Sudoku.h

-int x;

-int y;

-int element;

+Sudoku();

+Sudoku(int,int,int);

+void setX(int);

+int getX();

+void setY(int);

+int getY();

+void setElement(int);

+int getElement();

Print.h

+static void printRules();

+static void printSudoku();

+static void printXYrule();

+static void Print();