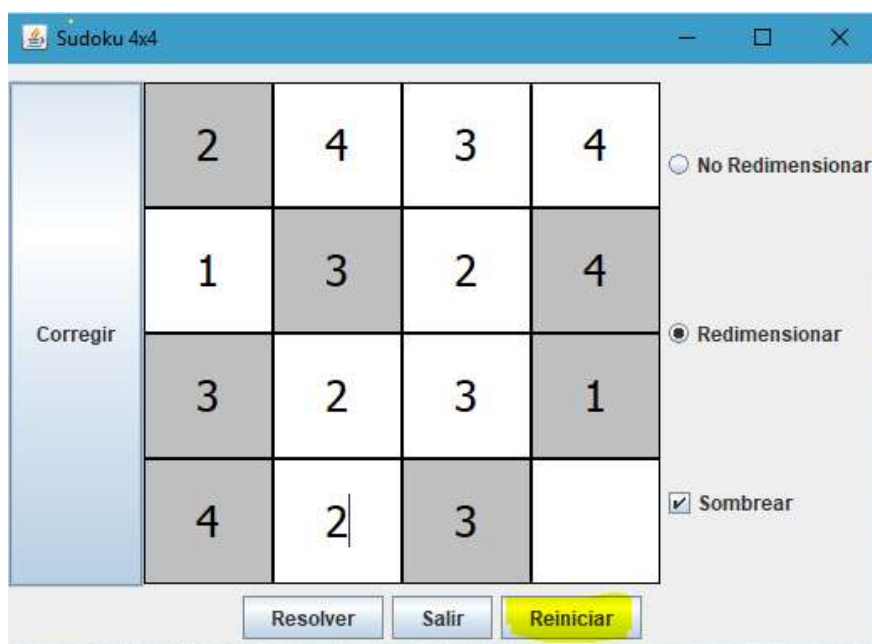


Figura 13 Sudoku - Reiniciar 1

Al hacer click en este se volverá al inicio del juego, borrándose todo avance que se haya hecho.

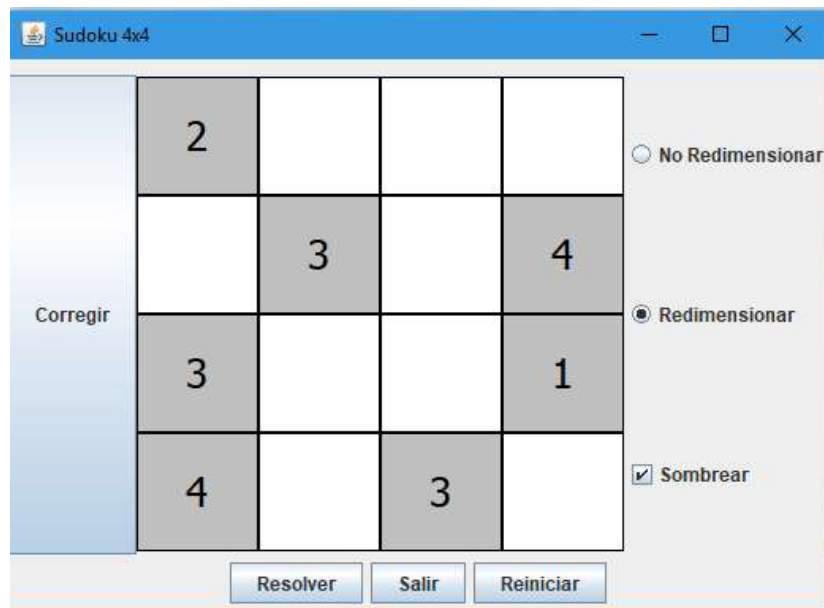


Figura 14 Sudoku - Reiniciar 2

5. Salir de la aplicación.

Si hacemos click en el botón “Salir” el juego se cerrara, no guardándose los avances hechos.

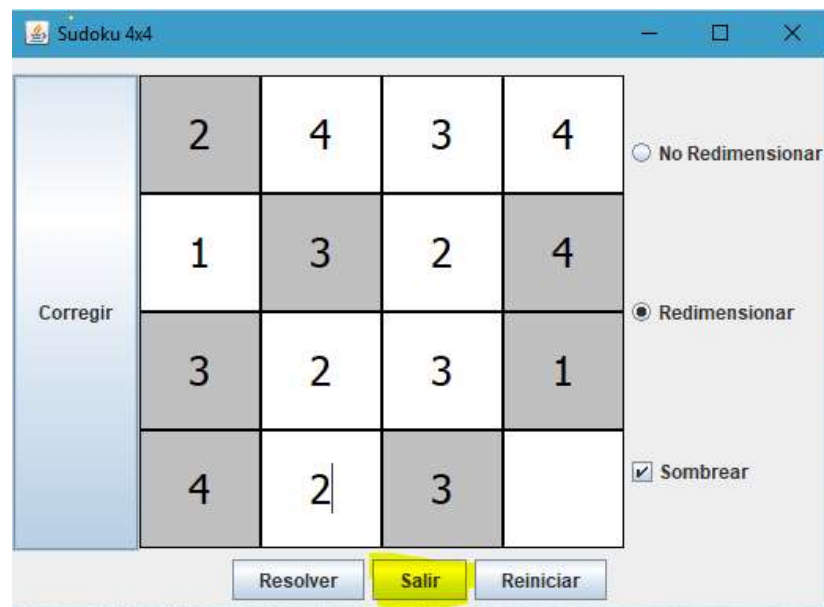


Figura 15 Sudoku - Salir