Sudoku

1 second, 64 megabytes

สุโดกุ (sudoku) เป็นเกมคณิตศาสตร์เกมหนึ่ง โดยกำหนดให้มีตารางจัตุรัสขนาด 3×3 ตารางหน่วยอยู่ 9 ตาราง และตาราง 3×3 หน่วยทั้ง 9 ตารางนี้ ได้ถูกนำมาเรียงต่อกันเป็นตารางจัตุรัสขนาด 9×9 ตารางหน่วย เป้าหมาย ของการเล่นสุโดกุคือการหาจำนวนเต็ม **1-9** มาใส่ในตาราง 9×9 โดยที่ในแต่ละคอลัมน์ แต่ละแถว และแต่ละตาราง จัตุรัสย่อย 3×3 นั้นไม่มีตัวเลขซ้ำกันเลย

ความยากง่ายของเกมสุโดกุจะอยู่ที่จำนวนเต็มในบางช่องของตารางที่บังคับไว้ก่อนการเริ่มเล่น เพื่อจำกัดอิสระในการ วางตัวเลขที่เหลือ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างทักษะทางคณิตศาสตร์ให้กับผู้เล่น จากตัวอย่างต่อไปนี้ ตารางซ้ายคือ โจทย์สุโดกุข้อหนึ่งพร้อมช่องบังคับเริ่มต้น และตารางขวาคือเป็นตัวอย่างของคำตอบที่ถูกต้องแบบหนึ่ง ทั้งนี้คำตอบ ที่ถูกอาจมีรูปแบบมากกว่าหนึ่งแบบก็ได้

ตัวอย่าง

ตารางที่ 1: ตารางเริ่มต้น

53_ 6 _98	_ 7 _ 1 9 5	 -6_
8 4 7	_6_ 8_3 _2_	³ ¹ ⁶
6 	 419 _8_	28_ 5 _79

ตารางที่ 2: ตารางที่ถูกต้อง

5 3 4	678	912
672	195	3 4 8
198	3 4 2	567
8 5 9	7 6 1	423
426	853	7 9 1
7 1 3	924	8 5 6
961	5 3 7	284
287	4 1 9	635
3 4 5	286	179

การเล่นสุโดกุนี้ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยๆจนกระทั่งมีการจัดการแข่งขันสุโดกุขึ้นมา เนื่องจากในการแข่งขันมีผู้เข้า แข่งขันจำนวนมาก การตรวจสอบว่าตารางนั้นถูกต้องหรือไม่นั้นเป็นงานที่ใช้เวลามาก ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้อง อาศัยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยตรวจ

โ<u>จทย์</u> จงเขียนโปรแกรมเพื่อตรวจสอบว่าตารางสุโดกุที่ส่งเข้ามาตรวจในระหว่างการแข่งขันนั้น มีผู้เข้าแข่งขันคนใดทำ ถูกต้องบ้าง

programming

ข้อมูลนำเข้า

บรรทัดแรก รับจำนวนเต็ม $n \; (0 < n \leq 100)$ ซึ่งเป็นจำนวนผู้เข้าแข่งขัน

บรรทัดที่สองถึงสิบ ในบรรทัดที่ i+1 ให้รับข้อมูลแถวที่ i ของตารางโจทย์สุโดกุเริ่มต้นที่ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะต้อง ทำเหมือนกัน ซึ่งแต่ละแถวประกอบด้วยจำนวนเต็ม x $(0 \le x \le 9)$ อยู่ 9 ตัวคั่นด้วยช่องว่าง จำนวนเต็มแต่ละตัว คือค่าที่อยู่ในตารางสุโดกุ โดยค่าเป็น 0 หมายถึงค่าเริ่มต้นนั้นเป็นช่องว่าง

บรรทัดที่ 11 **ถึง** 9n+10 จะเป็นตารางสุโดกุของผู้เข้าแข่งขันคนที่ 1 ไปถึงคนที่ n ดังนั้นข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันคนที่ i จึงเริ่มต้นที่บรรทัด 9i+2 ไปจนถึงบรรทัดที่ 9i+10 ซึ่งแต่ละแถวประกอบด้วยจำนวนเต็ม y $(1\leq y\leq 9)$ อยู่ 9 ตัวคั่นด้วยช่องว่าง จำนวนเต็มแต่ละตัวคือค่าที่อยู่ในตารางสุโดกุของผู้เข้าแข่งขันคนที่ i

ข้อมูลส่งออก

มีหลายบรรทัด ข้อมูลส่งออกจะมีหมายเลขของผู้เข้าแข่งขันที่ตอบได้ถูกต้องบรรทัดละหนึ่งหมายเลข บรรทัดหนึ่ง ๆ จะแสดงจำนวนเต็ม i หากว่าตารางสุโดกุของผู้เข้าแข่งขันคนที่ i เป็นคำตอบที่ถูกต้องตามโจทย์และเงื่อนไข บรรทัด สุดท้ายให้แสดงคำว่า 'END'

programming in.th

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้าและข้อมูลส่งออก

ตัวอย่างข้อมูลนำเข้า	ตัวอย่างข้อมูลส่งออก
2	2
5 3 0 0 7 0 0 0 0	END
6 0 0 1 9 5 0 0 0	
0 9 8 0 0 0 0 6 0	
8 0 0 0 6 0 0 0 3	
4 0 0 8 0 3 0 0 1	
7 0 0 0 2 0 0 0 6	
060000280	
0 0 0 4 1 9 0 0 5	
0 0 0 0 8 0 0 7 9	
1 1 1 6 7 8 9 1 2	
1 1 1 1 9 5 3 4 8	
1 1 1 1 4 2 5 6 7	
8 5 9 7 6 1 4 2 3	
4 2 6 8 5 3 7 9 1	
7 1 3 9 2 4 8 5 6	
9 6 1 5 3 7 2 8 4	
2 8 7 4 1 9 6 3 5	
3 4 5 2 8 6 1 7 9	
5 3 4 6 7 8 9 1 2	
6 7 2 1 9 5 3 4 8	
1 9 8 3 4 2 5 6 7	
8 5 9 7 6 1 4 2 3	
4 2 6 8 5 3 7 9 1 7 1 3 9 2 4 8 5 6	
7 1 3 9 2 4 8 5 6 9 6 1 5 3 7 2 8 4	
287419635	
3 4 5 2 8 6 1 7 9	
343200173	

แหล่งที่มา

การสอบแข่งขันคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์โอลิมปิกแห่งประเทศไทย ประจำปี พ.ศ.2549 (สอบแข่งขันรอบที่ 2 ภาคปฏิบัติวันที่ 1)