

# Sudoku Felhasználói Dokumentáció

Amikor a felhasználó elindítja a játékot, egy üres Sudoku rács előtt találja magát, ahol új játékot indíthat, betölthet egy elmentettet vagy megnézheti a dicsőséglistát.

## Új Játék Indítása:

- Az "Új Játék" gombra kattintva a felhasználó három nehézségi szint közül választhat: Könnyű, Közepes és Nehéz. A nehézségi szint határozza meg, hogy hány előre kitöltött szám van a rácson.
- Minden új játék egy megoldható Sudoku feladványt generál, amelyből a nehézségi szintnek megfelelő számú cella hiányzik.

## Játék Funkciók:

**Ellenőrzés Gomb:** A játék biztosít egy "Ellenőrzés" gombot, amellyel a felhasználó ellenőrizheti, hogy az általa beírt számok megfelelnek-e a Sudoku szabályainak. Ha hibát talál, a hibás cellákat pirossal jelöli.

**Időzítő:** A játék tartalmaz egy időzítőt, amely méri az eltelt időt a játék kezdete óta. Az eltelt idő és a nehézségi szint alapján számítja a játékos pontszámát.

**Mentés és Betöltés:** A felhasználók elmenthetik a jelenlegi játékállást, amely tartalmazza a kezdeti számokat, a jelenlegi állapotot, a nehézségi szintet és az eltelt időt. Ez lehetővé teszi, hogy később visszatöltsék és folytassák a játékot.

**Dicsőséglista:** A játék tartalmaz egy dicsőséglistát, amelyre a játékosok felkerülhetnek, ha sikeresen kitöltik a feladványt. A befejezéskor a felhasználó megadhat egy felhasználónevet, amely megjelenik a listán. A lista először a nehézségi szint, majd az eltelt idő szerint van rendezve.

## Automatikus Ellenőrzés:

- Ha a felhasználó kitölti az összes cellát, a játék automatikusan lefuttat egy ellenőrzést, hogy érvényes-e a teljes rács.