

# Maquettage SUDOKU Valentin CONCHIS 1A1 (réalisé sur Notepad++)

//lancement de la grille, de la règle et première demande au joueur//

Le but du jeu est de remplir ces cases avec des chiffres allant de 1 à 9 en veillant toujours à ce qu'un même chiffre ne figure qu'une seule fois par colonne, une seule fois par ligne, et une seule fois par carré de neuf cases.

Au début du jeu, une vingtaine de chiffres sont déjà placés, il vous reste à trouver les autres.

La grille initiale de sudoku ne peut aboutir qu'à une et une seule solution. A vous de jouer !

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur sélectionne la case D;6//

Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne': D;6

Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.

Saisissez '0' pour changer de case.

Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.

Saisissez 'Q' pour abandonner.

Saisissez une valeur :

//La case D;6 est sélectionnée, une valeur est demandée au joueur//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur saisis les arguments dans le mauvais ordre//

Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne': 6;D

Erreur ! Les arguments ne sont pas corrects, veuillez saisir les arguments dans ce format : 'Ligne;Colonne'.  
 Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne':  
 //Le programme affiche un message d'erreur et redemande une case//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur saisis des arguments innexistants//  
 Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne': V;12  
 Erreur ! Case innexistante, vous devez choisir entre A et I pour le premier argument et entre 1 et 9 pour le deuxième.  
 Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne':  
 //Le programme affiche un message d'erreur et redemande une case//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur saisis pour 2e argument un nombre à virgule//  
 Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne': V;1.2  
 Erreur ! Vous ne pouvez enter que des chiffres entiers entre 1 et 9.  
 Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne':  
 //Le programme affiche un message d'erreur et redemande une case//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6				9		7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre la valeur 9 dans la case sélectionnée (D;6)//  
 Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.  
 Saisissez '0' pour changer de case.  
 Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.  
 Saisissez 'Q' pour abandonner.  
 Saisissez une valeur : 9  
 Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne':  
 //La valeur saisie est ajoutée à la grille et une nouvelle case est demandée//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre 0 après avoir sélectionné la case D;6//  
 Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.  
 Saisissez '0' pour changer de case.  
 Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.  
 Saisissez 'Q' pour abandonner.  
 Saisissez une valeur : 0  
 Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne':  
 //Aucune valeur n'est ajoutée à la grille et une nouvelle case est demandée//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6				6		7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre R sur D;6 déjà remplie par 9//

Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case :

Saisissez '0' pour changer de case

Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.

Saisissez 'Q' pour abandonner.

Saisissez une valeur : R

Saisissez une valeur : 6

Veuillez sélectionner une case en utilisant ce format : 'Ligne;Colonne':

//l'Ancienne valeur est supprimée et remplacée par la nouvelle valeur saisie,  
une nouvelle case est ensuite demandé//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre Q//

Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case :

Saisissez '0' pour changer de case

Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.

Saisissez 'Q' pour abandonner.

Saisissez une valeur : Q

Vous avez perdu !

//Aucune valeur n'est ajoutée à la grille et un message de fin est affiché, le  
jeu se termine//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1	X	5	X	X	X	X	X	8
B	X	X	X	X	9	X	X	X	X
C	X	X	X	X	X	X	X	6	X
D	X	6	X	X	X	9	X	7	X
E	X	X	X	X	X	2	X	X	X
F	X	X	X	X	X	X	X	X	X
G	X	8	X	X	X	X	X	X	X
H	X	X	X	4	X	X	9	X	X
I	X	X	X	X	X	5	X	X	X

//Cas ou le joueur finis le SUDOKU//

Bravo vous avez gagné !

//La grille est pleine, un message de fin est affiché, le jeux se termine//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre une valeur qui ne peut pas être placé, par exemple 2 en D;6//

Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.

Saisissez '0' pour changer de case.

Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.

Saisissez 'Q' pour abandonner.

Saisissez une valeur : 2

Erreur ! Vous ne pouvez pas placer ce chiffre ici, essayez une autre valeur ou 0 pour choisir une autre case.

Saisissez une valeur :

//Aucune valeur n'est ajoutée à la grille, un message d'erreur est affiché et une nouvelle saisie est demandé//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre une valeur non comprise entre 0 et 9 dans la case sélectionnée (D;6)//

Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.

Saisissez '0' pour changer de case.

Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.

Saisissez 'Q' pour abandonner.

Saisissez une valeur : -8

Erreur ! Vous ne pouvez saisir qu'un chiffre entre 1 et 9 ou 0 pour changer de case.

Saisissez une valeur :

//Aucune valeur n'est ajoutée à la grille, un message d'erreur est affiché et une nouvelle saisie est demandé//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre un caractère différent de Q ou R dans la case sélectionnée (D;6)//

Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.

Saisissez '0' pour changer de case.

Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.

Saisissez 'Q' pour abandonner.

Saisissez une valeur : S

Erreur ! Vous ne pouvez saisir que R pour remplacer une valeur ou Q pour abandonner la partie.

Saisissez une valeur :

//Aucune valeur n'est ajoutée à la grille, un message d'erreur est affiché et

une nouvelle saisie est demandé//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre une valeur à virgule dans la case sélectionnée (D;6)//  
Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.  
Saisissez '0' pour changer de case.  
Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.  
Saisissez 'Q' pour abandonner.  
Saisissez une valeur : 1.3  
Erreur ! Vous ne pouvez que saisir qu'un chiffre entier.  
Saisissez une valeur :  
//Aucune valeur n'est ajoutée à la grille, un message d'erreur est affiché et  
une nouvelle saisie est demandé//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6						7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur souhaite remplacer une valeur initiale de la grille (A;1)//  
Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.  
Saisissez '0' pour changer de case.  
Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.  
Saisissez 'Q' pour abandonner.  
Saisissez une valeur : R  
Erreur ! Vous ne pouvez pas remplacer une valeur initiale.  
Saisissez une valeur :  
//Aucune valeur n'est supprimée de la grille, un message d'erreur est affiché  
et une nouvelle saisie est demandé//

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	1		5						8
B					9				
C								6	
D		6				9		7	
E						2			
F									
G		8							
H				4			9		
I						5			

//Cas ou le joueur entre une valeur sur une case déjà remplie (D;6)//

Saisissez une valeur entre 1 et 9 pour remplir la case.

Saisissez '0' pour changer de case.

Saisissez 'R' pour remplacer la valeur de la case.

Saisissez 'Q' pour abandonner.

Saisissez une valeur : 8

Erreur ! La case est déjà remplie, saisissez R pour remplacer la valeur de cette case ou 0 pour changer de case.

Saisissez une valeur :

//Aucune valeur n'est ajoutée et supprimée de la grille, un message d'erreur est affiché et une nouvelle saisie est demandé//