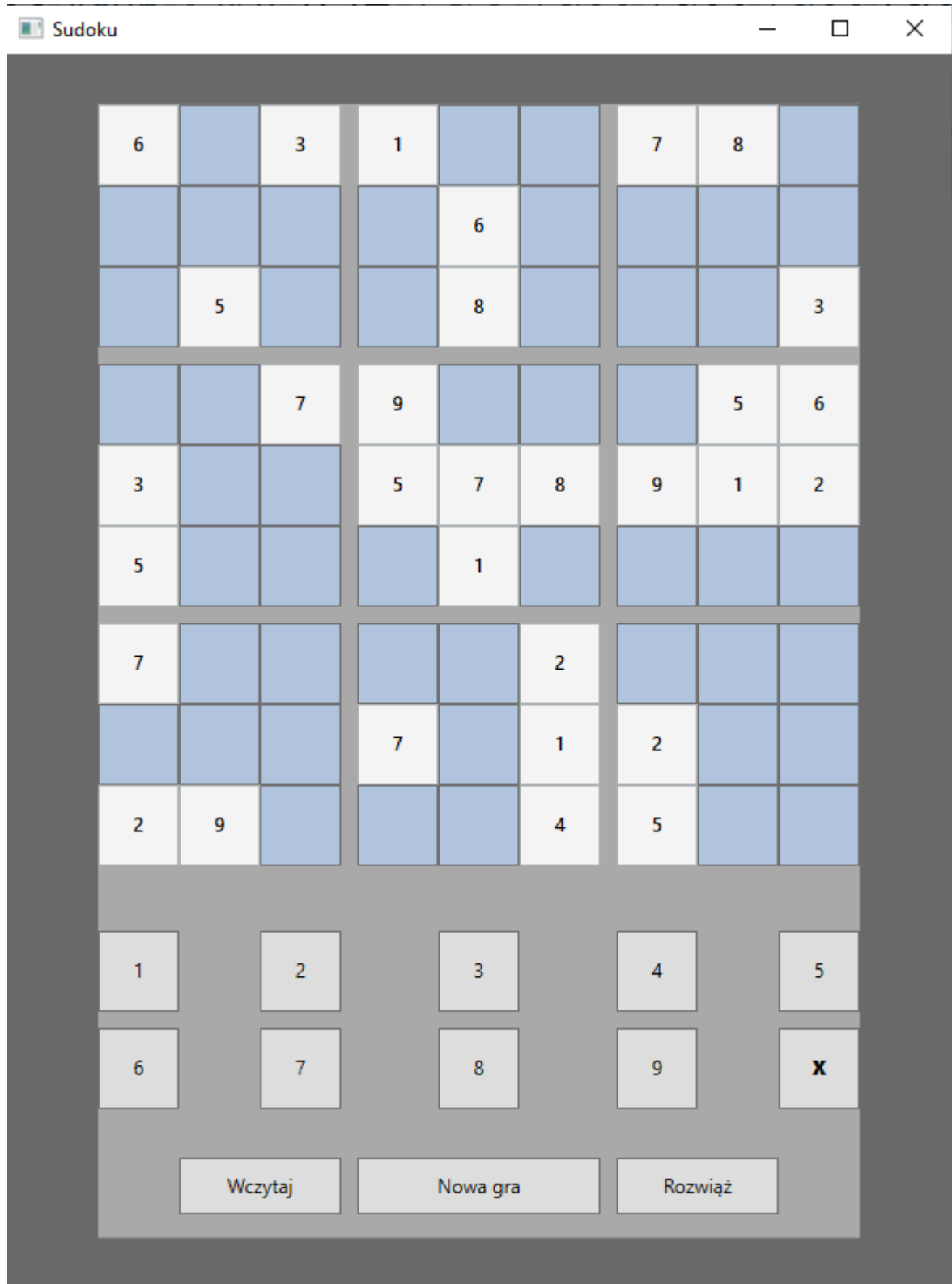
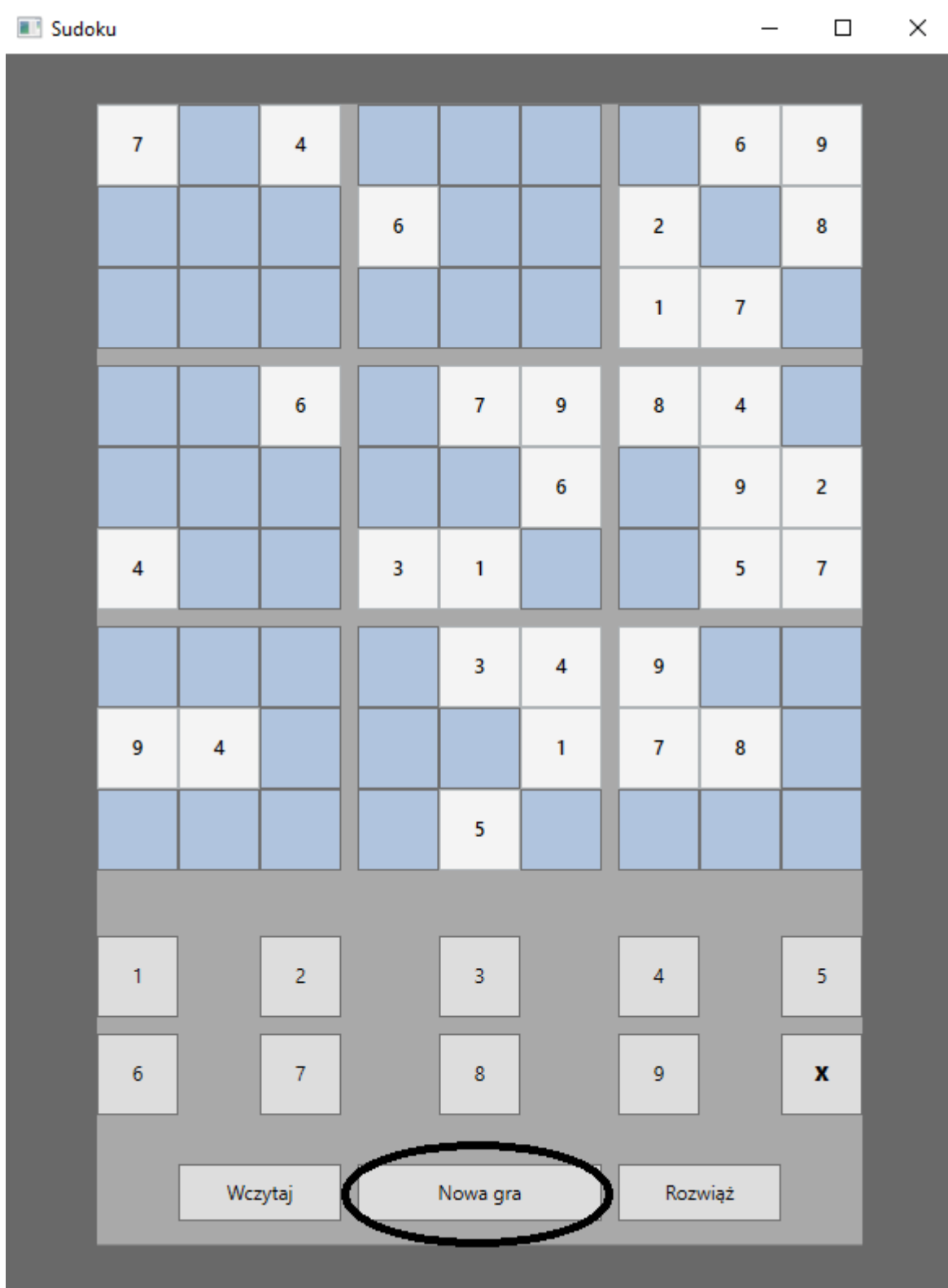


Instrukcje do projektu – jak obsługiwać aplikację GUI

1) Wygląd aplikacji

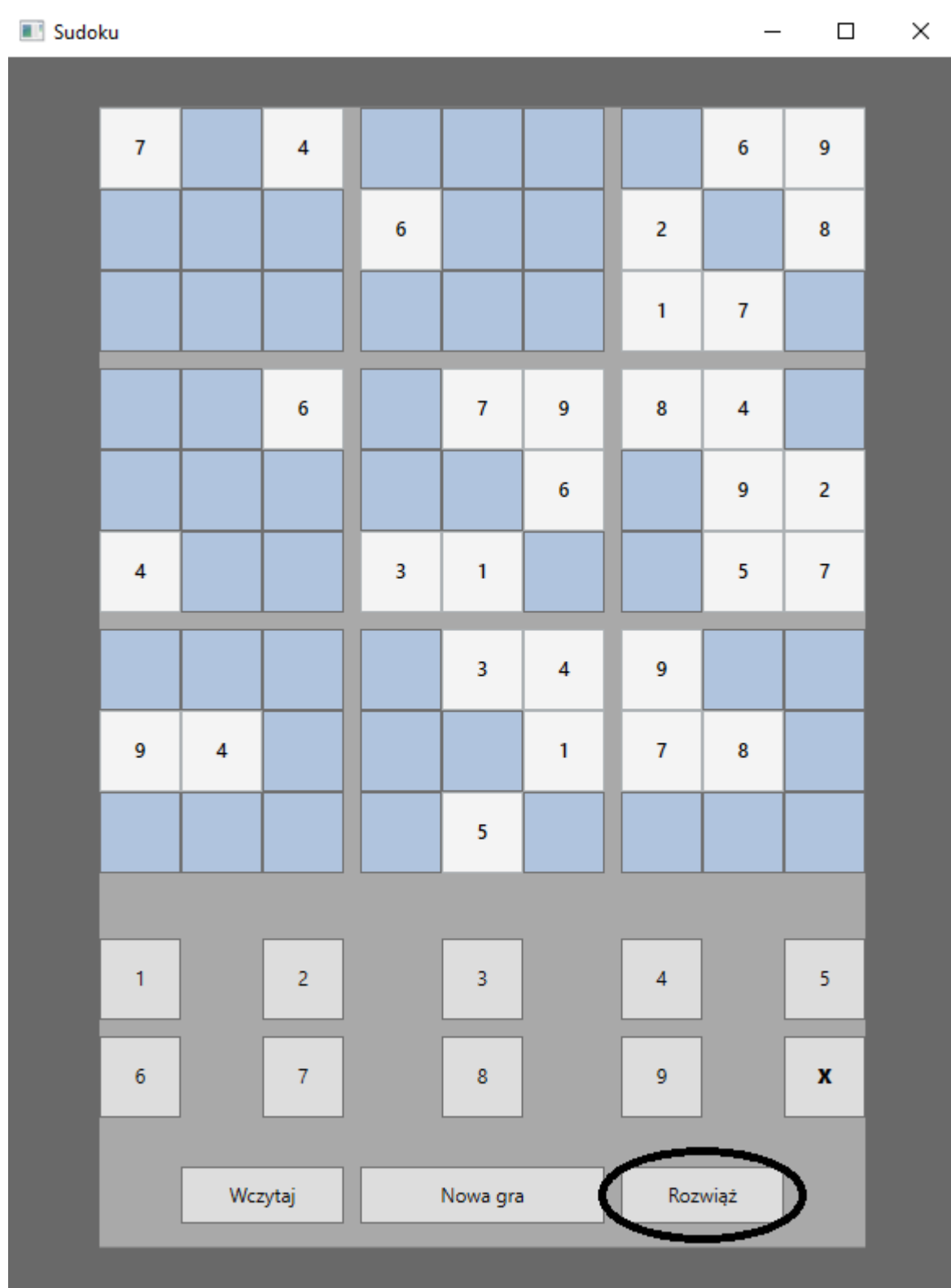


2) „Nowa gra”



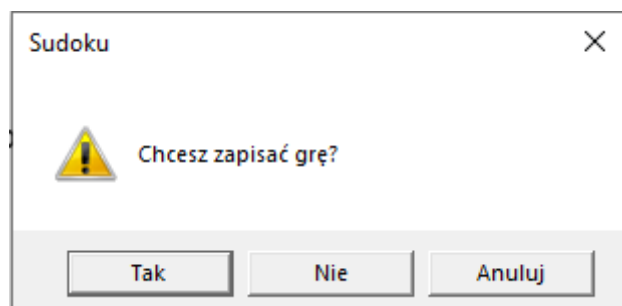
Po kliknięciu tego przycisku generowana jest nowa plansza do gry. Działa tak zarówno, gdy nie dokonano żadnych zmian względem początkowej planszy, jak i gdy dokonano pewnych postępów.

3) „Rozwiąż”

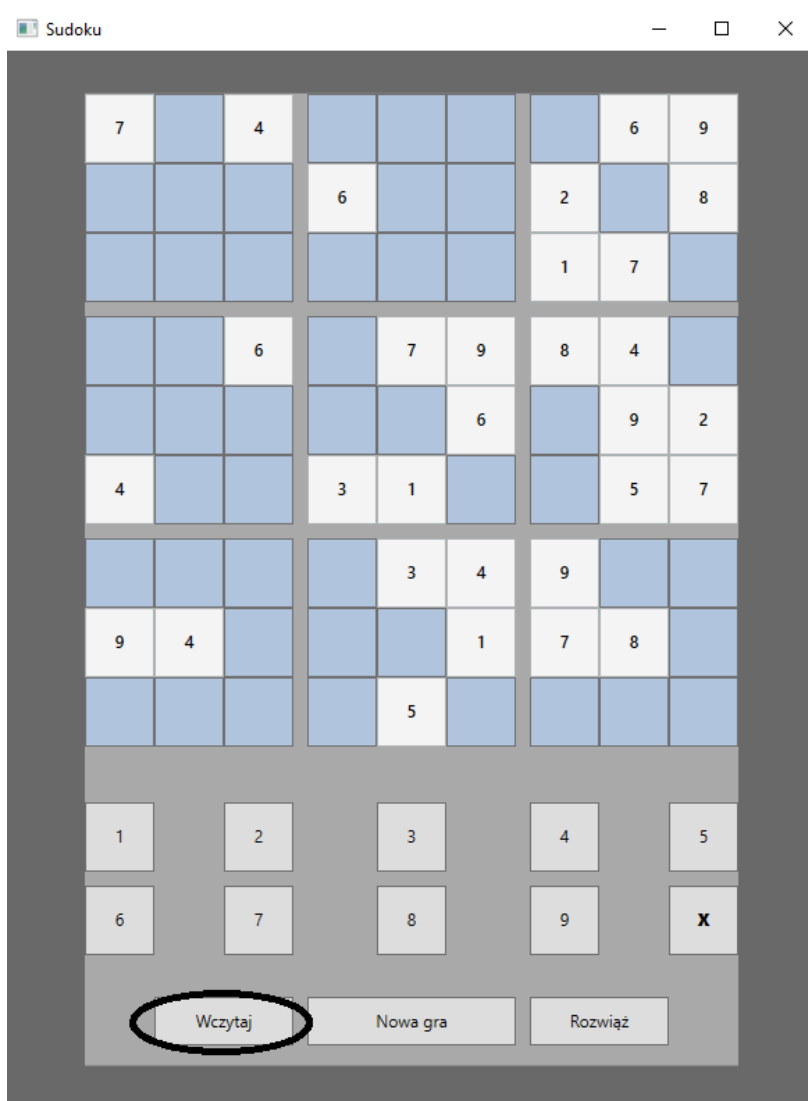


Za pomocą tego przycisku, program rozwiązuje zadaną planszę sudoku, nie uwzględniając postępów dokonanych przez użytkownika.

4) Zapisywanie postępów gry

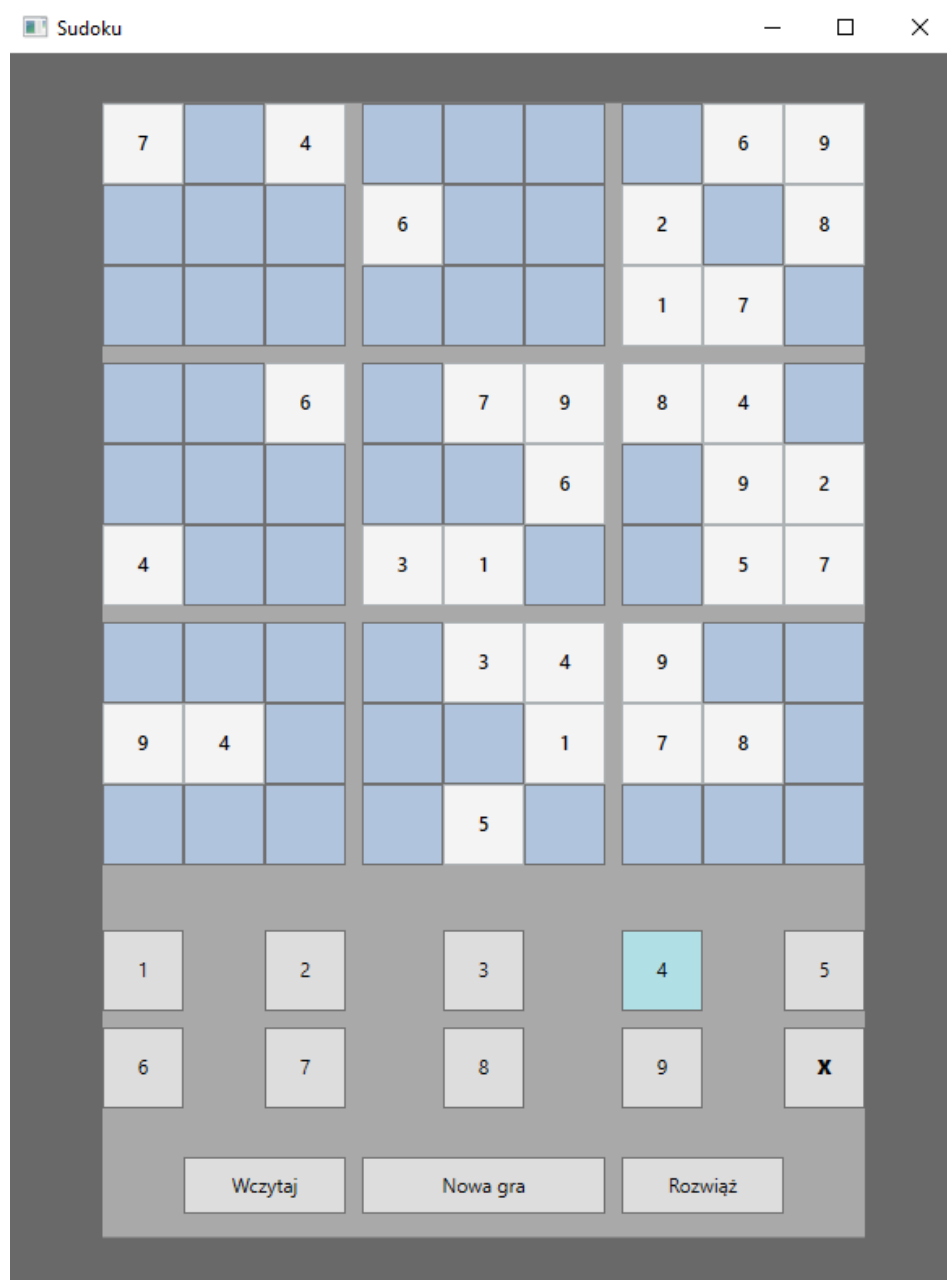


Przy próbie zamknięcia aplikacji, wyświetla się zapytanie „Chcesz zapisać grę?” Jeśli wybierzemy tak, gra zostanie zapisana i możemy wrócić do rozgrywki o postępie przez nas dokonanym. Przy wyborze „nie”, aplikacja zostaje zamknięta bez zapisywania postępów. Jeśli klikniemy „anuluj”, wrócimy do planszy z wykonanymi postępami.

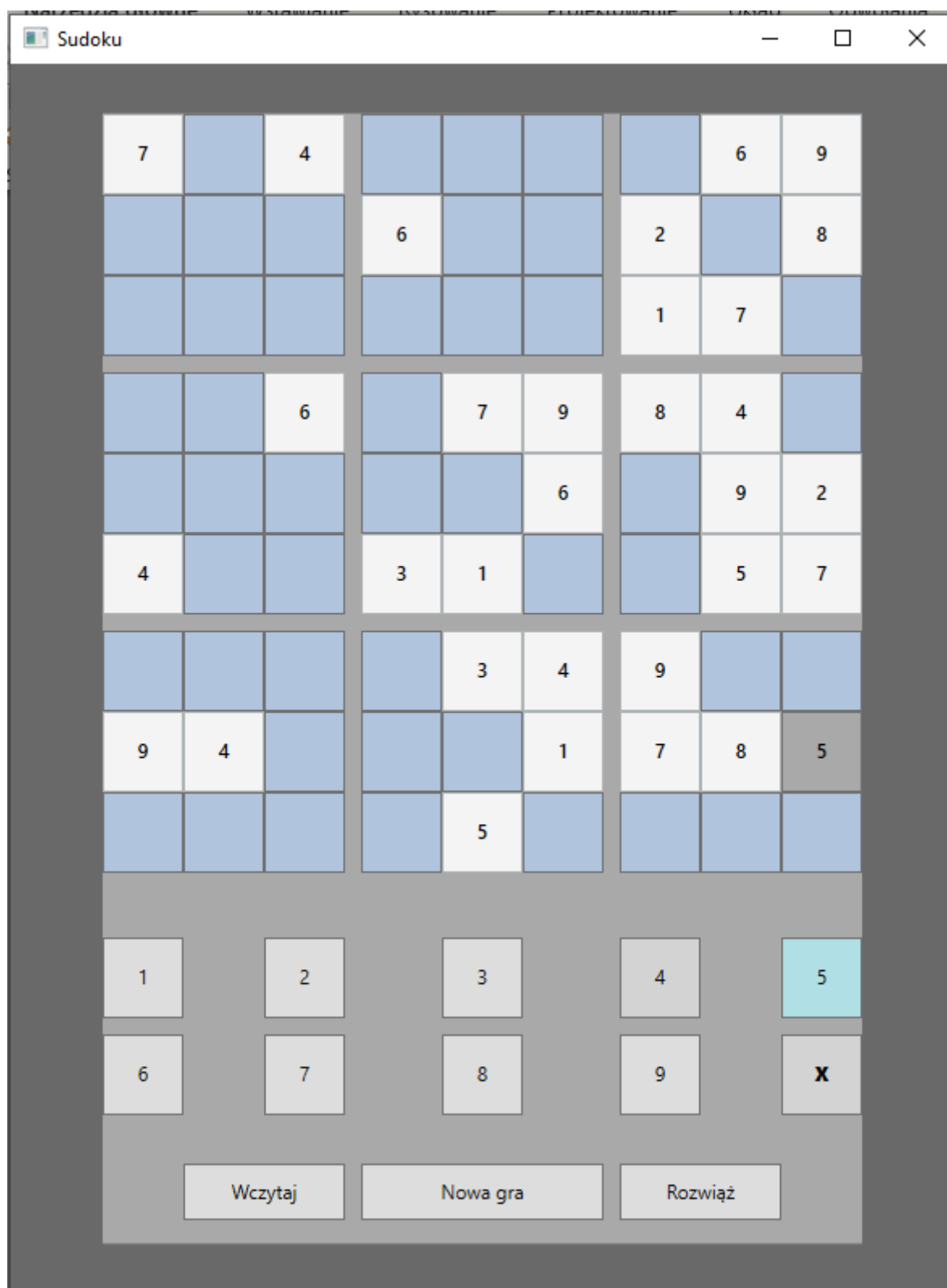


Jeśli dokonamy zapisania postępów gry, to nawet po zamknięciu aplikacji i jej ponownym otwarciu, możemy powrócić do stanu jaki zapisaliśmy. Dzieje się to poprzez przycisk „Wczytaj”.

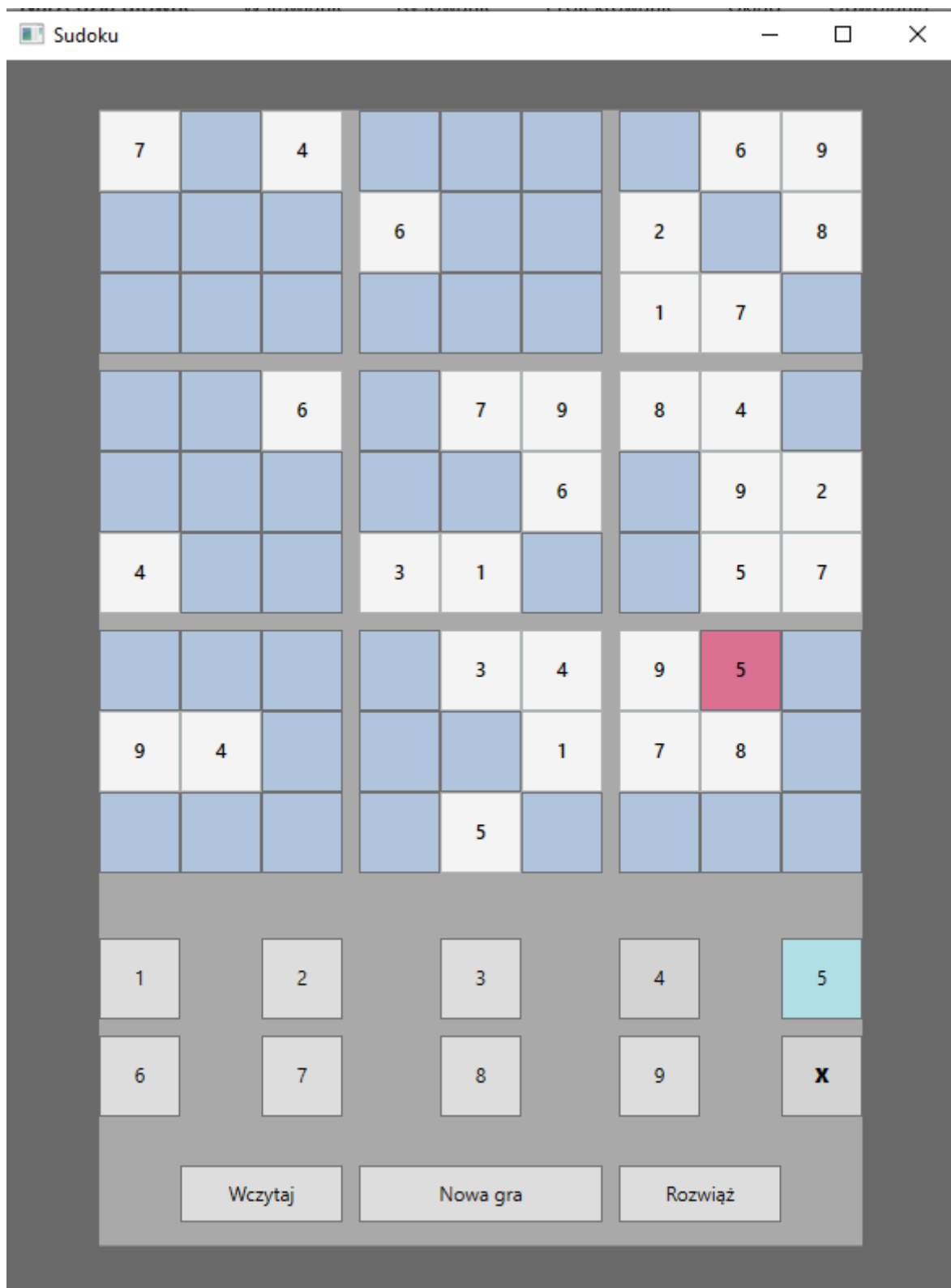
5) Uzupełnianie planszy



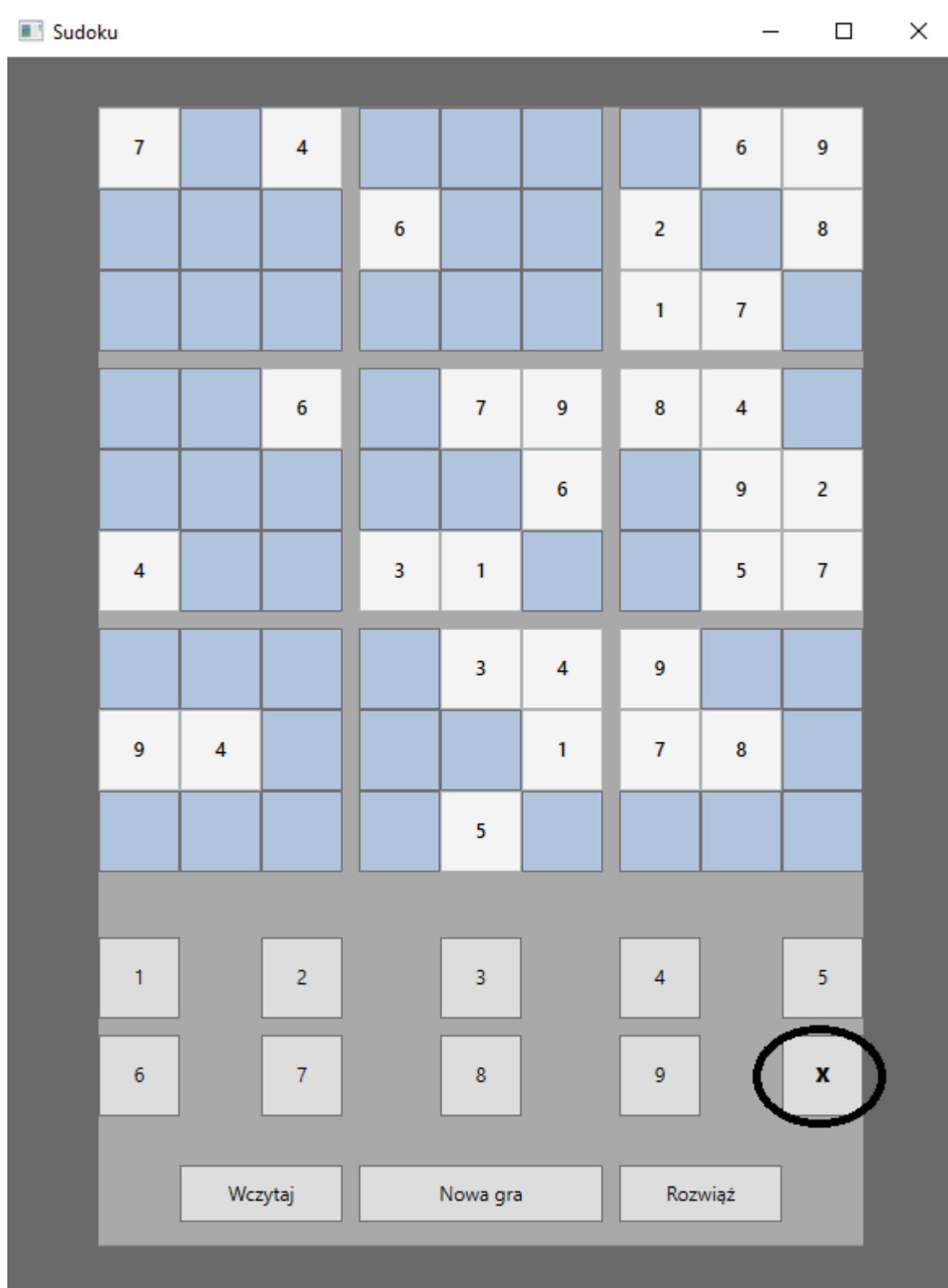
Aby uzupełnić planszę wybraną cyfrą, należy najpierw ją kliknąć z dostępnych paneli pod planszą. Podświetli się wtedy ona na niebiesko, a kliknięcie pola, które nie zostało defaultowo uzupełnione, skutkuje wpisaniem tam wybranej cyfry.



Jeżeli po wpisaniu cyfry, pole przyjmie kolor szary, to znaczy że podana cyfra może znajdować się na danym polu. Nie implikuje to jednak faktu, że jest ona wpisana poprawnie!! Oznacza jedynie, że na danym etapie gry nie występuje komplikacja między pozostałymi polami.



Jeżeli po wpisaniu cyfry do danego pola podświetli się ono na czerwono, to świadczy to o fakcie, że w danej kolumnie/wierszu/kwadracie 3x3 występuje już wybrana cyfra i, zgodnie z regułami sudoku, nie może się ona tam znaleźć.



Nasza aplikacja jest również wyposażona w przycisk „X” umożliwiający wyczyszczenie pola, do którego już przypisaliśmy jakąś wartość, w celu dokonania na nim korekt.