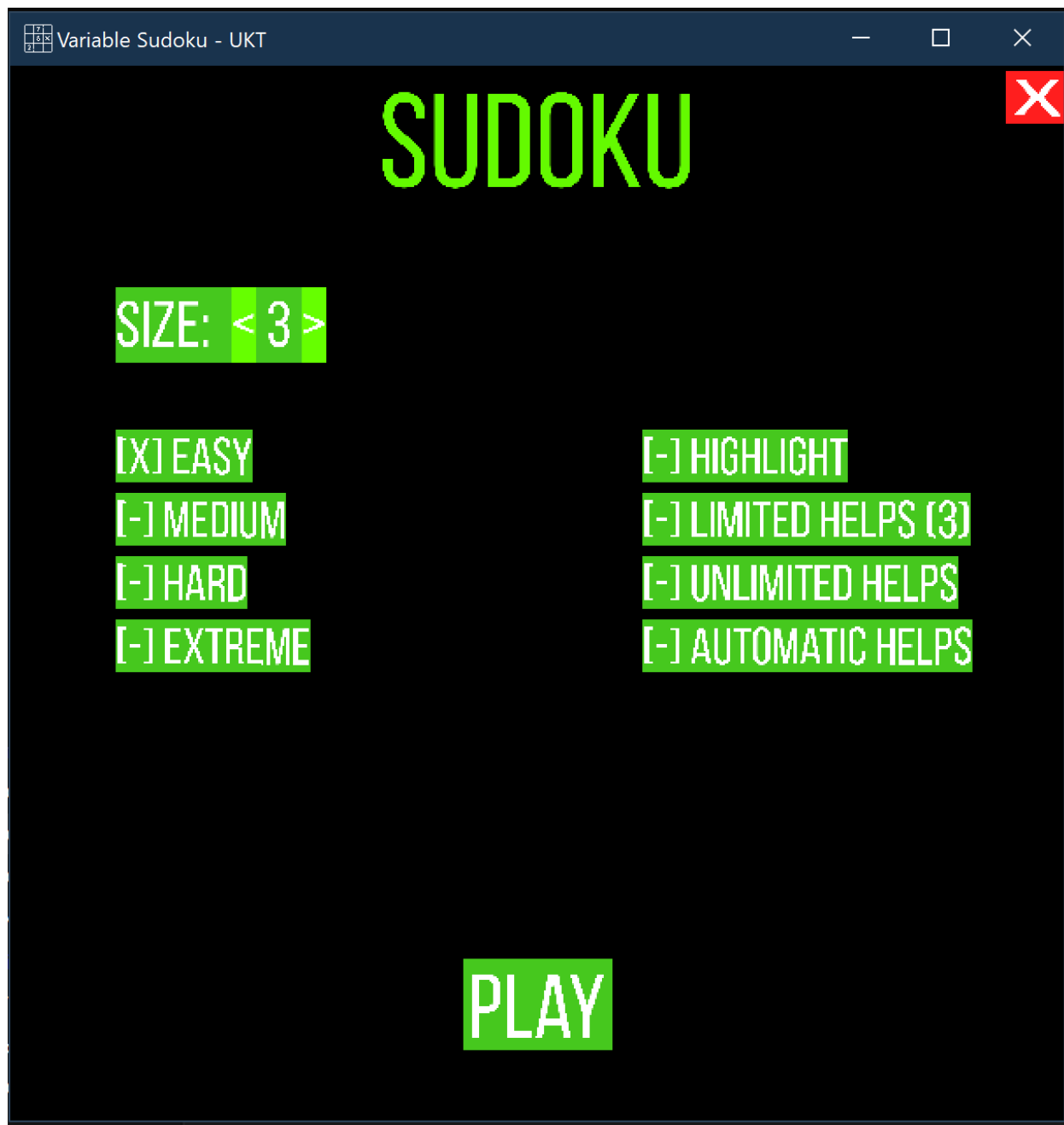


## Sudoku

A program 3 felhasználó által interaktálható ablakot tartalmaz.

Az első a főmenü:



Itt a 'Size: < x >' elemmel lehet beállítani a pályaméretet, a '<'-val csökkenteni, a '>'-val lehet növelni. A kattintható felületet a világosabb zöld jelzi,

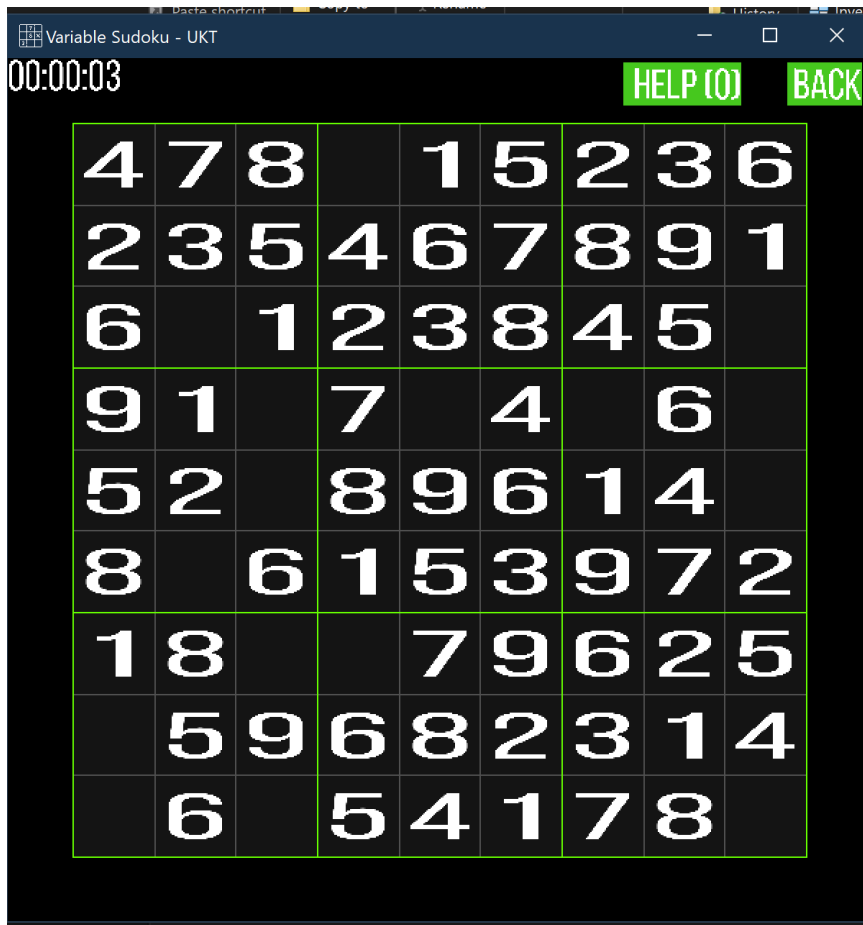
A Nehézség gombok (Easy, Medium, Hard, Extreme) teljes felületük, kattintható, és a kiválasztott elemet az 'X' jelzi. Egyszerre csak egyet választhatunk ki.

A másik oldalon 4 gomb látható, az első a kijelölő ki és bekapcsolása, az alattalévő a hiba jelző segítség viselkedése, a kijelölő önállóan ki és bekapcsolható, viszont a maradék 3 közül csak 1 bekapcsolható, vagy egyik sem.

A 'Play' gombbal indítható el a játék, a jobb felső piros 'X' gomb pedig bezárja az applikációt. (Megjegyzés: A játékállapot mentés nem csak ezzel az X-el való bezárással működik, hanem bármilyen módszerrel ami megkéri a programot hogy álljon le, nem terminálja.)

---

A második ablak maga a sudoku játék:



A bal felső sarokban egy számláló található, ez mutatja a játék kezdete óta eltelt időt.

A bal felső sarokban 2 gomb található, az első egy segítségkérő gomb, ez pirossal kiemeli a hibákat, amiket a játékos ejtett. A 'HELP' felirat mellett megjelenik egy szám ha nem végtelen segítséggel játszunk, ez a hátralévő segítségek száma.

A bal felső sarok másik gombja egy visszalépés gomb, ez visszavisz a menübe. Ezzel nem mentődik a játékállapot, a program úgy véli a játékos feladta. A program nem tartja számon a feladott játékokat, csak a megnyerteket.

Középen maga a sudoku látható, számra vagy üres cellára való kattintással kiválaszthatjuk, ekkor zölddel jelzi a program a választott cellát. Ha van választott cellánk, a szám billentyűkkel (akár Numpad-on is) felülírhatóak. Az esc-gomb elveszi a kiválasztásunkat.

Ha engedélyezve van a kiemelő, akkor számra kattintásnál minden vele megegyező számjegy sárgával lesz kiemelve. Ha nincs cella kiválasztva, akkor kiemeli a billentyűzeten megnyomott számjegyeket.

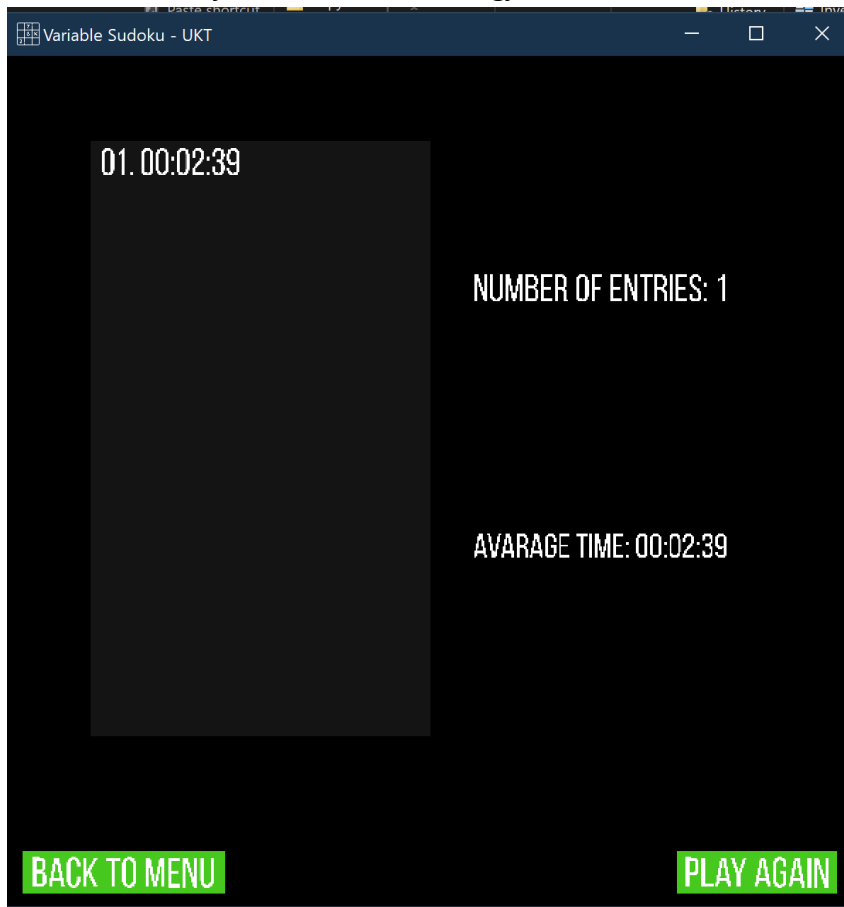
Cellát törölni 0-val lehet. Mondhatni lenullázzuk a cellát törlés helyett.

A sudoku méretének változtatásával felmerül, hogy 2 vagy több számjegyű szám van egy cellában, ekkor a program úgy értelmezi a következő billentyűt hogy a felhasználó a végére akarja írni, ha ezzel meghaladja a maximálisan beírható értéket akkor a lenyomott szám kerül magában a helyére.

Például: maximális beírható: 16, cella tartalma 1, felhasználó beír 6-ot, a cella tartalma 16-lesz. Ha viszont a cella tartalma 7, és a felhasználó beír 3at, a 73 meghaladja a maximális értéket, avagy a cella tartalma 3 lesz.

A hibakezelő automatikusan vagy a segítség gomb megnyomásával aktiválódik, feltéve, ha be van kapcsolva az automatikus hibajelzés, vagy van még segítsége a játékosnak. A cellák amik hibás értékeket tartalmaznak piros számjegyekkel fognak megjelenni, Érdeemes memorizálni ezt, mert a következő interakciónál a program elveszi a kijelöléseket.

Ha sikeresen teljesítettük a táblát megjelenik a 3. ablak



Itt látjuk az aktuális beállításokkal játszott előző játékok eredményeit, a táblázatban a 15 legjobb eredmény látszódik, de láthatunk egy átlag időt ami viszont az összes megoldást tartalmazza. Az átlag idő felett láthatjuk hogy hány játékot játszottunk ezekkel a beállításokkal.

Alul a bal sarokban lévő gomb visszavisz a menübe, míg a jobb oldali új játékot indít ugyanezekkel a beállításokkal.