

Juegos de pruebas de DriverPartidaUsuario

Prueba 1: Sudoku con 1 solución

N = 3 (Sudoku de 9x9)

Nivel: Normal

	2	9						8
		3	6	2	7	5		
		7					3	
	1	8						6
	6			3	8			
		2			6		4	
		5			2			9
			4		9	2		7
2			7			4	6	3

31
0 1 2
0 2 9
0 8 8
1 2 3
1 3 6
1 4 2
1 5 7
1 6 5
2 2 7
2 7 3
3 1 1
3 2 8

3 8 6
4 1 6
4 4 3
4 5 8
5 2 2
5 5 6
5 7 4
6 2 5
6 5 2
6 8 9
7 3 4
7 5 9
7 6 2
7 8 7
8 0 2
8 3 7
8 6 4
8 7 6
8 8 3

Introducimos número incorrecto (que no cumple las normas) porque el valor ya está puesto en la columna:

1 6 3 6

Introducimos número incorrecto (que no cumple las normas) porque el valor ya está puesto en la región y en la fila:

1 6 3 9

Introducimos número incorrecto (que no cumple las normas) porque el valor ya está puesto en en la fila:

1 6 3 5

Introducimos número incorrecto (que no cumple las normas) porque el valor ya está puesto en la columna y en la región:

1 6 3 4

Introducimos número incorrecto (que no cumple las normas) porque el valor ya está puesto en la región:

1 5 3 3

Mostramos Sudoku para ver que en la posición [2][8] no hay ningún valor:

2

Introducimos número correcto:

1 2 8 2

Mostramos Sudoku para ver que en la posición [2][8] está el valor 2:

2

Y marcamos otro número correcto que servirá para hacer varias pruebas con esa región más adelante:

1 1 8 4

Sabemos que en las posiciones [0][6] y [0][7], una de ellas es un 7, y lo ponemos como marca (así vemos que se pueden marcar números aunque no cumplan las reglas entre ellos):

6 0 6 7

6 0 7 7

Y vemos las marcas de las 2 casillas:

9 0 6

9 0 7

Queremos probar también marcar varios números en la misma casilla, marcar algún número 9 para ver que no se sale del rango, y marcar algún número que no cumple las reglas del juego, para ello:

6 1 7 9

6 2 6 9

6 0 7 8

Para ver que se han marcado, miramos las marcas de esas casillas:

9 1 7

9 2 6

9 0 7

Desmarcamos el incorrecto:

7 0 7 8

Compruebo que ya no está marcado:

8 0 7 8

Pedimos pista:

4

Resuelve una posición al azar, en nuestro caso ha salido el 4 en [2][1]

Le pedimos que muestre la respuesta al sudoku con:

3

Y lo rellenamos todo igual para acabar la partida y poder ver los datos que aparecen cuando se acaba la partida (cuando se acaba de manera natural, porque se ha rellenado todo).

6	2	9	5	4	3	7	1	8
1	8	3	6	2	7	5	9	4
5	4	7	8	9	1	6	3	2
9	1	8	2	5	4	3	7	6
7	6	4	1	3	8	9	2	5
3	5	2	9	7	6	8	4	1
4	7	5	3	6	2	1	8	9
8	3	6	4	1	9	2	5	7
2	9	1	7	8	5	4	6	3

Se hace con:

1006

1035

1044

1053

1067

1071

1101

1118

1179

1184

1205

1214

1238

1249

1251

1266

1282

1309

1332

1345

1354

1363

1377

1407
1424
1431
1469
1472
1485
1503
1515
1539
1547
1568
1581
1604
1617
1633
1646
1661
1678
1708
1713
1726
1741
1775
1819
1821
1848
1855

No hemos hecho ninguna prueba con borrar valor de celda no fija porque sabemos que funciona porque está probado con otro driver, pero hemos puesto la función.

No hace falta probar sudokus de otros niveles o tamaños porque ya se han probado en otros drivers.

Prueba 2: Sudoku sin solución

Juego que cumple las normas de las casillas marcadas pero no tiene solución (porque, en la región cuadrada de debajo de todo, la del medio, en la fila del 2 y del 9 debería haber un 5 porque si está en cualquier otra fila, incumpliría la norma con esa fila, pero si va ahí, incumple la norma en la columna).

	2		5	9				
	9		2				5	
	5					9	2	
					2			5
			9					
						5		
				2	9			
5								

3
16
0 1 2
0 3 5
0 4 9
1 1 9
1 3 2
1 7 5
2 1 5
2 6 9
2 7 2
4 5 2
4 8 5
5 3 9
6 6 5
7 4 2

7 5 9

8 0 5

Prueba 3: Sudoku con más de una solución

El más trivial de probar, lo pruebo con:

3

2

0 0 1

0 1 2