

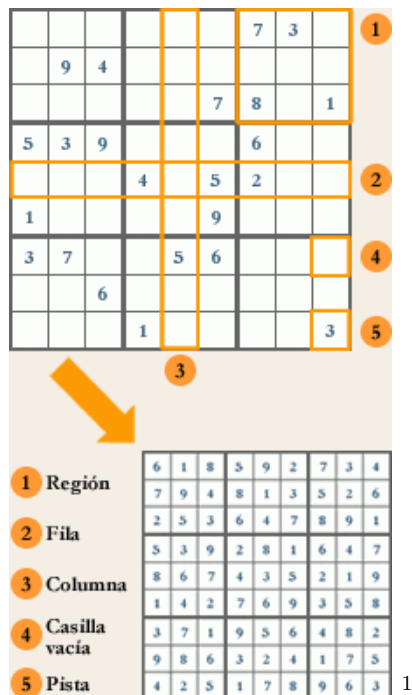
Manual Sudoku 0.3

Iván Aveiga
Kevin Campuzano

11 de julio de 2013

1. Información

Sudoku es un juego en donde en una cuadrícula de 9x9 no debe de tener números repetidos en filas, columnas o subcuadrícula de 3x3.



2. Aspectos Técnicos

Implementamos un juego de Sudoku en que el usuario debe resolver un tablero de sudoku según la dificultad elegida, entre estas tenemos.

- Fácil: 36-41 casillas llenas.
- Normal: 32-35 casillas llenas.
- Avanzado: 28-31 casillas llenas.
- Experto: 23-27 casillas llenas.

2.1. Algoritmo

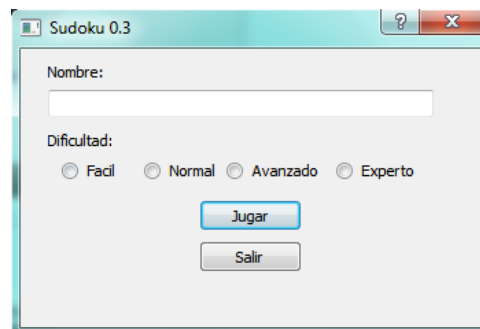
Se carga internamente un sudoku aleatoriamente entre cuatros sudokus almacenados en texto plano, dependiendo de la dificultad se seleccionan casillas aleatoriamente para usar en el tablero en que el usuario jugara. Se

¹<http://www.sudokumania.com.ar/sm1/images3/reglas.png>

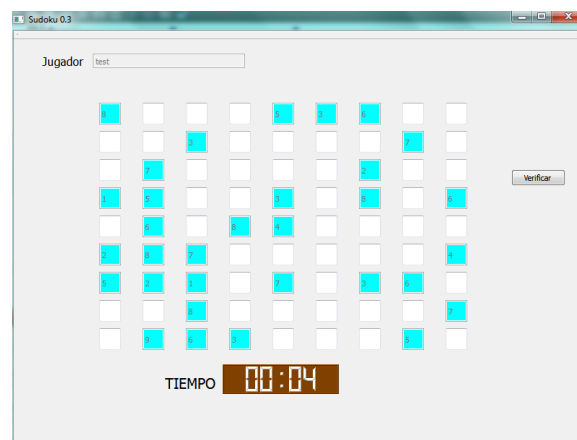
usa el concepto de random walks, para la selección de casillas se usó Programming Sudoku [Wei Meng]. El usuario puede verificar si las casillas están correctamente colocadas dando clic en el botón verificar.

2.2. Interfaz Gráfica

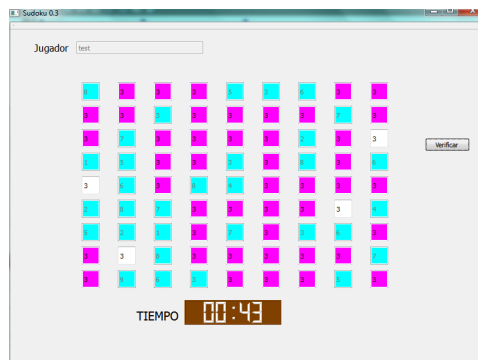
Al iniciar la aplicación se muestra una ventana donde ingresar el nombre y la dificultad a jugar.



Una vez ingresado el nombre y seleccionada la dificultad aparece la ventana a jugar, mostrada a continuación.



Podemos ver el ingreso de números validados a un solo dígito y que por motivos de ilustración podemos ver que las celdas erróneas luego de dar clic en el botón verificar se tornan de color magenta.



Al resolver correctamente el tablero el cronómetro se paraliza y se muestra el mensaje de que el usuario ganó.

