






















N6 Sudoku







Listado de Requerimientos

Nombre	R1 – Cargar un nuevo juego.						
Resumen	Carga un nuevo juego a partir de un archivo de propiedades que contiene los números de la solución de un tablero Sudoku y las principales características del tablero. Para armar el tablero inicial del juego, se escogen de forma aleatoria algunas casillas por zona y se muestran los números que corresponden a la solución (casillas pista). Todas las demás casillas inician vacías.						
Entradas							
Archivo de propiedades con los datos del juego de Sudoku a partir del cual se genera el tablero inicial del juego.							
Resultados							
Se muestra el tablero inicial del juego de juego con algunas casillas pista y casillas en blanco. Las casillas en el tablero inicial se deben visualizar respetando la siguiente convención:							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Casilla de muestra</th><th>Significado</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>Casilla vacía.</td></tr> <tr> <td></td><td>Casilla pista.</td></tr> </tbody> </table>		Casilla de muestra	Significado		Casilla vacía.		Casilla pista.
Casilla de muestra	Significado						
	Casilla vacía.						
	Casilla pista.						
Si el formato del archivo no es válido se muestra un mensaje de error.							

Nombre	R2 – Navegar por el tablero.
Resumen	Navegar por las casillas usando un panel de navegación que contiene 8 opciones de navegación: arriba izquierda, arriba, arriba derecha, izquierda, derecha, abajo izquierda, abajo y abajo derecha.
Entradas	
Dirección en la que se desea navegar. Debe ser una de las 8 validas.	
Resultados	
Se selecciona la casilla a la que se navegó y se muestra la información correspondiente a la fila, la columna y si la casilla es pista.	
Si no es posible navegar en la dirección indicada porque se sale del tablero, se muestra un mensaje de error al usuario indicándole que no es posible navegar en esa dirección.	

Nombre	R3 – Editar una casilla del tablero.
Resumen	Agrega, modifica o borra un número en una casilla del tablero que comenzó vacía.
Entradas	
Casilla del tablero a editar. Debe ser una casilla inicialmente vacía.	
Nuevo número de la casilla o cadena vacía, para el caso en que se quiera borrar.	
Resultados	
La casilla escogida por el usuario ahora tiene asociado el nuevo número también definido por el usuario.	
Si la edición corresponde a borrar, la casilla ahora no tiene ningún número asociado.	
Si el número ingresado no es válido se muestra un mensaje de error.	

Nombre	R4 – Validar el tablero actual de Sudoku.												
Resumen	Validar el tablero verificando los números ingresados por el usuario en las casillas que comenzaron vacías.												
Entradas													
Ninguna.													
Resultados													
Se actualiza el formato de las casillas del tablero según la siguiente convención:													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Casilla de muestra</th><th>Significado</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>Casilla vacía.</td></tr> <tr> <td></td><td>Casilla pista.</td></tr> <tr> <td></td><td>Casilla con un número jugado por el usuario que no incumple las reglas del juego.</td></tr> <tr> <td></td><td>Casilla que hace parte de una fila, columna o zona en la que no se cumplen las reglas del juego.</td></tr> <tr> <td></td><td>Casilla con un número jugado por el usuario que es correcto. Solo se muestra cuando el tablero haya sido completado correctamente.</td></tr> </tbody> </table>		Casilla de muestra	Significado		Casilla vacía.		Casilla pista.		Casilla con un número jugado por el usuario que no incumple las reglas del juego.		Casilla que hace parte de una fila, columna o zona en la que no se cumplen las reglas del juego.		Casilla con un número jugado por el usuario que es correcto. Solo se muestra cuando el tablero haya sido completado correctamente.
Casilla de muestra	Significado												
	Casilla vacía.												
	Casilla pista.												
	Casilla con un número jugado por el usuario que no incumple las reglas del juego.												
	Casilla que hace parte de una fila, columna o zona en la que no se cumplen las reglas del juego.												
	Casilla con un número jugado por el usuario que es correcto. Solo se muestra cuando el tablero haya sido completado correctamente.												
Si todos los números en las casillas son correctos, se le informa al usuario a través de un mensaje.													
Si todos los números en las casillas son correctos y no hay casillas en blanco se muestra un mensaje al usuario informando que ha completado el sudoku.													

Nombre	R5 –Solucionar el tablero.						
Resumen	Soluciona el tablero que se está jugando. Es decir, muestra el número correcto de cada casilla inicialmente vacía.						
Entradas							
Ninguna.							
Resultados							
Se muestra el tablero resuelto (cada casilla con su número correcto), se deshabilitan todos los botones a excepción de cargar y reiniciar y se actualiza el formato de las casillas según la siguiente convención:							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Casilla de muestra</th><th>Significado</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>Casilla inicialmente vacía con número correcto.</td></tr> <tr> <td></td><td>Casilla pista en el tablero solución.</td></tr> </tbody> </table>		Casilla de muestra	Significado		Casilla inicialmente vacía con número correcto.		Casilla pista en el tablero solución.
Casilla de muestra	Significado						
	Casilla inicialmente vacía con número correcto.						
	Casilla pista en el tablero solución.						