

Escuela Superior Politécnica del Litoral



Lenguajes de Programación

Manual de Usuario

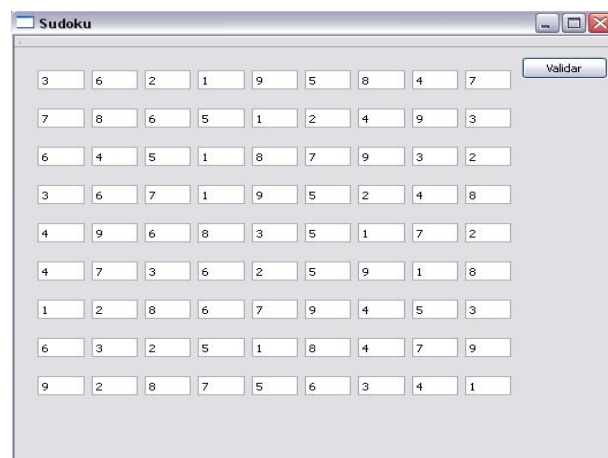
Charlie Medina
Joseph Gallardo
Kevin Zambrano

Ingeniería en Ciencias Computacionales

Guayaquil - 6 de julio de 2013

Sudoku

Manual de usuario



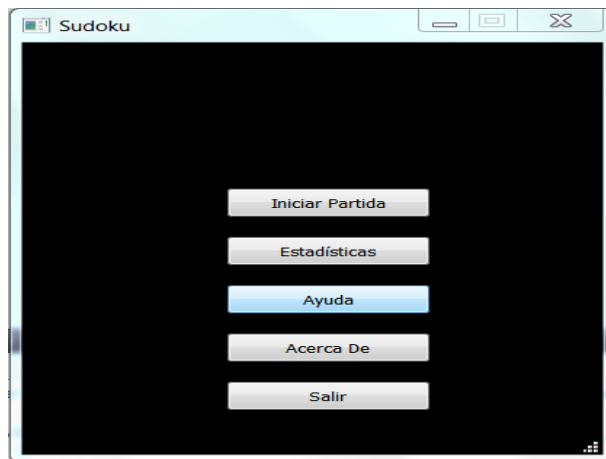
1. Introducción

Sudoku es un pasatiempo que se publicó por primera vez a finales de la década de 1970 y se popularizó en Japón en 1986, dándose a conocer en el ámbito internacional en 2005 cuando numerosos periódicos empezaron a publicarlo en su sección de pasatiempos. El objetivo del sudoku es rellenar una cuadrícula de 9 x 9 celdas (81 casillas) dividida en subcuadrículas de 3 x 3 (también llamadas cajas.º regiones”) con las cifras del 1 al 9 partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas de las celdas, y lo característico del juego es llenar las casillas vacías con números que no se repitan en una misma fila, columna o subcuadrícula.

		7	9	6	2	4		
9				1				2
	1		8	5	3		6	
5			4	7	9			1
				8				
4			3	2	1			7
	9		2	4	8		5	
6				3				8
		8	6	9	5	1		

2. Recorriendo Sudoku JCK

Nuestro Sudoku muestra en primera instancia la siguiente ventana:



2.1. Iniciar Partida

Esta opción dará inicio a la partida correspondiente a jugar.

2.2. Estadísticas

Esta opción mostrará el ranking de los jugadores de mejor puntaje en el Sudoku.

2.3. Ayuda

Aquí se mostrará las reglas y controles necesarios del Sudoku.

2.4. Acerca De

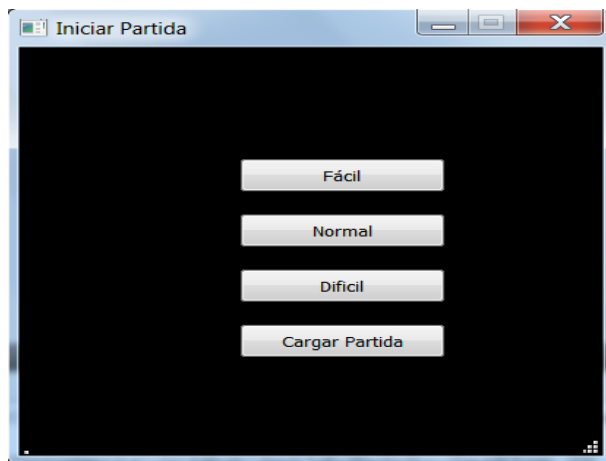
En esta opción corresponde a la información intelectual del juego.

2.5. Salir

Como su nombre lo indica, cerrará la aplicación.

3. Recorriendo el Juego.

Al haber escogido la opción 'Iniciar Partida', la siguiente ventana de niveles se despliega:



La dificultad se basa en restar la cantidad de números al tablero, la cantidad de casillas blancas son:

Facil -

Medio -

Difícil -

También se muestra la opción 'Cargar Partida' la cual muestra una partida guardada previamente.

Una vez escogido el nivel, aparecerá la ventana del sudoku lista para ser jugada:

