

Ejercicio Integrador

SuDoKu

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

Lógica

La primera parte del trabajo consiste en implementar la lógica del juego. Para ello deberán implementar las funciones que están definidas dentro del archivo sudoku.py de modo de cumplir con lo solicitado en los comentarios.

En caso de no tener en claro las reglas del sudoku, se recomienda ver algún video de YouTube o consultarles a sus madres/abuelas (ellas saben).

Se toma como base un tablero de 9 casilleros por 9 casilleros, dividido en 9 cuadrantes. Se puede tomar como ejemplo la imagen de la caratula.

Aclaraciones:

- Recuerde realizar commits a Github de forma periódica para poder rastrear la evolución del trabajo practico.
- Recuerde realizar comentarios para poder continuar con su trabajo y entender su propia lógica, utilice variables con nombres claros.

No vale usar una librería de sudoku de internet ..



**NO TE PASES DE LISTO
CONMIGO, MUCHACHO**

Interfaz de Usuario

Finalizada la lógica de juego, deberán implementar una interfaz de usuario que permita jugar al Sudoku. En esta parte no hay ninguna ayuda adicional, son libres de implementar la interfaz como ustedes quieran. Los únicos requerimientos para la interfaz son:

- Debe mostrarse el Sudoku e idealmente una ayuda visual para identificar la celda.
- Se le debe preguntar al usuario si quiere ingresar un valor en una celda o salir.
- Si el usuario ingresa mal la acción o las coordenadas el juego no debe explotar.

Hay que recordar que el sudoku es una matriz, tiene coordenadas en x e y con las que se puede referenciar cada casillero. Se puede resolver esta etapa en la consola (haciendo uso de distintos modificadores del comando print) o investigar alternativas mas graficas.

