Các Class em sẽ dùng:

* CheckBoardManager: render các button trên Panel để chứ ma trận Sudoku và quản lý các sự kiện, thuộc tính của các button.
* Cons (Constraint): dùng để quản lý các biến static trong chương trình, ngoài ra cũng dễ cải tiến chỉnh sửa
* Value: Chứa ma trận của game. Sau này nó sẽ là hàm level.
* Function: Chức các chức năng của game như redo, undo, hint ( cho phép người chơi giải 1 ô), solve ( giải cả ma trận)

|  |
| --- |
| CheckBoardManager |
| * Panel chessboard * Button btn |
| * void LoadChessBoard (int [,] map) |

|  |
| --- |
| Cons |
| * Width * Height |

|  |
| --- |
| Value |
| * matrix |
| * void Random() * Int Level() |

|  |
| --- |
| Function |
| * Stack redo * Stack undo * Stack solve |
| * Int isOk ( kiểm tra tính đúng đắn của số vừa điền) * Void SolveSudoku ( giải xong bỏ vào stack Solve) |