

Saé S1.01 : implémentation d'un besoin client

Le jeu du Sudoku

Consignes pour la partie 1 - conception

Maquette

Vous devez élaborer une maquette pour votre programme Sudoku, c'est-à-dire élaborer les dessins de l'interface utilisateur.

- Le programme s'exécutera en mode "console", alors oubliez l'idée d'une interface graphique.
- Votre maquette doit prendre en compte tous les aspects du jeu : affichage de la grille de sudoku, sélection d'une case de la grille, choix de la valeur à insérer, messages d'erreur, fin de partie.
- Vous accompagnerez vos dessins de commentaires pour qu'on comprenne bien le fonctionnement que vous avez imaginé, notamment pour ce qui concerne l'interaction avec l'utilisateur. Bref, avec votre maquette, le "client" doit parfaitement comprendre comment se déroulera une partie de Sudoku avec votre programme.
- Pour la réalisation de vos dessins, le choix de l'outil est libre.

Décomposition algorithmique

- Pseudo-code de l'**algorithme principal** de votre jeu Sudoku.
- Liste des **procédures et fonctions** utilisées. Vous fournirez pour chaque procédure ou fonction une fiche basée sur le modèle ci-dessous et comportant :
 - son **nom**,
 - un bref **commentaire** pour expliquer ce qu'elle réalise,
 - le **type**, le **mode** (E, S ou E/S) et le **rôle** de chacun de ses paramètres,
 - le **type** et le **rôle** du résultat (si fonction).

Exemple de fiche de spécification pour une procédure ou fonction

fonction *somme*

calcule et retourne la somme de deux entiers passés en paramètres

paramètres

a (Entrée) : entier, premier opérande de l'addition

b (Entrée) : entier, deuxième opérande de l'addition

résultat

entier, somme de *a* et *b*