

Comprueba el Sudoku

Escribe una aplicación PHP que lleve a cabo la siguiente funcionalidad:

Dado el siguiente sudoku:

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

Cuadrante

Presenta al usuario dicho sudoku habiendo eliminado un número aleatorio de casillas (entre 3 y 6) de cada uno de los 9 cuadrantes.

El jugador podrá rellenar cualquiera de las casillas en blanco con números del 1 al 9 y enviar el sudoku con los números añadidos de vuelta al servidor. No hace falta que los rellene todos.

FIGURA 1. Sudoku.

El programa revisará el sudoku y le mostrará al jugador el sudoku corregido con los siguientes cambios:

- Si los números enviados por el jugador son correctos aparecerán en verde. (Solo se pondrán en verde la primera vez que son validados por la aplicación).
- Los números incorrectos son eliminados del sudoku.

El jugador podrá seguir enviando números hasta que se rellene el sudoku completamente de manera correcta. En ese caso, la aplicación informará al jugador del final del juego y le invitará a jugar de nuevo.

Implementa la solución haciendo uso de la librería de funciones de PHP, crea tus propias funciones de usuario utilizando los criterios de modularidad y reusabilidad y el patrón "Modelo-Vista-Controlador". Además, utiliza la librería de vistas BladeOne y la tecnología AJAX para implementar la comunicación entre el cliente y el servidor.