

MAQUETTAGE



SAE SI.01 - implémentation d'un besoin client - SUDOKU

Déonna **NAICKER** IBI

ACCUEIL ET MENU

```
---Bienvenu cher/ère joueur/euse!---
```

```
Tapez 1 pour afficher les règles du jeu  
Tapez 2 pour lancer une partie de Sudoku  
Tapez 0 pour quitter
```

- Interface d'Accueil
- Affichage du menu de navigation.
- Trois options.
- Premier affichage vu par l'utilisateur en lançant le programme.

ACCUEIL ET MENU

1

---Règles du SU-DO-KU---

Sudoku est joué sur une grille de 9 x 9 espaces.
Dans les lignes et les colonnes sont 9 carrés (composé de 3 x 3 espaces).
Chaque rangée, colonne et carré (9 espaces chacun) doit être rempli avec les numéros 1-9,
sans répéter aucun nombre dans la rangée, la colonne ou le carré.

Tapez 1 pour afficher les règles du jeu
Tapez 2 pour lancer une partie de Sudoku
Tapez 0 pour quitter

- Utilisateur tape '1' sur le clavier
- Affichage des Règles du Sudoku
- Menu de navigation toujours à disposition

ACCUEIL ET MENU

2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9	3	.	.	8	.	1	.	.	2
8	2	.	1	.	3	.	6	.	4
7	.	.	.	2	.	4	.	.	.
6	8	.	9	.	.	.	1	.	6
5	.	6	5	.
4	.	.	2	.	.	.	4	.	9
3	1	.	.	5	.	9	.	.	.
2	9	.	4	.	8	.	7	.	5
1	6	.	.	1	.	7	.	.	3

Emplacement de la case, ex: A7 :
Pour revenir au menu tapez '00'

- Utilisateur saisie '2' sur le clavier
- Affichage d'une grille de Sudoku

DEROULEMENT

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9	3	.	.	8	.	1	.	.	2
8	2	.	1	.	3	.	6	.	4
7	.	.	.	2	.	4	.	.	.
6	8	.	9	.	.	.	1	.	6
5	.	6	5	.
4	.	.	2	.	.	.	4	.	9
3	1	.	.	5	.	9	.	.	.
2	9	.	4	.	8	.	7	.	5
1	6	.	.	1	.	7	.	.	3

Emplacement de la case, ex: A7 :

Pour revenir au menu tapez '00'

A5

Entrer une valeur

- Utilisateur rentre l'emplacement d'une case ici **A5**
- Mise en valeur de la case sélectionnée
- Demande de saisie de valeur à ajouter à cette case

DEROULEMENT

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9	3	4	.	8	.	1	.	.	2
8	2	.	1	.	3	.	6	.	4
7	5	.	.	2	.	4	.	.	.
6	8	5	9	.	.	.	1	.	6
5	4	6	3	5	.
4	7	1	2	.	.	.	4	.	9
3	1	.	.	5	.	9	.	.	.
2	9	.	4	.	8	.	7	.	5
1	6	.	.	1	.	7	.	.	3

Si la valeur saisie est bonne,
celle-ci s'affichera en **bleue**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9	3	4	.	8	.	1	.	.	2
8	2	.	1	.	3	.	6	.	4
7	5	.	.	2	.	4	.	.	.
6	8	5	9	.	.	.	1	.	6
5	4	6	3	5	.
4	7	1	2	.	1	.	4	.	9
3	1	.	.	5	.	9	.	.	.
2	9	.	4	.	8	.	7	.	5
1	6	.	.	1	.	7	.	.	3

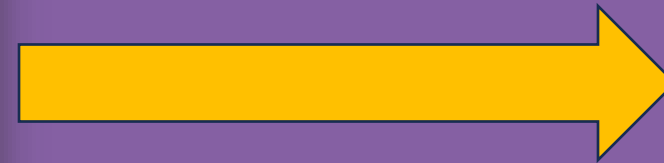
Si la valeur saisie est fausse,
celle-ci s'affichera en **rouge**

DEROULEMENT

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9	3	4	.	8	.	1	.	.	2
8	2	.	1	.	3	.	6	.	4
7	5	.	.	2	.	4	.	.	.
6	8	5	9	.	.	.	1	.	6
5	4	6	3	5	.
4	7	1	2	.	1	.	4	.	9
3	1	.	.	5	.	9	.	.	.
2	9	.	4	.	8	.	7	.	5
1	6	.	.	1	.	7	.	.	3

Emplacement de la case, ex: A7 :
Pour revenir au menu tapez '00'
E4

Entrer une valeur :
Pour supprimer une valeur, tapez '-1'
-1



- Possibilité de supprimer une valeur
- Utilisateur saisie '-1'
- Valeur de cette case est remplacée par un point.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9	3	4	.	8	.	1	.	.	2
8	2	.	1	.	3	.	6	.	4
7	5	.	.	2	.	4	.	.	.
6	8	5	9	.	.	.	1	.	6
5	4	6	3	5	.
4	7	1	2	.	.	.	4	.	9
3	1	.	.	5	.	9	.	.	.
2	9	.	4	.	8	.	7	.	5
1	6	.	.	1	.	7	.	.	3

Emplacement de la case, ex: A7 :
Pour revenir au menu tapez '00'

FIN D'UNE PARTIE

2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
9	3	4	6	8	9	1	5	7	2
8	2	9	1	7	3	5	6	8	4
7	5	7	8	2	6	4	3	9	1
6	8	5	9	4	7	3	1	2	6
5	4	6	3	9	1	2	8	5	7
4	7	1	2	6	5	8	4	3	9
3	1	3	7	5	4	9	2	6	8
2	9	2	4	3	8	6	7	1	5
1	6	8	5	1	2	7	9	4	3

Bravo! Vous avez réussi à compléter ce SUDOKU
Que voulez vous faire?

Tapez 1 pour afficher les règles du jeu
Tapez 2 pour lancer une partie de Sudoku
Tapez 0 pour quitter

- Grille de Sudoku finie
- Affichage du message de fin de partie
- Affichage du menu de navigation (option de rejouer ou non)
- Demande de saisie de l'utilisateur

FIN D'UNE PARTIE

```
Bravo! Vous avez réussi à compléter ce SUDOKU  
Que voulez vous faire?
```

```
Tapez 1 pour afficher les règles du jeu  
Tapez 2 pour lancer une partie de Sudoku  
Tapez 0 pour quitter
```

0



```
Au revoir
```

```
pc@Dell-5480:~/Documents/BUT_1A/R1.01_Initiation_De
```

- Utilisateur saisie '0'
- Le terminal se vide
- Affichage d'un message de salutation
- Fin du programme SUDOKU

DETAILS

--- GESTION DES ERREURS ---

Erreur si:

- Si valeur saisie n'est pas un entier et non comprise entre 1 et 9 inclus, exception pour -1
- Si saisie de l'emplacement de la case ne suit pas le modèle : 'ColonneLigne'
- Si colonne n'est pas compris entre A et I inclus et n'est pas en MAJUSCULE
- Si numéro de ligne n'est pas un entier et non compris entre 1 et 9 inclus