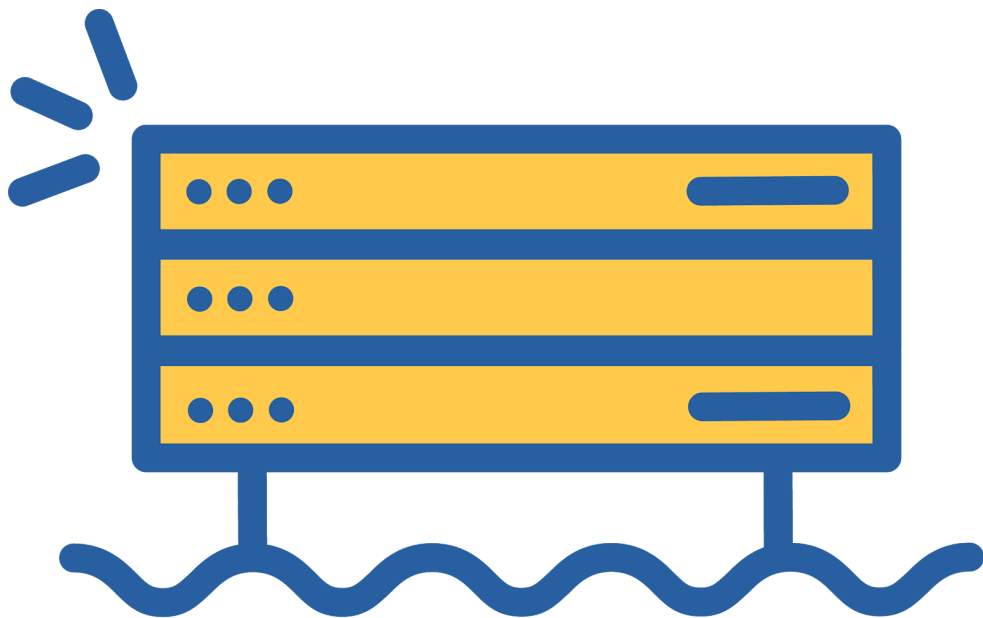

La Plateforme_

Sudoku Game



La P1ateforme_

Le sudoku, est un jeu en forme de grille défini en 1979 par l'Américain Howard Garns, mais inspiré du carré latin, ainsi que du problème des 36 officiers du mathématicien suisse Leonhard Euler.

Le but du jeu est de remplir la grille avec une série de chiffres (ou de lettres ou de symboles) tous différents, qui ne se trouvent jamais plus d'une fois sur une même ligne, dans une même colonne ou dans une même région (également appelée « bloc », « groupe », « secteur » ou « sous-grille »). La plupart du temps, les symboles sont des chiffres allant de 1 à 9, les régions étant alors des carrés de 3×3 . Quelques symboles sont déjà disposés dans la grille, ce qui autorise une résolution progressive du problème complet.

Votre programme doit prendre en input le nom d'un fichier contenant la grille de Sudoku à résoudre sous le format suivant:

```
_729__3_  
__1__6_8_  
____4__6_  
96__41_8  
_487_5_96  
__56_8__3  
____4_2_1_  
85__6_327  
1__85____
```

Le resultat doit etre présente sous la forme de votre choix mais en s'assurant qu'il soit possible de distinguer les valeurs présentes à l'origine dans la grille de celles ajoutées par l'algorithme.

Important: Si la résolution d'un Sudoku peut s'avérer simple, il est ici important de produire un code propre, orienté objet.

