

Sudoku

Luis Vásquez y Luis Caviedes

8 de julio de 2013

Índice general

1. Introducción	2
2. Instrucciones	3
2.1. Instrucciones	4
3. Funcionalidades	7
3.1. Ranking	8

Capítulo 1

Introducción

Proyecto elaborado en C++ en el framework Qt. Es un juego de Sudoku relativamente sencillo, pero que nos forzó a poner nuestras habilidades adquiridas a través de la carrera para poder presentar este proyecto.

Capítulo 2

Instrucciones

2.1. Instrucciones



Figura 2.1: Ventana Principal

El usuario comienza en la ventana principal, donde puede escoger cualquiera de las opciones presentadas. Para empezar el juego, le deberá dar click en jugar.

En esta ventana ingresará la dificultad y el nombre. La dificultad esta dada por un número (dado por la dificultad), que al ingresar al algoritmo es el la cantidad de números que se va a extraer por recuadro.

Ya en esta ventana el usuario puede jugar. Se recuerda que no se podrá acceder a la funcionalidad del ranking si se carga una partida , se usa la funcionalidad pista o se usa las funcionalidades Jugadas Inválidas e Incorrectas.

Al presionar el boton pista una casilla vacía tomará el valor correcto segun la solución del sudoku.

Al acceder a la funcionalidad de las jugadas inválidas, se verifica el estado actual del sudoku, y jugadas incorrectas se verifica los números incorrectos con respecto a la solución del sudoku.

El reloj en la parte inferior indica el tiempo, el cuál es el puntaje del jugador.



Figura 2.2: Ventana de Elección

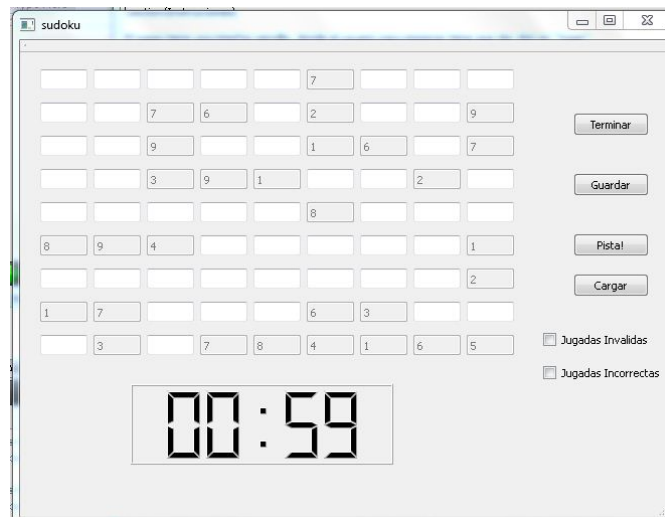


Figura 2.3: Ventana del Juego

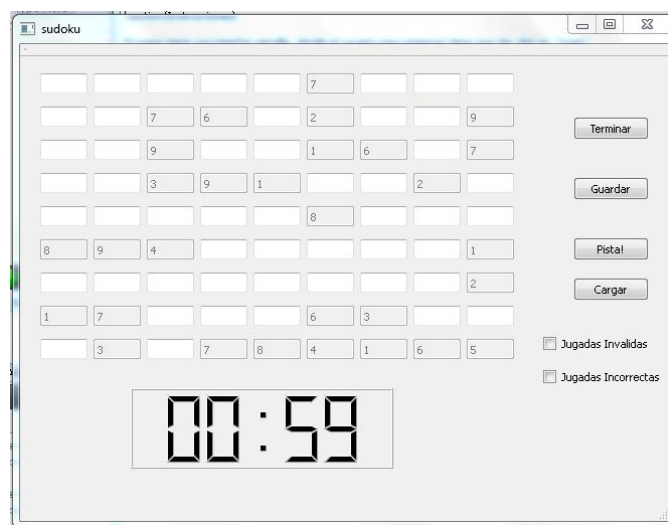


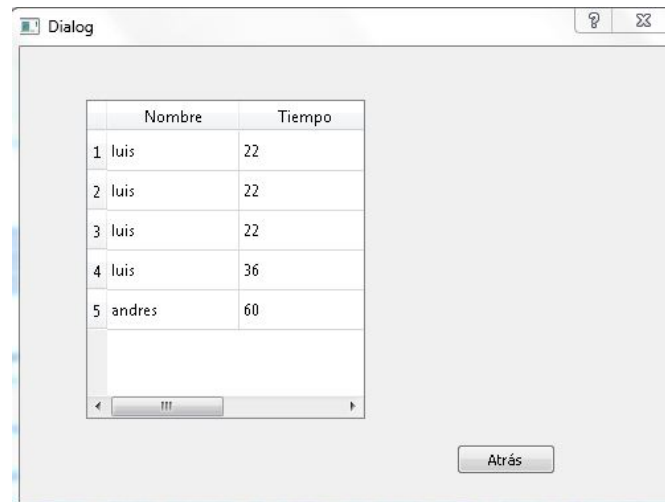
Figura 2.4: Jugadas Inválidas

Capítulo 3

Funcionalidades

3.1. Ranking

Esta funcionalidad es accedida mediante la primera pantalla del programa, dándole click al botón ranking. Esta funcionalidad se la llevo a cabo usando un



	Nombre	Tiempo
1	luis	22
2	luis	22
3	luis	22
4	luis	36
5	andres	60

Figura 3.1: Pantalla Ranking

widget en Qt especial, que nos permitió armar una tabla con los nombres de los jugadores. El ranking es guardado en un archivo de texto ranking.txt, y es cargado en tiempo real a la tabla. Al finalizar el juego de forma satisfactoria el nombre del jugador y el puntaje (número de segundos) son guardados en este archivo.