

TI Sudoku

Referenz für Programmversion 0.8 (Release 1)

Inhalt:

1. Installation und Deinstallation
2. Das Spiel
 - 2.1 Das Hauptmenü
 - 2.2 Spielziel
 - 2.3 Setzen einzelner Felder
 - 2.4 Hilfsfunktionen
3. Fehlerbehebung
 - 3.1 Bekannte Bugs
 - 3.2 Speicherprobleme
4. Erweitert
 - 4.1 Einspeichern eigener Sudokus
 - 4.2 Weitergabe eigener Sudokus
 - 4.3 Kompatibilität verschiedener Programmversionen
5. Nutzungsbedingungen/Disclaimer

1 INSTALLATION UND DEINSTALLATION

Installation: Zur Ausführung des Spiels sind die folgenden Einzelprogramme erforderlich:

SUDOEXEC (Hauptprogramm)

SUDOHLPA (Spiellogik)

SUDOHLPB (Rendering 1)

SUDOHLPC (Rendering 2)

SUDOLOAD (Laden)

SUDOSAVE (Speichern)

SUDOSIGN (Prüfdatengenerator)

SUDOSALL (Datenbankverwaltung)

SUDOMIRX (Varianzgenerator 1)

SUDOMIRY (Varianzgenerator 2)

SUDOCHCK (Prüffunktion)

Des Weiteren werden die Matrizen ***[E],*[F],*[G]** benötigt. Alle 3 können im Flashspeicher des TI-84 abgelegt werden. Alles einfach von einem TI auf den anderen übertragen. Bei Fehlermeldungen oder sonstigen Katastrophen siehe 3. - Fehlerbehebung.

Deinstallation: Alles oben Aufgeführte löschen, fertig. Eigene Spielstände verbleiben dabei, können durch Löschung von ***[H]** aber ebenfalls entfernt werden.

4.1 EINSPEICHERN EIGENER SUDOKUS

(Achtung: das im Folgenden aufgezeigte Verfahren kann bei Eingabefehlern potentiell zu Datenverlust führen. Keine Garantie auf Vollständigkeit oder Kompatibilität mit zukünftigen Programmversionen.)

1. **fill(0,[I])**
2. **fill(1,[J])**
3. **SUDOEXEC** ausführen, im Hauptmenü **4: RESUME GAME** auswählen. Dann die vorgegebenen Felder des einzuspeichernden Rätsels einfüllen.
4. Das Programm wie gewöhnlich beenden.
5. *[nur beim ersten Mal erforderlich]* **{9,9}->dim([C])**
6. **[I]->[C]**
7. **SUDOEXEC** erneut ausführen, Spiel fortsetzen (**4: RESUME GAME**). Das Sudoku komplett ausfüllen. Die Korrektheit des ausgefüllten Rätsels mittels **SIN** verifizieren (!).
8. Das Programm wie gewöhnlich beenden.
9. **[I]->[J]**
10. **[C]->[I]**
11. Nun den gewünschten Schwierigkeitsgrad in 0 ablegen (1: EASY, 2: MEDIUM, 3: HARD, 4: Benutzerdefinierte Spielstände).

12. Den gewünschten Speicherslot in R ablegen (1-5).
13. **SUDOSAVE** ausführen. Das neue Sudoku ist somit eingespeichert.
14. *[nachdem alle neuen Sudokus eingespeichert wurden]* **SUDOSALL** ausführen. Dies optimiert die Datenbank auf bessere Geschwindigkeit und fügt spezielle Prüfdaten hinzu.

Nach diesem Prinzip können bis zu 20 Sudokus fest eingespeichert werden (5 pro Schwierigkeitsgrad). In der Programmversion 0.8 sind 15 davon bereits durch die mitgelieferten Rätsel gefüllt, diese können aber theoretisch auch überschrieben werden. Standardmäßig ungenutzt sind die im Hauptmenü über Save/Load Game erreichbaren Slots (0=4), hier können also nach Herzenslust noch 5 weitere Sudokus abgelegt werden.

4.3 WEITERGABE EIGENER SUDOKUS

Die Datenbank wird standardmäßig in den archivierten Matrizen **[E]**, **[F]**, **[G]**, **[H]** abgelegt. Die Daten sind komprimiert und verschlüsselt, zum Ver- und Entpacken einzelner Rätsel sind SUDOSAVE und SUDOLOAD zu verwenden. Zur Weitergabe an andere Taschenrechner ist es aber komplett ausreichend die Matrizen in ihrer archivierten Form zu verschicken. Achtung: **[H]** sind die Benutzerspielstände.

4.3 KOMPATIBILITÄT VERSCHIEDENER PROGRAMMVERSIONEN

Subprogramme die aus unterschiedlichen Programmversionen stammen dürfen nicht zusammen verwendet werden. Die Datenbank ist abwärts- aber nicht zwingend aufwärtskompatibel.

5. NUTZUNGSBEDINGUNGEN/DISCLAIMER

(2-clause BSD)

Copyright © 2009, Alexander Gessler. All rights reserved.

Redistribution and use of this software in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

