

Generar Kenken:

El código de generar KenKen se basa en la interacción con el usuario, el cual decidirá si quiere programarlo él o si prefiere que lo acabe la máquina.

La primera parte es decidir el tamaño del KenKen, este valor va de 3 a 9, condición que la máquina te impone, si el usuario decidiera no poner un tamaño, no hay problema, ya que GenerarKenken tiene un algoritmo que genera tamaños al azar.

Después, el usuario decidirá cuantas áreas quiere tener su KenKen, si no quiere decidir este paso, tampoco hay problema, pero entonces la interacción con el usuario, para generar, se acaba, ya que las casillas y la colocación de las áreas lo decidirá la máquina.

Si decide escoger las áreas, la máquina le pedirá cuantas áreas desea colocar, que tipo de operación quiere imponer y que valor tiene que tener esa región, los valores que el usuario escoge tienen que ser razonables para que su KenKen tenga solución, ya que no se impone ninguna regla a la hora de escoger regiones o valores, excepto la que una área tiene que estar en bloques, no se puede dividir.

En caso contrario, la máquina seguirá una implementación aleatoria la cual escogerá cuantas áreas se van a colocar, qué valores tendrá cada área, y donde se colocarán estas regiones, puede ser que no genere un KenKen correcto, ya que genera regiones al azar, es el riesgo que corre un usuario si decide generar un KenKen de manera aleatoria.

Si lo ha realizado manualmente, la máquina le preguntará si quiere colocar estas áreas por el tablero, si escoge la opción manual tendrá que introducir la posición x e y y donde colocará una área "a" que también tiene que introducir, las regiones tienen que estar en bloques, en caso de que el usuario intente separarlas, la máquina le avisaría.

Si escogió la opción automática, la máquina pondrá todos los valores al azar y se acabaría la interacción con el usuario.

Una vez el jugador ha colocado sus regiones, la máquina le pregunta si quiere poner casillas fijas, si desea ponerlas, el usuario tiene que introducir el valor y su posición, si no quiere ponerlas, ningún problema, este KenKen no tendrá casillas fijas.

En este punto, tanto si hemos escogido la opción manual como la automática, ya tenemos creado nuestro KenKen, ahora comprobaremos que este se pueda resolver, si se puede resolver nos felicitará por realizar un KenKen correcto y nos preguntará si queremos ver la solución, en caso contrario, la máquina nos comentará que nuestro tablero no tiene solución.

En la mayoría de pasos el programa nos preguntará si queremos hacer una función, estas preguntas se tienen que resolver con "Si" o "No", de otro modo el programa te preguntará otra vez, ya que no entiende lo que le respondiste.