



QSudoku

Ramón Carrillo, Juan Mite, Esteban Muñoz

June 22, 2013

Índice

0.1 Introducción

Es una aplicación realizada en lenguaje c++, utilizando el IDE Qt Creator, es una adaptación de famoso Sudoku, 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.

0.1.1 Descripción

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. Aunque se podrían usar colores, letras, figuras, se conviene en usar números para mayor claridad, lo que importa, es que sean nueve elementos diferenciados, que no se deben repetir en una misma fila, columna o subcuadrícula. Un sudoku está bien planteado si la solución es única. La solución de un sudoku siempre es un cuadrado latino, aunque el recíproco en general no es cierto ya que el sudoku establece la restricción añadida de que no se puede repetir un mismo número en una región.

0.2 Manual de usuario

0.2.1 Pasos de la aplicación

Al lanzar la aplicación se mostrará una pantalla de inicio la cual permitirá al jugador registrarse, escoger la dificultad de juego, ver las estadísticas de juegos pasados, desarrolladores e iniciar su juego con los requisitos que especificó al inicio.

0.2.2 Pantalla inicial



0.2.3 Juego nuevo



0.2.4 Estadísticas



0.2.5 Desarrolladores



0.3 Barra de menú

0.3.1 Sudoku /Juego Nuevo

0.3.2 Sudoku /Salir

0.4 Acerca de

0.4.1 Desarrolladores

0.5 Bibliografía

Desarrolladores Juan Mite Daniel Muñoz Ramón Carrillo Estudiantes de la Escuela Superior Politécnica del Litoral a propósito de la materia de Lenguajes de programación dictada por el Ing. Javier Tibau profesor de la Facultad de Ingeniería Eléctrica y Computación.