

Alumna: Marjorie Yosibel Blandón Aguilar  
Materia: Programación II



---

# SUDOKU

---



10 DE AGOSTO DE 2016  
UNIVERSIDAD HISPANOAMERICANA  
PROFESORA: YESSELIN MURCIA

## Manual

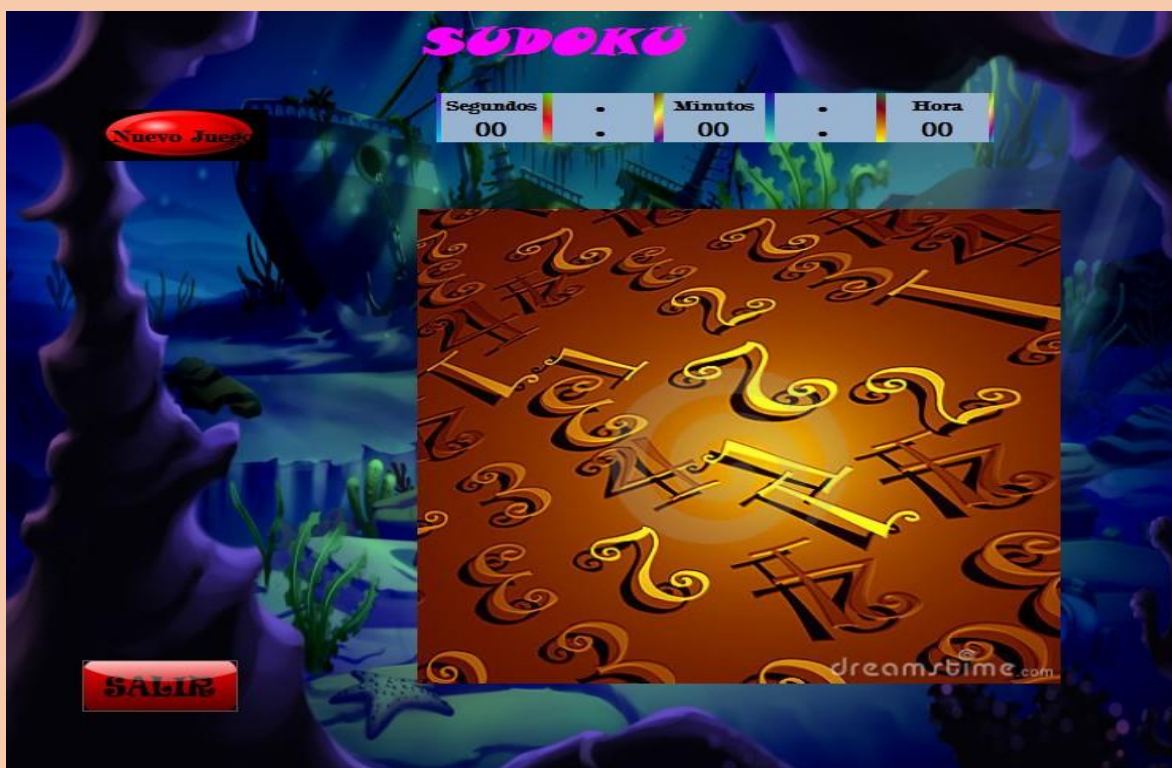
El sudoku consta de una pantalla principal la cual es para Entrar al Juego.



Seguidamente si le muestra una nueva ventana en la cual están los botones:

Botón Salir: se sale completamente de la aplicación;

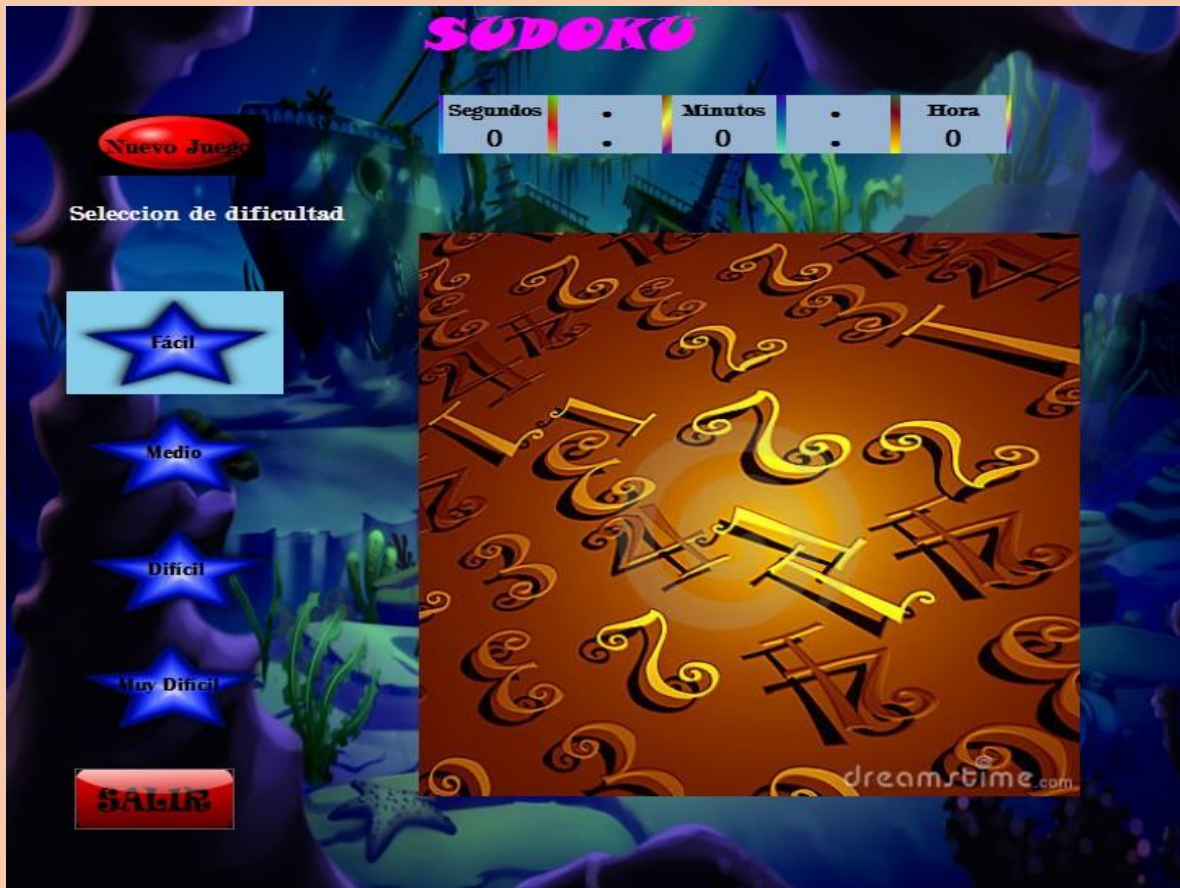
Botón Nuevo: el cual comienza el juego cada vez que se desee.



Alumna: Marjorie Yosibel Blandón Aguilar

Materia: Programación II

Seguidamente si le da nuevo se les despliegan los botones de los diferentes niveles. Y se le da ingresa al respectivo nivel dándole clic.



### NIVELES FACIL, MEDIO, DIFICIL, MUY FIFICIL

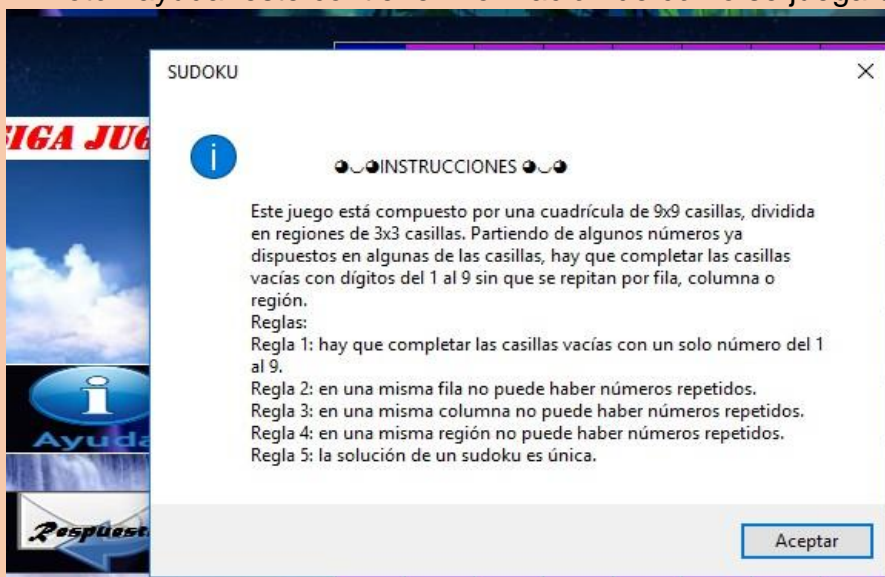
Para todos los niveles tienen el mismo formato por el cual se lo explicaremos:

Se ingresa a algún nivel dándole clic en el botón correspondiente (fácil, medio, difícil o muy difícil) y se le muestra la siguiente pantalla la cual contiene:

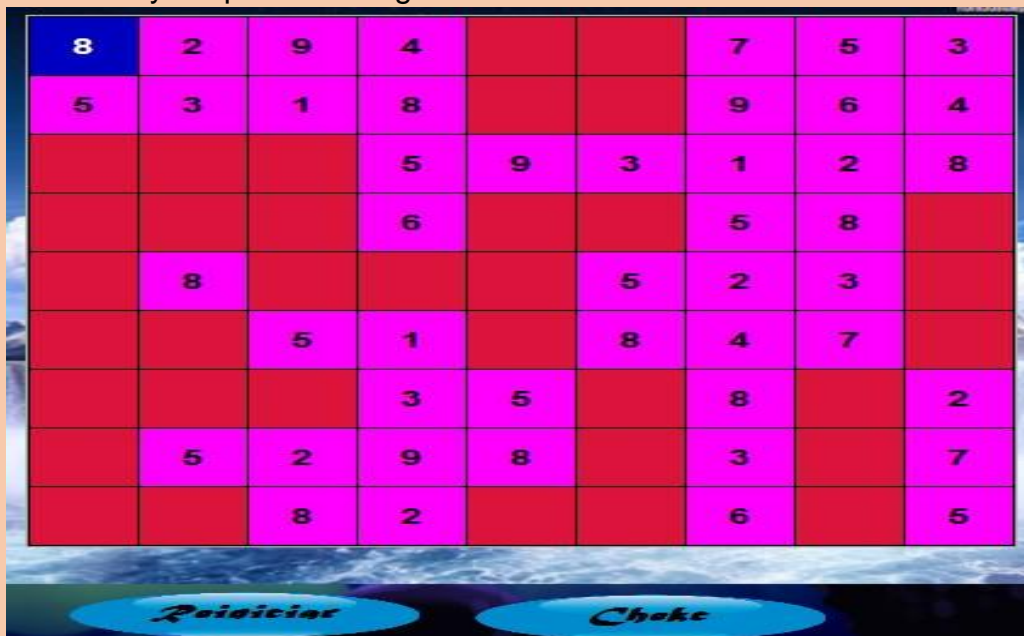
Cronometro: es el que muestra los segundos, minutos u horas que lleve jugando en el nivel respectivo.

Alumna: Marjorie Yosibel Blandón Aguilar  
Materia: Programación II

El Botón ayuda: este contiene información de cómo se juega el juego.



El botón Check: Este muestra al usuario las respuestas que tiene incorrecta en otro color y las puede corregir.



El Botón Respuestas: si las ves acaba el programa y ya no puedes jugar ese nivel a menos que vuelvas a comenzar.

El Botón Reiniciar: vuelve a comenzar el juego como el tiempo.





Cuando completes Totalmente las filas y columnas y estén un solo color eso te mostrara un mensaje de GANASTES, si no fuera el caso se mostrara SIGUE JUGANDO.

Nota: El programa solo acepta que introduzca números (NO letras u otro carácter);

Botón salir: se sale totalmente de la aplicación.

Botón Nuevo: vuelve a mostrar los niveles desplegados y desaparece el datagridview para seguir al otro nivel si lo desea.

Espero les haiga gustado el JUEGO SUDOKU