**Instrukcje do projektu – jak obsługiwać aplikację GUI**

1. Wygląd aplikacji

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt

Opis wygenerowany automatycznie

1. „Nowa gra”

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt, tekst

Opis wygenerowany automatycznie

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

1. „Rozwiąż”

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt, tekst

Opis wygenerowany automatycznie

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

1. Zapisywanie postępów gry

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, linia, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

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.

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt, tekst

Opis wygenerowany automatycznie

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

1. Uzupełnianie planszy

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt

Opis wygenerowany automatycznie

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, poskutkuje wpisaniem tam wybranej cyfry.

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt, oprogramowanie

Opis wygenerowany automatycznie

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.

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt

Opis wygenerowany automatycznie

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.

Obraz zawierający zrzut ekranu, kwadrat, Prostokąt, tekst

Opis wygenerowany automatycznie

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