

# Manual de Juego Sudoku

Manuel Suárez-Veronica Pozo-José Salas

26 de junio de 2013

# Índice general

1. Introducción	2
2. El Juego	3
3. Opciones	4
4. Conclusiones	5

# Capítulo 1

## Introducción

El libro a continuación es creado como una herramienta para el desarrollo de habilidades de edición colaborativa de documentos de texto plano. La herramienta que habilita dicha colaboración, en este taller, es Git pero podría ser reemplazada por otros sistemas de versionamiento.

## Capítulo 2

### El Juego

# Capítulo 3

## Historia

El Sudoku puede haberse ideado a partir de los trabajos del matemático suizo Leonhard Euler (1707-1783), quién utilizó los cuadrados latinos<sup>1</sup> para realizar cálculos probabilísticos, aunque su aparición más obvia se dio en el año 1979, cuando el norteamericano Howard Garns publica en Nueva York, a través de la empresa Dell Magazines, un juego muy similar conocido bajo el nombre de “Number Place”. En el año 1984 una editorial japonesa lo exportó hacia ese país, divulgándolo en el periódico “Monthly Nikolist” bajo el nombre de “Los números deben estar solos” (cuyo apócope en japonés es SuDoku). La editorial introdujo con el correr de los años algunas innovaciones que hicieron que el juego ganara gran popularidad entre los lectores. Sus inicios reales como Sudoku en Occidente se remontan a los años 2004/2005, gracias a su publicación en los diarios “The Times” y “The Daily Mail”. Desde aquel entonces, el juego ha alcanzado una gran popularidad en el mundo moderno: en 2005 se publicó el primer libro acerca de Sudokus en el mundo (“Los mejores Sudokus”, con 200 tableros agrupados en 4 niveles de dificultad) y se lo incluyó entre los 9 problemas del ICPC (sigla de International Collegiate Programming Contest).

# Capítulo 4

## Opciones

## Capítulo 5

## Conclusiones