

# Brugervejledning

---

## 1. Formalia

**Projekttitel:** Sudoku til undervisningsbrug

**Gruppenr.:** 4

**Deltagere:** Studerende: Emil Erik Hansen, Julian Møller, Klaes Bo Rasmussen, Steen Nordsmark Pedersen.

Instruktør: Dennis Franck.

Lærer: Georg Strøm.

**Baggrund:** Der er blevet bedt om et Sudoku-program, der kan assistere i undervisningen i matematik i 1.-3. klasse. Programmet skal indeholde en Sudokugenerator samt en grænseflade der viser de genererede Sudokuer samt kan bruges til at løse dem.

**Formål:** At lave et Sudoku-program, der er let at bruge for børn samt kan assistere dem ved løsning af opgaverne, så det kan gøres lettere (og forhåbentlig sjovere) for børnene i de mindre folkeskoleklasser at lave deres lektier til matematikundervisningen. Desuden kan det gøre arbejdet med undervisningen lettere for læreren.

## 2. Indholdsfortegnelse

1.	Formalia.....	1
2.	Indholdsfortegnelse .....	1
3.	Brugervejledning til Sudokuspillet.....	2

### 3. Brugervejledning til Sudokuspillet

Programmet køres fra en eksekverbar JAR fil. Det kræver at computeren kan køre Java 1.5 eller højere. Det er også muligt at køre programmet som en applet i en browser (Internet Explorer v. 5.5+ eller Mozilla Firefox v. 1.5.x+).

Det første skærbillede der ses når programmet starter er "Vælg en Sudoku" skærmen. Det er nu muligt at vælge mellem de tre sværhedsgrader let, middel eller svær. Den valgte indstilling afgør hvor mange tal der fjernes fra Sudoku spillepladen når den genereres. Når en af disse muligheder er valgt fortsætter programmet til næste skærbillede hvor selve sudokupladen vises.



Figur 1: Det første skærbillede: "Vælg en Sudoku"

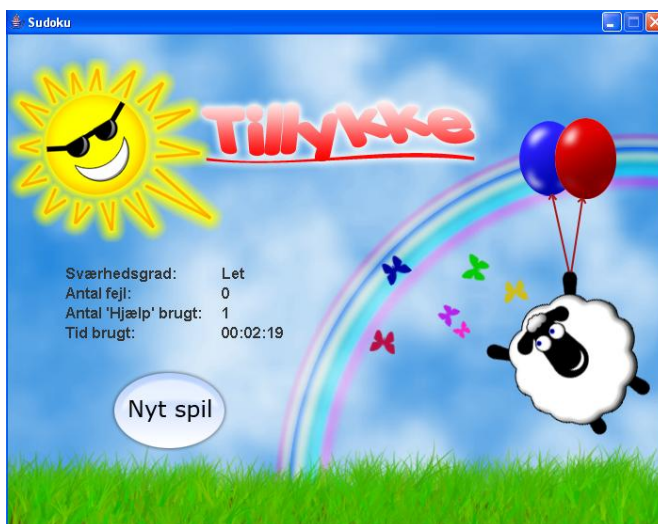


Figur 2: Sudokuvinduet med spillepladen

I toppen af skærbilledet findes menulinjen. Der findes to punkter der hver har to underpunkter. Det første er "Spil". Der har man mulighed for at starte et nyt spil og afslutte spillet. Det andet menupunkt er "Hjælp". Der har man mulighed for at finde spillereglerne for Sudoku og for at få et hint til at løse Sudokuen.

Til højre findes to knapper. Hjælp og Nyt spil. Hjælp vil, forudsat brugeren ikke har indsat forkerte tal på sudokupladen angive et felt der er muligt at løse på nuværende tidspunkt. Nyt spil vil afslutte det nuværende spil og sende brugeren tilbage til det første skærbillede.

Når sudokuen er løst vil brugeren få vist "Tillykke" skærbilledet hvor det er muligt at se statistik fra det netop overståede spil. Der findes også en knap til at påbegynde et nyt spil.



Figur 3: "Tillykke"-vinduet