

## 1. Sudoku /\*\*

Utwórz tablicę dwuwymiarową o rozmiarze 9x9, która będzie planszą do gry w sudoku.

Program ma pytać o 3 rzeczy:

- rzędną
- odciętą
- wartość pola

Jeśli wartości są poprawne i wpisana wartość nie spowoduje złamania zasad gry w sudoku to program ma zapisać wartość pod danymi współrzędnymi.

Działanie programu kończy się wraz z wypełnieniem planszy.

/\*\*

Tablica może mieć dowolny rozmiar, np. 2x2, 3x3, 4x4.

Użyj dynamicznej alokacji pamięci.

The classic Sudoku game involves a grid of 81 squares. The grid is divided into nine blocks, each containing nine squares.

The rules of the game are simple: each of the nine blocks has to contain all the numbers 1-9 within its squares. Each number can only appear once in a row, column or box.

The difficulty lies in that each vertical nine-square column, or horizontal nine-square line across, within the larger square, must also contain the numbers 1-9, without repetition or omission.

Every puzzle has just one correct solution.

Diagram illustrating a 9x9 Sudoku grid with highlighted regions and labels:

- BOX:** A green box highlights the top-left 3x3 subgrid (rows 1-3, columns 1-3).
- BLOCK:** A red box highlights the middle 3x3 subgrid (rows 4-6, columns 4-6).
- ROW:** A purple arrow points to the 5th row (row index 5).
- COLUMN:** A blue arrow points to the 8th column (column index 8).

			3	9			1	
5		1					4	
9			7			5		
6		2	5	3			7	
			7					8
7			8			9		3
8		3		1			9	
	9		2		6			7
4					3		6	1