

Uživatelská dokumentace

Předdefinované příklady

Program obsahuje několik příkladů kakura. Pokud je chete spustit stačí zadat **kakuro** <kakuro>, kde místo <kakuro> zadáte jednu z možností:

Hotová kakura

1. dobre
2. spatne
3. vyresene

Navyplněná kakura

1. easy
2. easy2
3. medium
4. nevyresene
5. extreme
6. extreme2
7. extreme3

Vlastní vstup

Zadávání vlastního kakura je velmi jednoduché. Zavoláte **kakuro** <vlastni vstup>, kde <vlastni vstup> je sekvence [(x,y,z),.....] obalená v hranatých závorkách. Kakuro se zadává ve čtvercové mřížce, tedy strana čtverce je rovna delší straně kakura. Nyní se podíváme co znamená trojice:

x

První hodnota trojice je číslo od -2 do 9, kde:

-2 je blok, prázdná buňka bez možnosti vyplnění

-1 je pomocná buňka, kde je zobrazena suma v řádku a sloupci

0 je nevyplněná buňka

1 - 9 je buňka vyplněná

y

Druhá hodnota trojice je suma na řádku v pomocné buňce. Má hodnoty 0-45.

0 je pro jiné buňky než pomocné

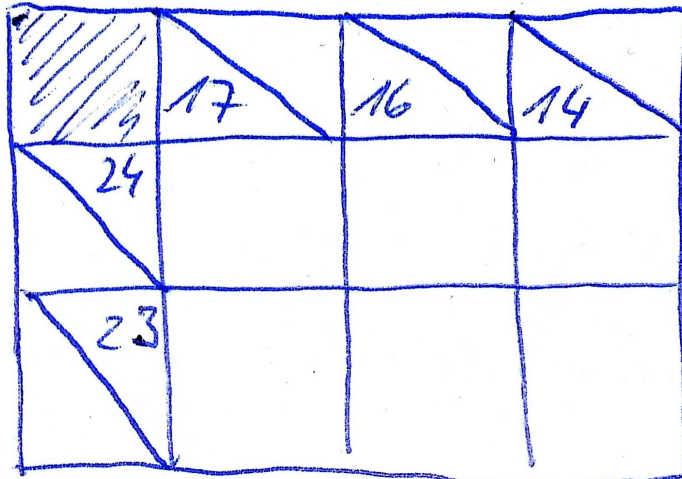
1 - 45 je suma na řádku v pomocné buňce

z

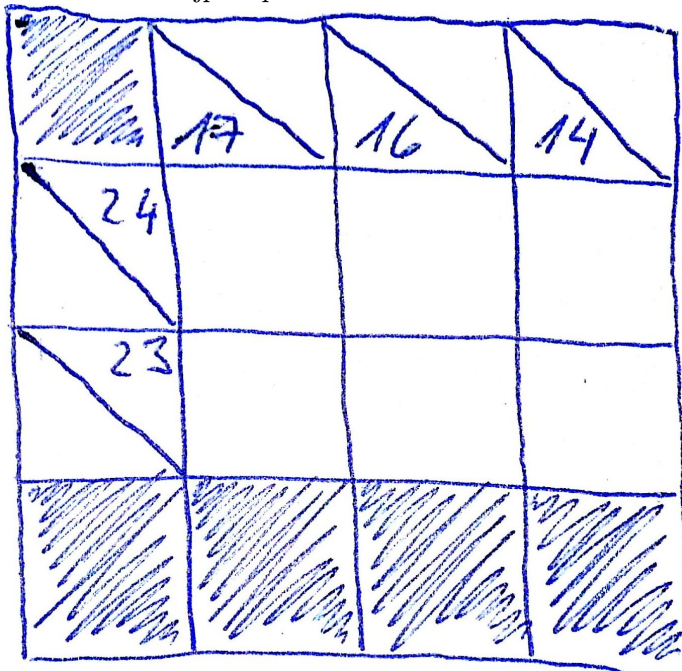
Třetí hodnota z trojice je totéž co druhá hodnota, akorát neznačí sumu v řádku, ale v sloupci.

Příklad

Chceme vypočítat následující kakuro:



Musíme si ho nejprve převést na čtverec:



A nyní zadáme do programu:

```
kakuro [(-2,0,0), (-1,0,17), (-1,0,16), (-1,0,14), (-1,24,0),
→ (0,0,0), (0,0,0), (0,0,0), (-1,23,0), (0,0,0), (0,0,0),
→ (0,0,0), (-2,0,0), (-2,0,0), (-2,0,0), (-2,0,0)]
```