

>Ligne?

>colonne?

>chiffre?

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

règle du sudoku: Sudoku est joué sur une grille de 9 x 9 espaces. Dans les lignes et les colonnes sont 9 "carrés" (composé de 3 x 3 espaces). Chaque rangée, colonne et carré (9 espaces chacun) doit être rempli avec les numéros 1-9, sans répéter aucun nombre dans la rangée, la colonne ou le carré.

le joueur doit sélectionner une ligne et une colonne pour placer son chiffre.

>Ligne? 3

>colonne? 1

>chiffre? 4

```

| 1 2 3 | 4 5 6 | 7 8 9
=====
| 2 . . | . . . | . 4 . | 1
| . . . | . . . | 5 . . | 2
| 4 1 . | 6 . 4 | . 3 8 | 3
=====
| 1 . . | 7 4 . | . 8 9 | 4
| . . 9 | . 8 . | 1 . . | 5
| 3 7 . | . 9 5 | . . 4 | 6
=====
| 8 9 . | 4 . 7 | . 1 . | 7
| . . 2 | . . . | . . . | 8
| . 3 . | . . . | . . 7 | 9
=====

```

le joueur sélectionne une ligne (ici 3),
une colonne (ici 1) et un chiffre (ici 4)
alors le chiffre s'affiche correctement
dans le tableau. Le programme lui
demande ensuite d'autre valeur.

>Ligne? 3

>colonne? 1

>chiffre? 4

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

le joueur sélectionne une ligne (ici 3),
une colonne (ici 1) et un chiffre (ici 3).
Si le chiffre est deux sur le même ligne
ou carré alors le chiffre ne s'affiche
pas et marque un message d'erreur
puis il demande au joueur de saisir de
nouvelles valeurs

>valeur incorrecte, veuillez de nouveau saisir

>Ligne? 2

>colonne? 7

>chiffre? 4

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

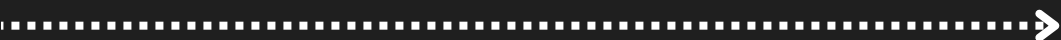
>valeur impossible à placer, réessayer

le joueur sélectionne une ligne (ici 2),
une colonne (ici 7) et un chiffre (ici 4).
Si il y a déjà un chiffre définitif alors le
chiffre ne s'affiche pas et marque un
message d'erreur et demande au
joueur de saisir de nouvelles valeurs

- >Ligne? 3
- >colonne? 1
- >chiffre? 4

le joueur sélectionne
une case qui a déjà
été écrite avant (qui
n'est pas définitif), le
chiffre choisis va
écraser le dernier.

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



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

>Ligne? 11

ou

>ligne? 0

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

>valeur incorrecte, réessayer

Si le joueur sélectionne une ligne bien trop grande ou trop petite (min: 1, max 9) un message d'erreur doit s'afficher ainsi qu'un message demandant une nouvelle valeur.

>Ligne? 3 ou >Ligne? 3
>colonne? 0 >colonne? 10

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

Si le joueur sélectionne une colonne bien trop grande ou trop petite (min: 1, max 9) un message d'erreur doit s'afficher ainsi qu'un message demandant une nouvelle valeur.

>valeur incorrecte, réessayer

>Ligne? 5 ou >Ligne? 5
>colonne? 4 >colonne? 4
>chiffre? 0 >chiffre? 10

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

>valeur incorrecte, réessayer

Si le joueur sélectionne un chiffre bien trop grande ou trop petite (min: 1, max 9) un message d'erreur doit s'afficher ainsi qu'un message demandant une nouvelle valeur.

>Ligne? 2 ou >Ligne? 2 ou >ligne? e
>colonne? 3 >colonne? d
>chiffre? A

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

>valeur inconnue, réessayer

Si le joueur sélectionne une lettre (majuscule ou minuscule), un message d'erreur doit s'afficher ainsi qu'un message demandant une nouvelle valeur.

>Ligne? 2 ou >Ligne? 2 ou >ligne? (
>colonne? 3 >colonne? &
>chiffre? -

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

>valeur inconnue, réessayer

Si le joueur sélectionne des signe ou des choses autres que des chiffres, un message d'erreur doit s'afficher ainsi qu'un message demandant une nouvelle valeur.

>Ligne? 3 ou >Ligne? 3 ou >ligne? 4.54
>colonne? 3 >colonne? 5.2
>chiffre? 2.343

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

>valeur incorrecte, réessayer

Si le joueur sélectionne des chiffres à virgule ou autre que des entiers, un message d'erreur doit s'afficher ainsi qu'un message demandant une nouvelle valeur.

>Ligne? 8

>colonne? 9

>chiffre? 9

```
| 1 2 3 | 4 5 6 | 7 8 9 |
=====
| 2 8 3 | 5 1 9 | 7 4 6 | 1
| 9 6 4 | 8 7 3 | 5 2 1 | 2
| 5 1 7 | 6 2 4 | 9 3 8 | 3
=====
| 1 5 6 | 7 4 2 | 3 8 9 | 4
| 4 2 9 | 3 8 6 | 1 7 5 | 5
| 3 7 8 | 1 9 5 | 2 6 4 | 6
=====
| 8 9 2 | 4 3 7 | 6 1 2 | 7
| 7 4 2 | 9 6 1 | 8 5 3 | 8
| 6 3 1 | 2 5 8 | 4 9 7 | 9
=====
```

>Sudoku fini, Bravo !

>voulez-vous rejouez ? OUI ou NON

Si le joueur réussit le Sudoku, alors il a un message de réussite le félicitant. Le programme lui demande si il veut rejouer (oui: ça lance une nouvelle partie, non: le programme s'arrête)