

Sudoku

Anleitung für Sudoku-Spiel

Sudoku

Inhalt

| | |
|---------------------|----------|
| Allgemeine Hinweise | Seite 3 |
| Masken und Eingaben | Seite 4 |
| Programmstart | Seite 7 |
| Spielen | Seite 8 |
| Eingaben | Seite 11 |
| Programm-Ende | Seite 12 |

Sudoku

Allgemeine Hinweise

Das Programm kann auf jedem Windows-Computer laufen.

Das Programm „sudoku“ soll als Zeitvertreib für Sudoku-Spieler dienen.

Das Spiel Sudoku kann immer wieder gespielt werden, da jedes Mal ein neues Spiel über einen Zufallsgenerator erzeugt wird.

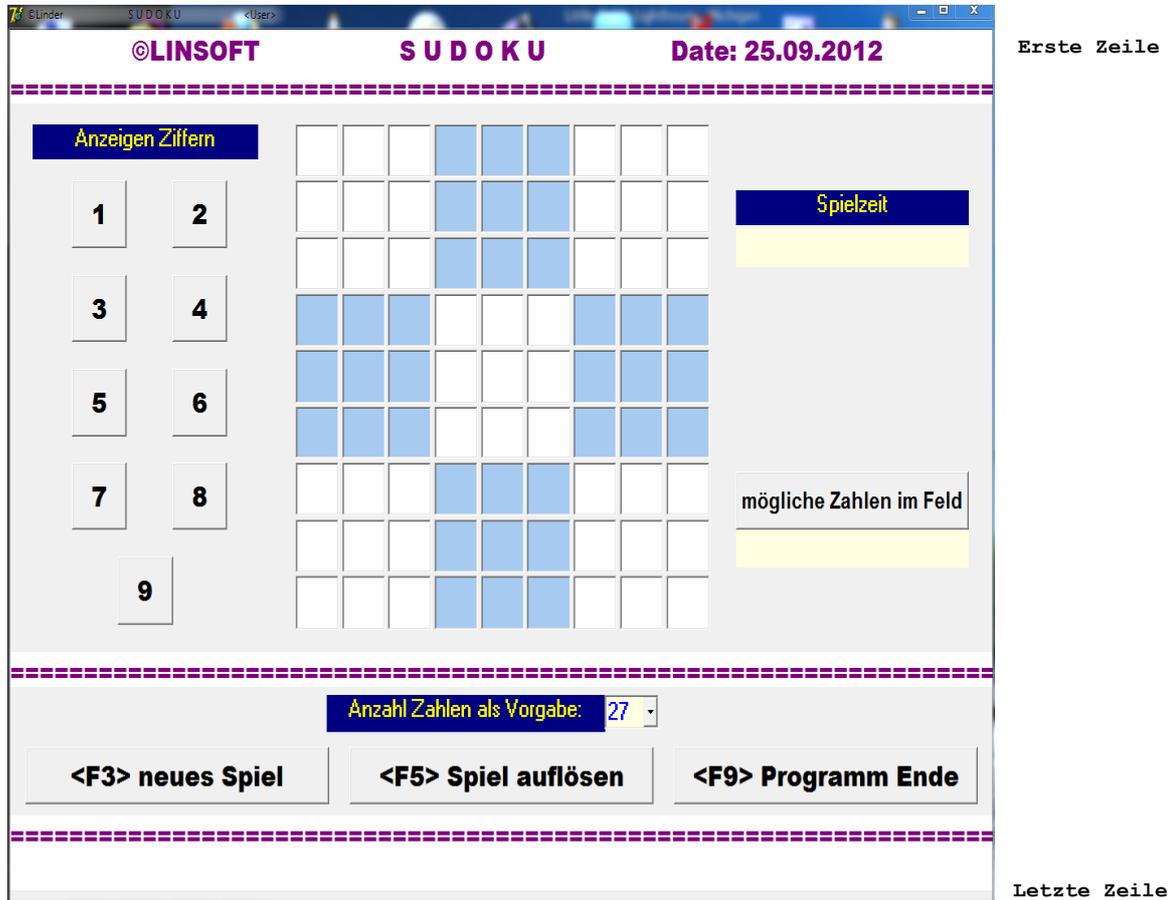
Alles in dieser Beschreibung sind nur Beispiele, bei Ihnen kann es etwas anders aussehen.

Die Spielregeln für Sudoku können Sie dem Internet (GOOGLE) entnehmen.

Sudoku

Masken und Eingaben

Alle Bildschirmbilder haben grundsätzlich den gleichen Aufbau.



Erste Zeile: enthält Herstellerlogo, Programmname und Datum

Letzte Zeile: enthält Fehlermeldungen und Hinweise.

Diese Zeile bitte immer beachten.

Sudoku

Es gibt vier Arten von Eingaben.

Button



<F11> Programm-Ende

Ein Button ist eine Art Taste die mit der Maus gedrückt werden kann. Damit wird das Programm gesteuert und eine Funktion ausgelöst. Der Wert in den spitzen Klammern <F11> bedeutet, dass man den Button auch über die Funktionstasten „F1-F12“ (oben auf der Tastatur) betätigen kann.

Combobox



mit

Eine Combobox ist ein Auswahlfeld. Wenn man mit der Maus auf den kleinen Pfeil rechts klickt, so öffnet sich ein Fenster mit Werten, aus denen man mit Mausclick einen Wert auswählen kann.

Damit Sie wissen, welche Combobox gerade zur Eingabe aktiv ist, wird die Hintergrund- und Schriftfarbe geändert.
Hintergrund Dunkelweiß und Schrift Grau Eingabe ist inaktiv
Hintergrund Weiß und Schrift Blau Eingabe ist aktiv

Eingabefeld



Ein Eingabefeld ist ein Feld, indem man Eingaben über die Tastatur machen kann. Eingaben müssen mit der „ENTER-Taste“ abgeschlossen werden. Ausnahme die Eingabe geht über die maximale Länge des Eingabefeldes. Das Eingabefeld ist zu Beginn der Eingabe leer. Bei Falscheingabe kann die Backspace-Taste Benutzt werden.

Damit Sie wissen, welches Eingabefeld gerade zur Eingabe aktiv ist, wird die Hintergrund- und Schriftfarbe geändert.
Hintergrund Weiß oder Hellblau Eingabe ist inaktiv
Hintergrund Gelb Eingabe ist aktiv

Sudoku

Bestätigungsbox



Bei diesen Boxen muss mit dem entsprechendem Button bestätigt werden.

Sudoku

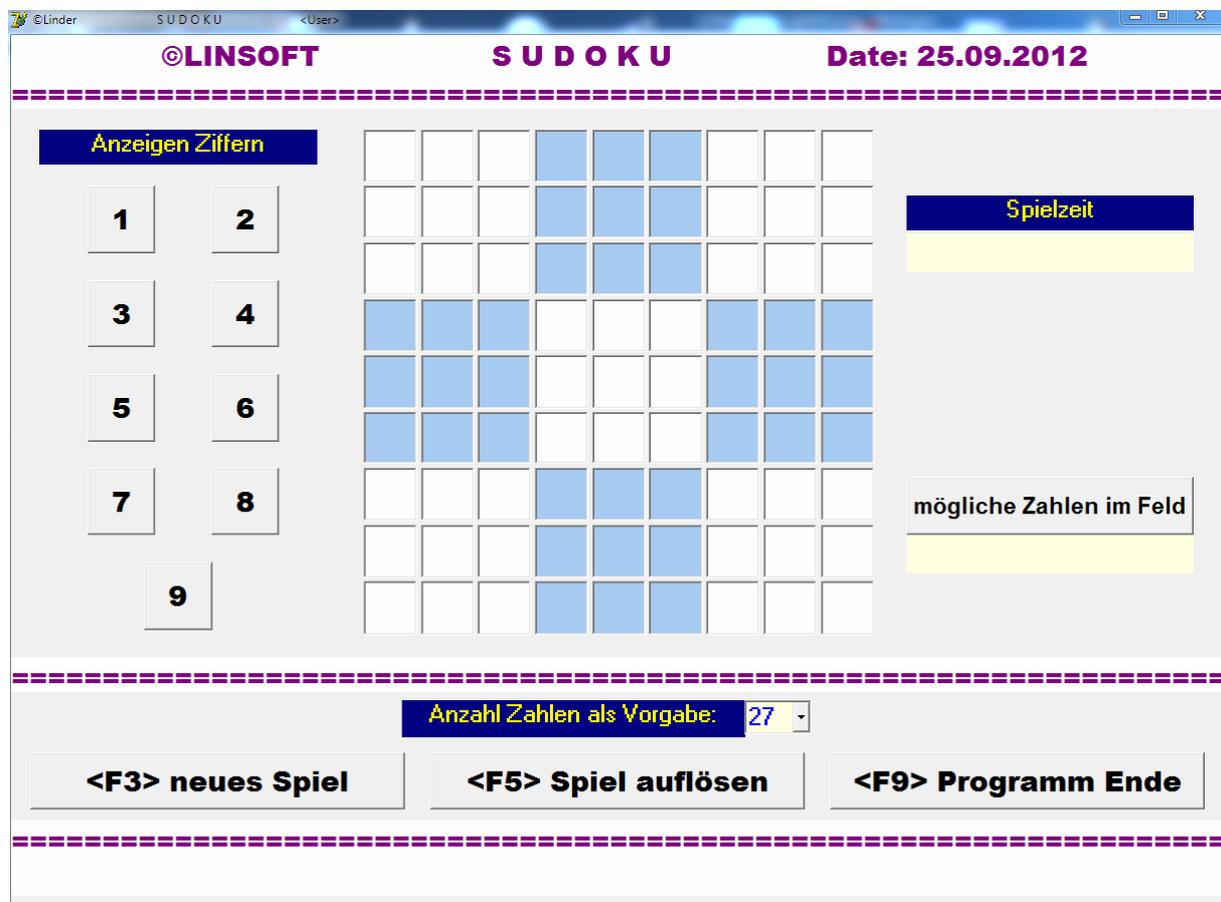
Programmstart

Auf dem Desktop ist folgendes Icon zu sehen.



Mit einem Doppelklick mit der Maus auf das Icon wird das Programm gestartet.

Nach dem Start des Programms wird folgender Bildschirm angezeigt.



Der Benutzer kann hier mit Button's auswählen, ob er ein neues Spiel starten will (<F3>) oder ob er das Programm beenden (<F9>) will (siehe Kapitel Programm-Ende).

Zusätzlich kann der Benutzer über die Combobox „Anzahl Zahlen als Vorgabe“ entscheiden, wie viele Zahlen als Vorgabe generiert werden. Je weniger desto schwieriger, je mehr desto leichter.

Sudoku

Spielen

Nach dem betätigen des Button „<F3> neues Spiel“
Erscheint nach einiger Zeit folgender Bildschirm.



In den Spielfeldern erscheinen die vorgegebenen Zahlen
In Rotbrauner Schrift.

Die verstrichene Spielzeit läuft ab jetzt und wird angezeigt.
Der Benutzer kann hier mit Button's auswählen, ob er das Spiel
Auflösen und damit beenden will (<F5>) (siehe Bild1)
oder ob er das Programm beenden (<F9>) will (siehe Kapitel
Programm-Ende) .

Zusätzlich kann der Benutzer über die Button's (1-9)
die entsprechenden Werte im Spielfeld in grüner Farbe
darstellen lassen (siehe Bild2) .

Oder der Benutzer will eine Eingabe in einem Spielfeld
machen, dazu muß mit der Maus auf ein Spielfeld geklickt
werden. Das Spielfeld erhält dann eine gelbe Hintergrundfarbe
(siehe Bild 3) .

Ist ein Spielfeld zur Eingabe bereit kann auch der Button
„mögliche Zahlen im Feld gedrückt werden“. Es werden dann
die möglichen Werte angezeigt (siehe Bild4) .

Sudoku

Bild1.

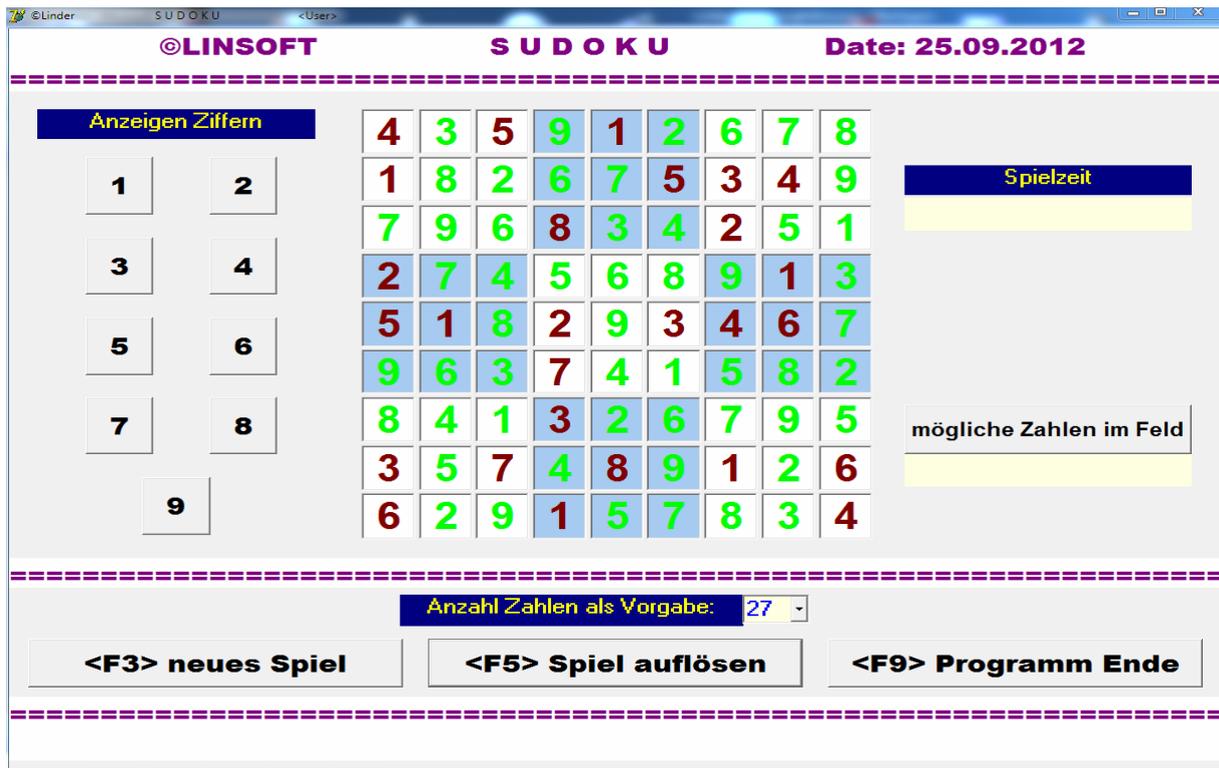
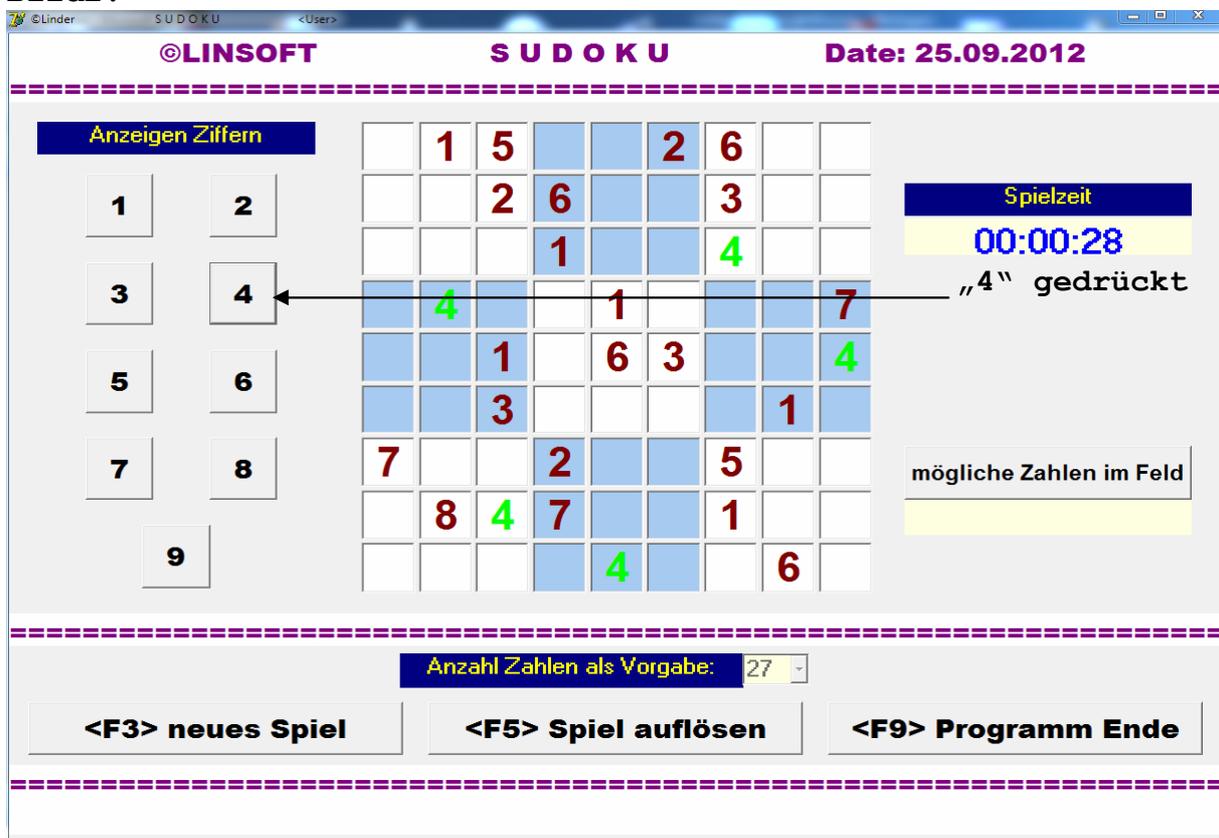


Bild2.



Sudoku

Bild3.

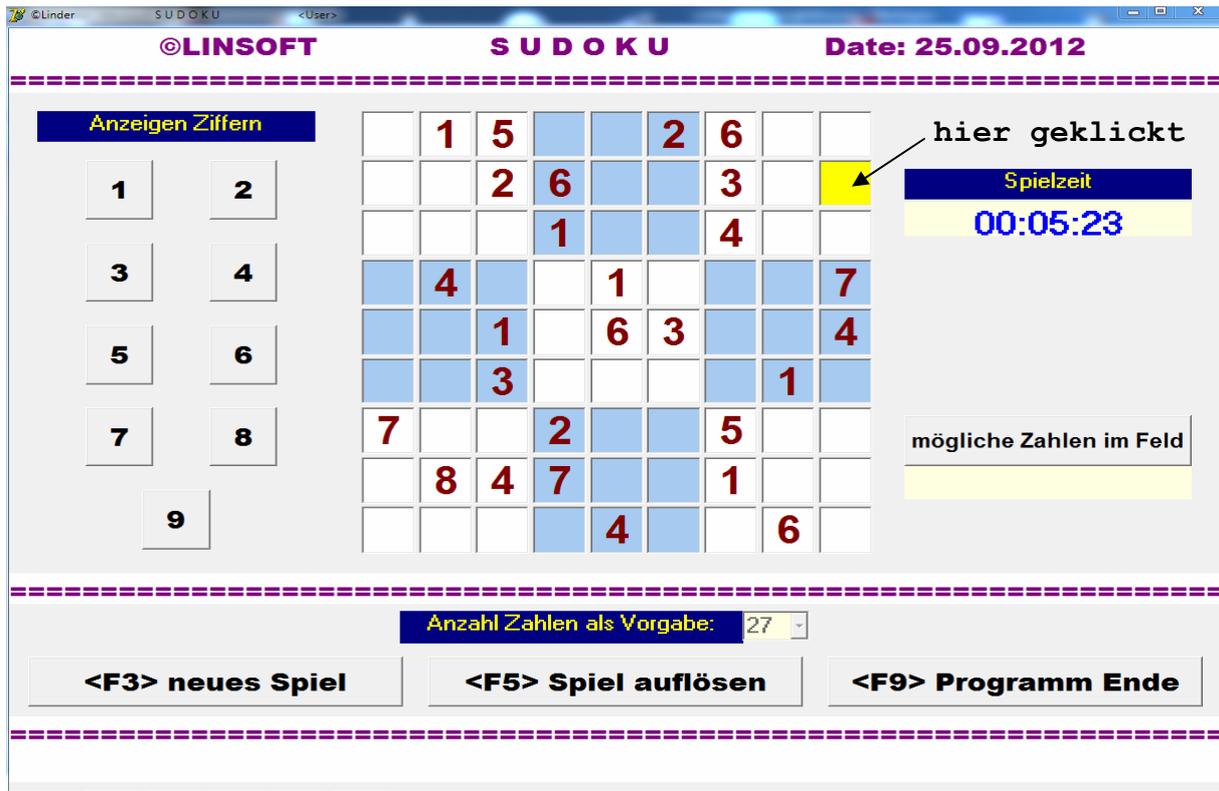
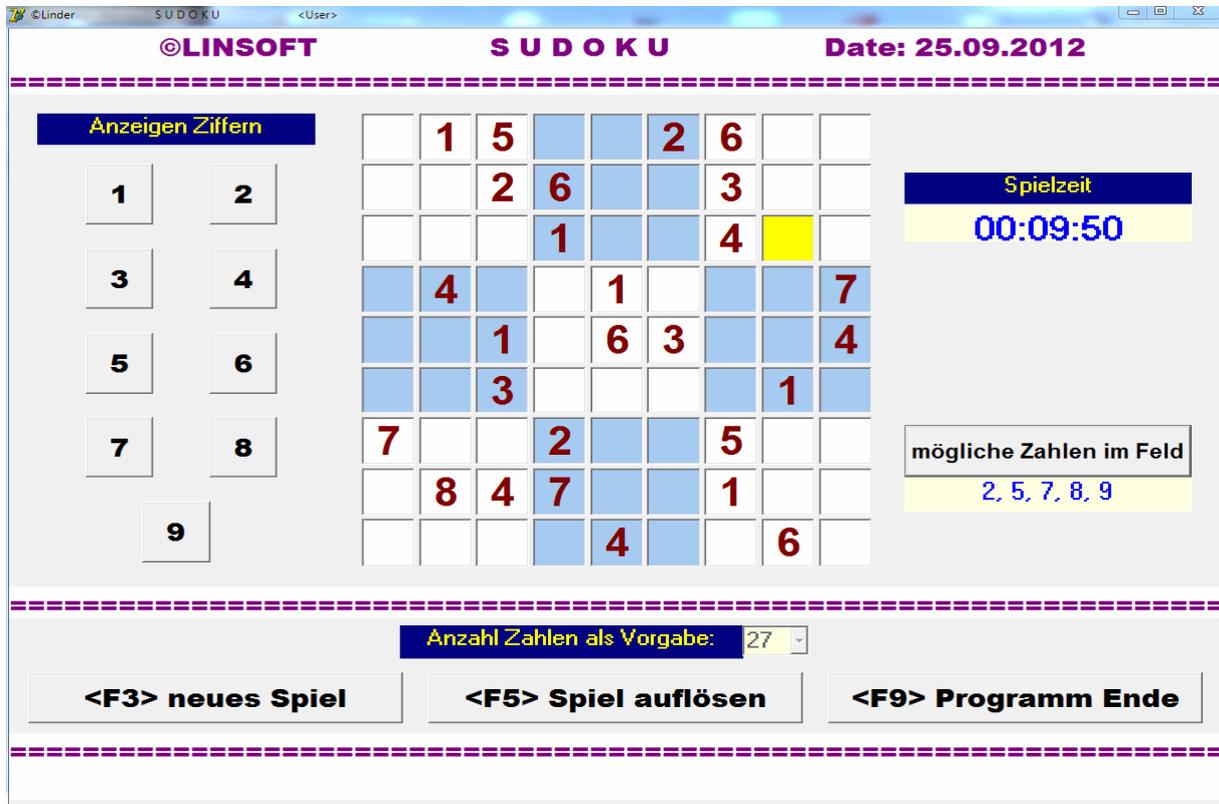


Bild4.



Sudoku

Eingaben

Ist ein Spielfeld eingabebereit, so können folgende Eingaben gemacht werden.

Ein Spielwert (1-9) der Wert wird in schwarzer Schrift dargestellt.

Den Wert in einem Feld (nur schwarze Schriftfarbe) löschen wird durch Eingabe „0“ (Null) erreicht.

Oder Button „mögliche Zahlen im Feld“ drücken.

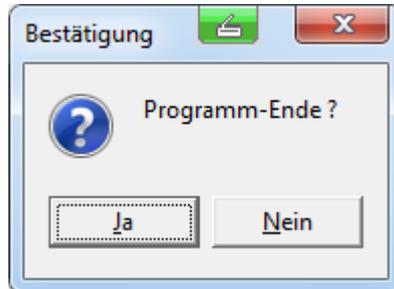
The screenshot shows a Windows application window titled "SUDOKU" by LINSOFT, dated 25.09.2012. The interface includes a 9x9 grid with some numbers filled in. A numeric keypad is on the left, and a timer shows 00:24:50. A button labeled "Anzeigen Ziffern" is at the top left. A button labeled "Spielzeit" is at the top right. A button labeled "mögliche Zahlen im Feld" is at the bottom right. A dropdown menu shows "Anzahl Zahlen als Vorgabe: 27". Three buttons at the bottom are labeled "<F3> neues Spiel", "<F5> Spiel auflösen", and "<F9> Programm Ende".

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | | | 2 | 6 | | | |
| | 2 | 6 | | | 3 | | | |
| | | 1 | | | 4 | 2 | | |
| 4 | | | 1 | | | | | 7 |
| | | 1 | | 6 | 3 | | | 4 |
| | | 3 | | | | | 1 | |
| 7 | | | 2 | | | 5 | | |
| | 8 | 4 | 7 | | | 1 | | |
| | | | | 4 | | | 6 | |

Sudoku

Programm-Ende

Nach einer Abfragebox wird das Programm beendet.



Aber nur wenn Sie mit „Ja“ bestätigen.