

Sudoku nagyhf prog3 dokumentáció

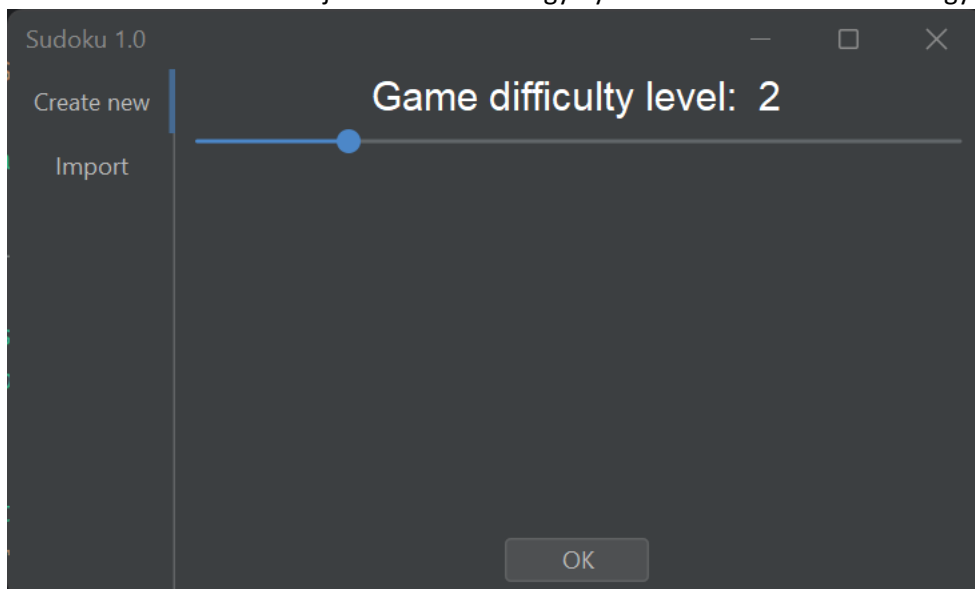
Osztálydiagram



Az osztályok és a metódusok commentelve vannak és Javadoc segítségével lett legenerálva az olvasható változata az alábbi [linken](#).

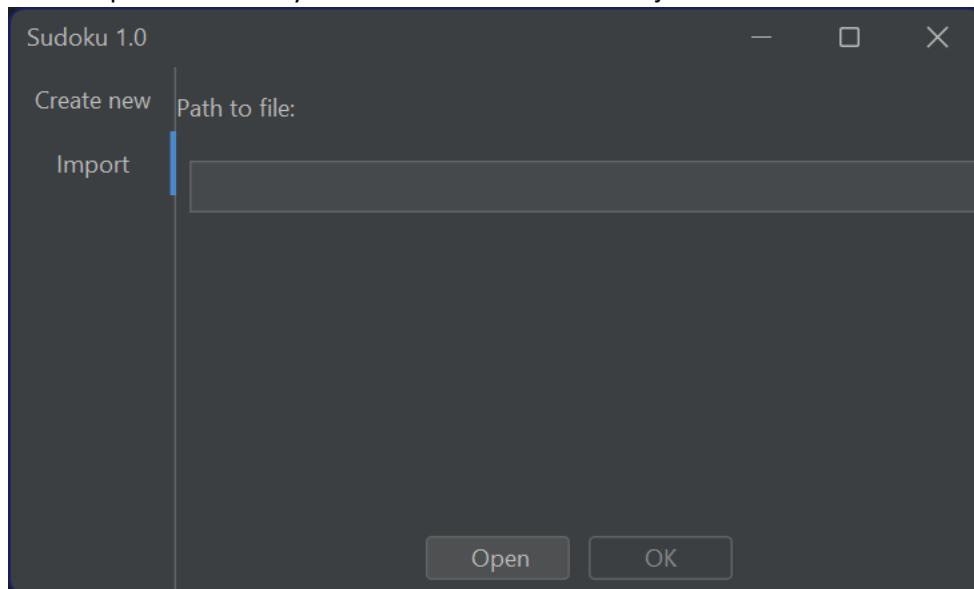
Felhasználói dokumentáció

A felhasználó mikor elindítja az alkalmazást egy nyitó menüvel szembesül ami így néz ki:



Itt létre tud hozni egy új játékot ha eddig még nem volt elkezdett, vagy importálhat egy meglévő mentésből. Mikor új játékot kezdene lehetőség van a nehézség beállítására is, ami azt határozza meg hogy mennyi mező fog hiányozni a kezdő helyzetben.

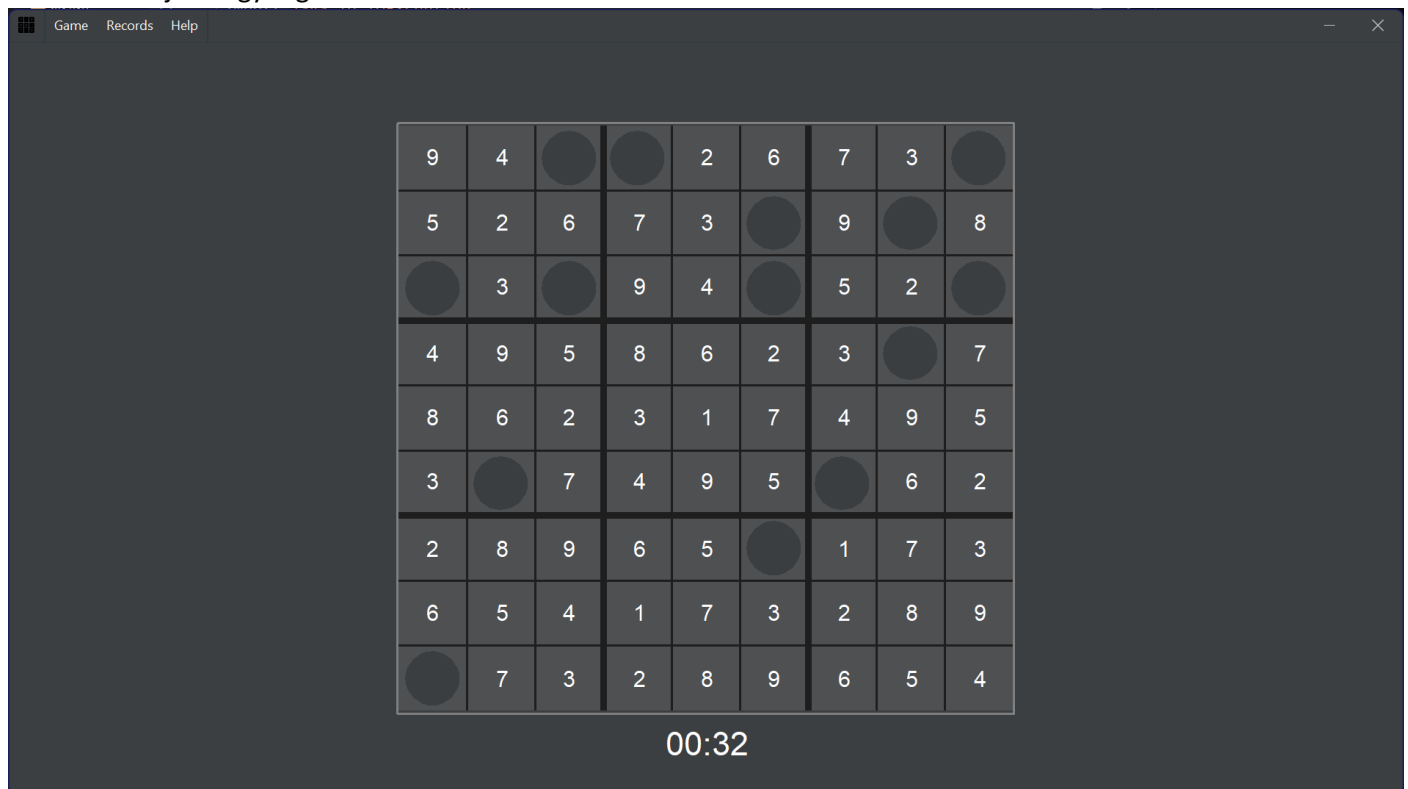
Ha az importálás fülre nyom akkor az alábbi ablak lesz jelen:



Ezen a képernyőn be lehet gépelni a mentési file helyét vagy megnyomni az open feliratú gombot ami egy file kezelőt nyit meg ahol ki lehet választani a file-t vizuális módon. Továbbá lehetőség van Drag and Drop módszerrel 'beejteni' a mentést és ekkor ez a file automatikusan ki lesz választva. Ezután csak az ok gombra nyomva megpróbálja a program beolvasni a megadott file-t és ha érvényes el is kezdhethetünk játszani. Amennyiben hibás a file vagy egyéb hiba történt közben

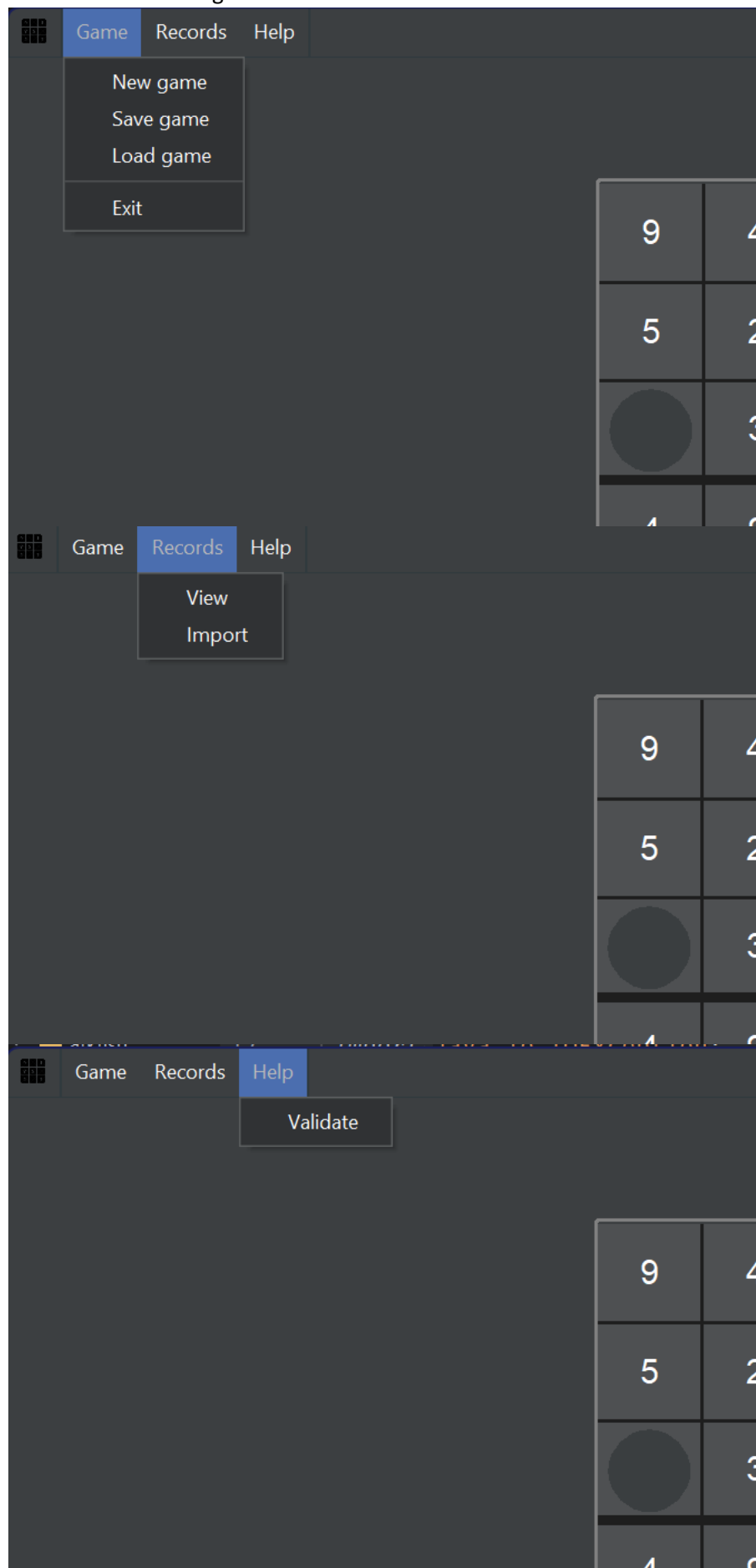
szól a program egy felugró ablakkal.

Ha elindult a játék így fog kinézni:



Középen van a játék tábla, ahol a gombokra nyomással választhatjuk ki hogy melyik mezőt szeretnénk éppen módosítani, ilyenkor zöldre változik a színe és a billentyűzeten a számok megnyomásával lehet beállítani a kívánt értéket 1 és 9 közül. Ha törölni szeretnénk egy számot akkor mikor ki van jelölve az ESC gombot lenyomva eltűnik róla az előző érték. Alul láthatjuk, hogy eddig mennyi időt töltöttünk el a játék megoldásával. Ez az idő el van mentve minden játékhoz tehát ha kilépünk és vissza akkor is ugyan onnan folytathatjuk, ahonnan abbahagytuk.

Játék során lehetőség van különböző akciókra is az ablak bal felső sarkából:



A new game-el egy új játékot kezdhetünk, a save game-el elmenthetjük eddigi eredményünket és a load game opcióval betölthetünk az előbbiekben elmagyarázottakhoz hasonlóan egy régebbi mentést.

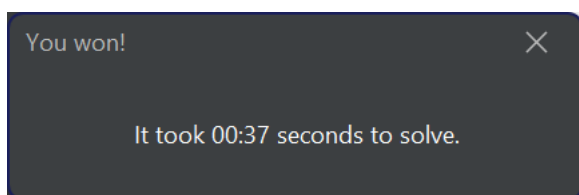
Az exit a játékból való kilépéshez vezet.

A records menü rejti az eddig sikeresen megoldott játékok eredményeit. Ezeket meg tudjuk tekinteni, illetve importálni egy régebbi mentésből.

Ha esetleg elakadnánk a megoldás közben van lehetőség az eddig beírt számok ellenőrzésére a help fül alatt. Ilyenkor azok a számok, amelyek nem helyesek piros háttérűre változnak.

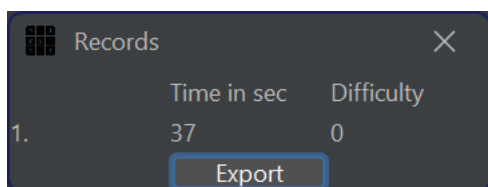
9	4		1	2	6	7	3	
5	2	6	7	3		9	9	8
	3	2	9	4	3	5	2	
4	9	5	8	6	2	3	6	7
8	6	2	3	1	7	4	9	5
3	2	7	4	9	5	4	6	2
2	8	9	6	5	4	1	7	3
6	5	4	1	7	3	2	8	9
	7	3	2	8	9	6	5	4

Ha sikerül megfejteni akkor a következő felugró ablak értesít az eredményről:



Ilyenkor az idő is megáll és az eredmény el lesz mentve.

A records/view menüben így látszik:



Az export gombra nyomva elmenti a játék hogy megmaradjanak és következő alkalommal is látszódni fognak ha megnyitjuk.

A játékban alapból van automatikus mentési funkció de ha nem bízunk benne lehet manuálisan.