

# Sudoku

Adrian Ramos Barão e ÁGATA CRISTINA NOSSAL PICCININ.

Seguindo o pedido da atividade fiz algumas pesquisas sobre como fazer sudoku no Python, porem as opções mais visualizadas utilizavam pygame, entretanto achei interessante o uso da biblioteca “random”.

Comecei importando a biblioteca random

Então usei “def” para gerar funções como:

Imprimir\_Tabuleiro:

Para criar e dar a aparência do tabuleiro como o de Sudoku, usando “|” para criar divisórias;

Validar:

Checa a linha, coluna e quadrante 3x3, se não houver conflitos retorna True;

Preencher:

Preenche o tabuleiro com números aleatórios usando “random.shufle”, se falhar apaga e tenta de novo;

Gerar\_tabuleiro:

Cria um 9x9 vazio e chama “preencher” para completar o tabuleiro;

Remover\_numeros:

remove 40 números aleatórios do tabuleiro para criar o desafio do jogo;

Jogar:

O fluxo do jogo, em teoria impede o jogador de alterar números fixos utilizando uma cópia do tabuleiro, também solicita a entrada do jogador para executar a jogada (ou “sair”) verificando com “validar”;

While True:

Menu inicial do jogo.