**3.3.2 Benutzeroberflächen-/Datenbank-Design**

Wir haben uns als Team zusammen hingesetzt und die Ausgaben der Menüs und das Datenbank-Modell besprochen. Die Datenbank sollte Tabellen für die Benutzer, die Bestenliste und für das Sudoku-Spiel haben.

Die Sudoku-Anwendung wird in einem Konsolenfenster ausgegeben. Die Steuerung in den einzelnen Menüs erfolgt durch die Eingabe der eingeblendeten Zeichen. Falscheingaben (z.B. Zeichen, die nicht eingeblendet sind) werden abgefangen und der Nutzer erhält eine Warnung. Die einzelnen Sudokus werden in einer Tabelle hinterlegt.

Da die Hilfsfunktion voraussetzt, dass jedes einzelne Feld neun Ziffern „halten“ kann, muss das Sudoku-Spielfeld dementsprechend groß sein.