

## **Manual de usuario Proyecto 1**

**Por: Juan Nicolás Nobza, Camilo José Sepúlveda, César Augusto Velasco**

Proceso general del programa

1. Toma un screenshot de la página de sudoku (importante que el cuadro de texto no esté sobre el recuadro del sudoku al accionar “read”).
2. Extrae la cuadrícula del sudoku.
3. Procede a identificar el número de cada casilla.
4. El agente procesa una matriz representativa del sudoku donde 0 es un cuadro vacío.
5. Utiliza A\* para encontrar la matriz resuelta
  - a. La heurística es la cantidad de números posibles que pueden haber en una casilla, por lo tanto si la cantidad de números es menor, tomará esa casilla.
6. Retorna la matriz resuelta junto con la secuencia de pasos que resuelven el sudoku.
7. Es necesario tener abierta la página del sudoku.
8. En consola se imprimen los pasos para la solución.

### **Para Windows**

1. Ejecutar main.exe.
2. Abrir página de sudoku, asegurarse que el cuadro de sudoku sea completamente visible como se observa en sudoku.png.
3. Dar click en read.
4. Esperar a que lea el sudoku, cuando el botón de read vuelva a estar disponible.
5. Dar click en Resolve.
6. En una nueva ventana se puede observar cómo resuelve el sudoku paso a paso.