Zu Anfang des Spiels muss man die Namen der zwei Spieler über eine Abfrage geben, die während des Spielverlaufes immer wieder in Verwendung kommen. (Zeile 307 & 308)



Danach startet die auslesenUNDerstellen() Funktion. Diese Funktion liest eine zufällige Textdatei aus der Liste sudokutxt (sudoku1.txt, sudoku2.txt – Zeile 33)





aus dem Ordner aus die einen voll ausgefülltes Sudoku enthält. Wenn man möchte kann man auch weitere Textdateien in die Liste hinzufügen.

Die Textdateien werden Reihe für Reihe und Spalte für Spalte ausgelesen und in einer Liste data abgespeichert. Danach wird diese Liste auf die s1 Liste übertragen womit die Spieler dann spielen.

Als nächstes kommt eine Abfrage die fragt wieviele Felder entfernt werden sollen. Je mehr Felder entfernt werden desto schwieriger ist das Sudoku zu lösen. Die Felder werden dann zufällig ausgesucht und ein Feld kann nicht zwei mal zufällig „geleert“ werden da eine Abfrage eingebaut ist die schaut ob das jeweilige Feld bereits 0 ist.



Das jetzt erstelle Feld wird dann in einer weiteren dataX Liste abgespeichert die es ermöglicht im späteren Spielverlauf abzufragen ob das Feld Anfangs vorgegeben war oder nicht.



Das dataX ist dazu notwendig um später beim Löschen einer Zahl aus einem Feld zu schauen ob dieses Feld selbst eingetragen wurde oder durch das Erstellen selber vorgegeben war (Zeile 206 - 208)



Außerdem ist es für die farbige Gestaltung bei printsudokubox2() nötig um die vorgegebenen Felder von selbst ausgefüllten zu unterscheiden. (Zeile 124)

