

Comment le programmer ?

Le Z3Solveur est la solution ~~pour~~
pour résoudre un sudoku 9x9.

Donc

```
Main ( ) {  
  ④  Noun Sudoku toSolve = new Sudoku(...);  
  ⑤  Z3Solveur solve = new Z3Solveur();  
  ⑥  toSolve = solve.Solve(toSolve);  
}
```

④ Tu crées une ^{instance} ~~methode~~ Noun
Sudoku qui s'appelle toSolve
et qui prend en paramètres
un tableau (ton sudoku).

⑤ Tu crées la ^{instance} ~~methode~~ solve
qui provient de la class Z3Solveur

⑥ Tu résous ton sudoku avec
la methode Solve contenu dans
la class Z3Solveur qui prend
en paramètre d'entrée la grille
de Sudoku.