

# Sudoku Solver (Android App)

## Projektdefinition Modul Prog1

---

### Projektziel

Entwicklung einer Android App die Sudoku's lösen kann. Die App startet und zeigt ein leeres Sudoku-Feld an. Der User gibt das Sudoku, das er lösen will in der App ein. Mit dem Klick auf „Lösen“, werden die fehlenden Zahlen eingesetzt.

### Meilensteine

Folgende Meilensteine werden definiert. Die Ziele sollen jeweils Ende der Woche erreicht sein.

Woche 1	Android App mit leerem Sudoku Feld, in das man überall Zahlen rein schreiben kann. Beim Klick in das Feld soll automatisch der Zahlenblock eingeblendet werden.
Woche 2	Die Sudoku-Regeln sind implementiert. Die App kann also prüfen, ob ein korrekt ausgefülltes Sudoku vorliegt (Jede Nr. nur einmal in einer Reihe, Zeile oder 3x3 Block).
Woche 3	Ein einfacher Algorithmus zum Lösen eines lösbaren Sudokus ist implementiert. Falls der einfache Algorithmus bereits funktioniert, einen schnelleren Algorithmus zum Lösen des Sudoku's implementieren.
Woche 4	Reserve für den Lösungsalgorithmus
Vorbereitung Präsentation	

KANN-Ziel: Generierung von lösbaren Sudoku's.

### Projektrisiko

1. Der Lösungsalgorithmus könnte sich als schwierig zu implementieren herausstellen.
2. Die Erstellung der Android App als solche ohne implementierte Logik, kann evtl. komplexer sein als erwartet (Viele Events/Exceptions die man abfangen muss, Funktionen die implementiert werden müssen)
3. Keine Erfahrung mit Android App