Uniwersytet Jagielloński, Kraków, 28-29 października 2005

## Problem Z: Sudoku

Sudoku jest łamigłówką logiczną wymyśloną w XVIII wieku, w Japonii. Po drobnych modyfikacjach, dzięki publikacjom prasowym, zdobyła szeroką popularność w Wielkiej Brytanii, skąd moda na nią przywędrowała do Polski. Pierwszy artykuł propagujący Sudoku ukazał się w 2005 roku. Nazwa wzięła się od japońskiego zwrotu  $S\bar{u}ji$  wa dokushin ni Kairu, co oznacza: liczby muszą pozostać samotne.

Zasady gry są proste: kwadratowy diagram  $9 \times 9$  należy uzupełnić w taki sposób, aby każda kolumna, wiersz i każdy z 9 wyróżnionych kwadratów  $3 \times 3$  zawierały wszystkie cyfry od 1 do 9. Oto przykład planszy i jej rozwiązania:

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

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

## Wejście

Pierwsza linia wejścia zawiera małą liczbę całkowitą z – liczbę zestawów danych występujących kolejno po sobie. Opis jednego zestawu jest następujący:

Składa się on z 9 linii. Każda linia zawiera 9 cyfr oddzielonych spacjami. Pola nie wypełnione oznaczone są poprzez 0.

## Wyjście

Dla każdego zestawu danych wypisz rozwiązanie planszy podanej na wejściu. Przedstaw je w formie 9 linii składających się z 9 cyfr oddzielonych spacjami. Możesz założyć, że na podstawie podanych podpowiedzi rozwiązanie jest jednoznaczne.

## Przykład

Dla danych wejściowych:

Poprawną odpowiedzią jest: