

```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$ 
Voici votre grille de Sudoku
  1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A| . . 1 | . . . | . . . |
B| . . . | . . . | . . . |
C| . . . | . . . | 3 . . |
-----
D| 9 . . | . . . | . . . |
E| . . . | . 4 . | . . . |
F| . . . | . . . | . . 6 |
-----
G| . . . | . . . | . . . |
H| . . . | . 2 . | . 7 . |
I| 5 . . | . . . | . . . |
-----
Veuillez rentrer une coordonnée (ex: A1)
sinon, tapez [R] pour voir les règles ou [Q] si vous souhaitez quitter
```

Exécution du programme

Affiche une grille partiellement complétée

Les valeurs par défaut sont en rouge et les cases modifiables sont en blanc

Demande une coordonnée ou propose d'afficher les règles ou de quitter le jeu (arrête le programme)

```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$ 
Veillez rentrer une coordonnée (ex: A1)
sinon, tapez [R] pour voir les règles ou [Q] si vous souhaitez quitter
R
Règles:
Le but du jeu est de compléter une grille initiale partiellement
remplie, en respectant la règle suivante : Chaque rangée, colonne
et carré (9 espaces chacun) doit être rempli avec les numéros 1-9,
sans répéter aucun nombre dans la rangée, la colonne ou le
carré.

  1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A | . . 1 | . . . | . . . |
B | . . . | . . . | . . . |
C | . . . | . . . | 3 . . |
-----
D | 9 . . | . . . | . . . |
E |     | 4     |     |
```

Affichage des règles

une fois les règles affichées, le jeu reprend

```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$
Que voulez vous faire dans la case A1 ?
[S] pour supprimer la valeur
[Cx] pour changer la valeur (x correspondant au nouveau chiffre)
C2
Valeur modifiée. Mise à jour de la grille :

  1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A| 2 . 1 | . . . | . . . |
B| . . . | . . . | . . . |
C| . . . | . . . | 3 . . |
-----
D| 9 . . | . . . | . . . |
E| . . . | . 4 . | . . . |
F| . . . | . . . | . . 6 |
-----
G| . . . | . . . | . . . |
H| . . . | . 2 . | . 7 . |
I| 5 . . | . . . | . . . |
-----
```

Actions possibles sur une case du Sudoku

Possibilité de changer la valeur
directement ou de supprimer
le contenu de la case

Après chaque action sur une
case, retour à la demande
coordonnée et de l'option pour
quitter et d'affichage des
règles (page 1)

```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$
Que voulez vous faire dans la case A1 ?
[S] pour supprimer la valeur
[Cx] pour changer la valeur (x correspondant au nouveau chiffre)
C1,8
Veuillez renseigner un chiffre entier. Grille inchangée :

  1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A| 2 . 1 | . . . | . . . |
B| . . . | . . . | . . . |
C| . . . | . . . | 3 . . |
-----
D| 9 . . | . . . | . . . |
E| . . . | . 4 . | . . . |
F| . . . | . . . | . . 6 |
-----
G| . . . | . . . | . . . |
H| . . . | . 2 . | . 7 . |
I| 5 . . | . . . | . . . |
-----
```

Cas ou le joueur
essaye de modifier
la valeur d'une
case par un chiffre
à virgule

```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$ 
Veillez rentrer une coordonnée (ex: A1)
sinon, tapez [R] pour voir les règles ou [Q] si vous souhaitez quitter
C7
Impossible de modifier cette valeur. Grille inchangée:

  1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A| 2 . 1 | . . . | . . . |
B| . . . | . . . | . . . |
C| . . . | . . . | 3 . . |
-----
D| 9 . . | . . . | . . . |
E| . . . | . 4 . | . . . |
F| . . . | . . . | . . 6 |
-----
G| . . . | . . . | . . . |
H| . . . | . 2 . | . 7 . |
I| 5 . . | . . . | . . . |
-----
```

Cas où le joueur
essaye de changer
une valeur par
défaut (rouge)

```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$ 
Veillez rentrer une coordonnée (ex: A1)
sinon, tapez [R] pour voir les règles ou [Q] si vous souhaitez quitter
L7
Cette case n'existe pas. Grille inchangée:
  1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A| 2 . 1 | . . . | . . . |
B| . . . | . . . | . . . |
C| . . . | . . . | 3 . . |
-----
D| 9 . . | . . . | . . . |
E| . . . | . 4 . | . . . |
F| . . . | . . . | . . 6 |
-----
G| . . . | . . . | . . . |
H| . . . | . 2 . | . 7 . |
I| 5 . . | . . . | . . . |
-----
```

**Cas où le joueur
essaye de changer
une case qui
n'existe pas**

“Cette case n'existe pas. Grille inchangée:” ce message s'affiche également si la donnée entrée à un nombre à virgule (ex : A3,4)

```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$
1 2 3 4 5 6 7 8 9
-----
A| 2 8 3| 5 1 9 | 7 4 6 |
B| 9 6 4| 8 7 3 | 5 2 1 |
C| 5 1 7| 6 2 4 | 9 3 8 |
-----
D| 1 5 6| 7 4 2 | 3 8 9 |
E| 4 2 9| 3 8 6 | 1 7 5 |
F| 3 7 8| 1 9 5 | 2 6 4 |
-----
G| 8 9 5| 4 3 7 | 6 1 2 |
H| 7 4 2| 9 6 1 | 8 5 3 |
I| 6 3 1| 2 5 8 | 4 9 7 |
-----
Vous avez réussi ! Bravo.
Souhaitez vous recommencer [R] ou quitter [Q]
Q
Merci d'avoir joué. Fin du programme
```

Cas où le joueur termine la grille correctement et où le joueur souhaite s'arrêter

“Merci d'avoir joué. Fin du programme” s’affiche également si le joueur arrête de jouer avant de gagner


```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$
Vous avez réussi ! Bravo.
Souhaitez vous recommencer [R] ou quitter [Q]
R
Nouvelle Grille
  1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A| . . . | . . . | . . . |
B| . 4 . | . . . | . . . |
C| . . . | . 2 . | 3 . . |
-----
D| 9 . . | . . . | . . . |
E| . 7 . | . 4 . | . . . |
F| . . . | . . . | . . 6 |
-----
G| . . . | . . . | . . . |
H| . . . | . 2 . | . . . |
I| 5 . . | . . . | 4 . . |
-----
Veuillez rentrer une coordonnée (ex: A1)
sinon, tapez [R] pour voir les règles ou [Q] si vous souhaitez quitter
```

**Cas où le joueur
termine la grille
correctement et
où le joueur
souhaite
continuer**


```
Terminal -
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
alleguern@PCE62:~$

1 2 3   4 5 6   7 8 9
-----
A|  2 8 2| 5 1 9 | 7 4 6 |
B|  9 6 4| 8 7 3 | 5 2 1 |
C|  5 1 7| 6 2 4 | 9 3 8 |
-----
D|  1 5 6| 7 4 2 | 3 8 9 |
E|  4 2 9| 7 8 6 | 1 7 5 |
F|  3 7 8| 1 9 5 | 2 6 4 |
-----
G|  8 9 5| 4 3 7 | 6 1 2 |
H|  7 4 2| 9 6 1 | 8 5 3 |
I|  6 3 1| 2 5 8 | 8 9 7 |
-----
Attention, vous avez 2 fois ou plus fois la même valeur au sein d'une
même ligne, colonne ou carré
Veuillez rentrer une coordonnée (ex: A1)
sinon, tapez [R] pour voir les règles ou [Q] si vous souhaitez quitter
```

Cas où le joueur rentre 2 fois ou + la même valeur au sein d'une même ligne, colonne ou carré

un message lui indique ce problème mais ne lui indique pas où afin qu'il recherche son erreur par lui même

le jeu continue et le message d'affichera à chaque tour tant que le doublon ou + est présent