

Programozási technológia I.

8. előadás

demó

2015. november 13.

1. Sudoku

Készítsünk 9×9 -es Sudoku játékot! Legyen lehetőség három nehézségi szinten (könnyű, közepes, nehéz) játszani, ezeken belül véletlenszerűen válasszuk ki a pályát a meglévők közül. A program a pályákat és a megoldást is fájlból töltse be. Legyen lehetőség egy megkezdett játék elmentésére, valamint betöltésére is.

Játék közben csak az előre nem megadott mezőket engedjük módosítani. Ezekre a bal egérgommbal kattintva lépkedhetünk a lehetséges (sorban, oszlopban, dobozban nem ütköző) számok között. Jobb egérgommbal kattintva ürítsük ki a mezőt.

Legyen lehetőség a játék ellenőrzésére, sikeres kitöltés esetén gratuláljunk a felhasználónak, és kezdjünk véletlenszerűen új játékot az eddigi nehézségi szinten.