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).  Ein einfacher Algorithmus zum Lösen eines lösbaren Sudokus ist implementiert. |
| Woche 3 | 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 Lösungsalgorithums 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