Jakub Cieślak

113193, gr. 1

Sudoku

# Oświadczenie

Świadomy odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejszy projekt został napisany przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego lub zaliczenia przedmiotu z żadnej uczelni ani szkoły.

# Manual

## Zadanie, które program ma realizować

Program ma pełnić funkcję umożliwiającą użytkownikowi rozwiązanie łamigłówki Sudoku.

## Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

Użytkownik będzie mógł w każdym kroku wybrać jedną z opcji wyświetlonych na ekranie.

Opcje startowe:

Kontynuuj (widoczne gdy istnieje plik zapisu) – kontynuuje grę w oparciu o istniejący plik zapisu,

Nowa gra – rozpoczyna nową grę,

Wyjdź – kończy działanie programu.

## Nietypowe zachowania programu

Program działa wyłącznie na systemie Windows.

## Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Brak zauważalnych.

# Składnia danych wejściowych i wyjściowych

## Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

Niewymagany do poprawnego funkcjonowania plik wejścia/wyjścia, ingerencja użytkownika niewymagana.

## Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

Brak podkatalogów, wystarczy by katalog w którym znajduje się program miał przydzielone uprawnienia zapisu plików, by działał odczyt i zapis stanu gry.

# Opis kodu

## Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

main.cpp, Menu.h, Menu.cpp, Sudoku.h, Sudoku.cpp, Field.h, Field.cpp, SudokuDLX.h, SudokuDLX.cpp

## Diagram klas

DiagramKlas.cd