**SUDOKU**

**Disciplina:** ESTSIV006 - Introdução à Programação de Computadores   
**Descrição:**

O jogo de Sudoku espalhou-se rapidamente por todo o mundo, tornando-se hoje o passatempo mais popular em todo o planeta. Muitas pessoas, entretanto, preenchem a matriz de forma incorreta, desrespeitando as restrições do jogo. Sua tarefa neste problema é escrever um programa que verifica se uma matriz preenchida é ou não uma solução para o problema. A matriz do jogo é uma matriz de inteiros 9 x 9 . Para ser uma solução do problema, cada linha e coluna deve conter todos os números de 1 a 9. Além disso, se dividirmos a matriz em 9 regiões 3 x 3, cada uma destas regiões também deve conter os números de 1 a 9. O exemplo abaixo mostra uma matriz que é uma solução do problema.

1 3 2 | 5 7 9 | 4 6 8  
4 9 8 | 2 6 1 | 3 7 5  
7 5 6 | 3 8 4 | 2 1 9  
------+-------+------  
6 4 3 | 1 5 8 | 7 9 2  
5 2 1 | 7 9 3 | 8 4 6  
9 8 7 | 4 2 6 | 5 3 1  
------+-------+------  
2 1 4 | 9 3 5 | 6 8 7  
3 6 5 | 8 1 7 | 9 2 4  
8 7 9 | 6 4 2 | 1 5 3

Entrada: 81 números, dispostos em 9 linhas. Cada número está separado por um espaço.

Saída: True, caso a matriz apresentada seja uma solução para o problema de Sudoku. False, em caso contrário.