SODOKU:

1. NODE

* Attributes
  + row [1-9]
  + column [1-9]
  + zone [1-9]
  + value [1-9]
  + reserved: Boolean
    - true: không cho phép thay đổi.
    - false: cho phép người chơi thay đổi.
  + etc…
* Methods
  + Constructors, getters, setters
  + validate\_row(GAME, row)
  + validate\_column(GAME, column)
  + validate\_zone(GAME, zone)

1. GAME

* Attributes:
  + ArrayList [9][9]: Nodes.
* Methods

***static***

* + readData();
  + showGame();
  + validateGame();
  + Node getElement(int row, int column);

1. Chương trình chính
   1. Game g = new Game();
   2. G.readData();
   3. while(){

r = sc.nextInt();

Node node = g.getElement(r, c);

node.validate\_row …

node.validate\_column …

node.validate\_zone …

g.validateGame();

}

Cách xác định zone là lấy col%3 + 1 + (row3) \* 3)