



KAKURO : AIDE À LA RÉOLUTION

		4	10			
	4		1		3	4
	3	1	2	4		3
	3	10	4	3	2	1
11	2	1	3	5	4	
4	1	3	4	1	3	
			3	2	1	

2017-2018

1) Explication du sujet :

Un problème de Kakuro consiste à remplir une grille avec des chiffres de 1 à 9. Un bloc est un groupe de cases voisines sur une même ligne (ou une même colonne). Le total de cases de chaque bloc doit être égal au nombre indiqué en début de bloc. Enfin un même chiffre ne peut apparaître plus d'une fois dans un même bloc.

2) Définition des objectifs et des résultats

L'objectif est donc de développer un jeu de Kakuro. On devra pouvoir y jouer en remplissant les cases et valider pour vérifier nos résultats. On pourra charger une grille afin d'y jouer. Une aide à la résolution sera mise en place. Plusieurs types d'aide seront disponibles. La première aide que nous implémenterons consistera à proposer tous les chiffres non entrés dans la ligne et la colonne de la case sélectionnée. Pour la deuxième aide, nous proposerons au joueur la solution grâce à un filtre par contrainte, cette méthode sera donc beaucoup plus efficace que la première méthode. La troisième indiquera simplement les cases fausses en rouge sans pour autant donner de potentielles réponses.

3) Planning prévisionnel

