* Αν θέλεις να δείχνεις **τη λύση στον παίκτη μετά**, απλά **αποθήκευσε τον πίνακα πριν τον "πειράξεις"**:

cpp

ΑντιγραφήΕπεξεργασία

int solution[SIZE][SIZE];

fillSudoku(solution);

memcpy(board, solution, sizeof(solution)); // αντιγραφή

removeNumbers(board, visibleNumbers);