

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.

©LINSOFT SUDOKU Date: 25.09.2012

Anzeigen Ziffern

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Spielzeit

mögliche Zahlen im Feld

Anzahl Zahlen als Vorgabe: 27

<F3> neues Spiel <F5> Spiel auflösen <F9> Programm Ende

Erste Zeile

Letzte Zeile

Erste Zeile: enthält Herstellerlogo, Programmname und Datum

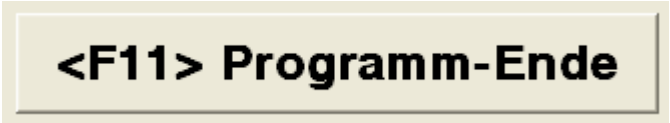
Letzte Zeile: enthält Fehlermeldungen und Hinweise.

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



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 Mausklick 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

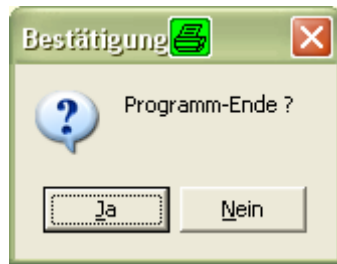


Ein Eingabefeld ist ein Feld, indem man Eingaben über die Tastatur machen kann. Eingaben müssen mit der „ENTER-Taste“ abgeschlossen werden. Ausnahme die Eingabe geht über die maximale Länge des Eingabefeldes. Das Eingabefeld ist zu Beginn der Eingabe leer. Bei Falscheingabe kann die Backspace-Taste Benutzt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

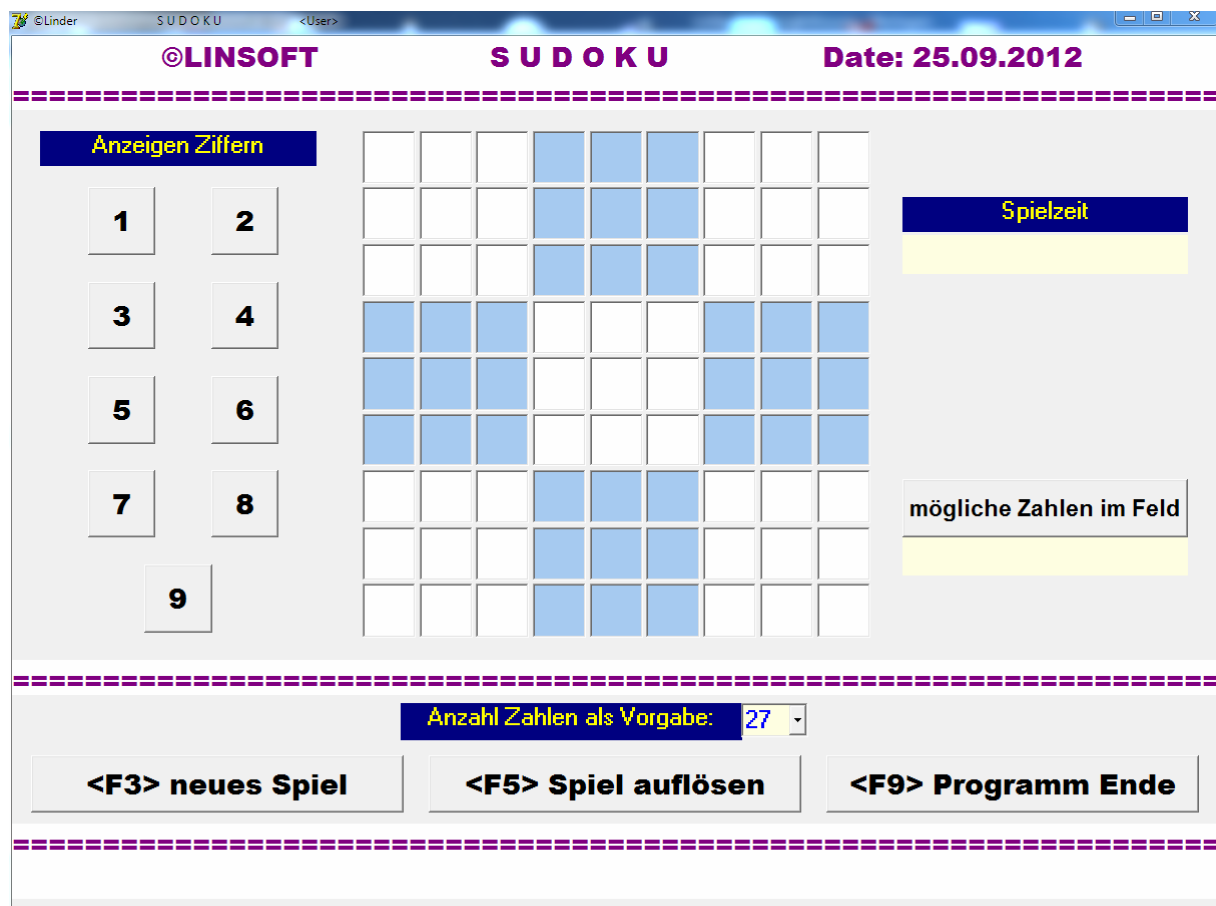
Programmstart

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.



©LINSOFT SUDOKU Date: 25.09.2012

Anzeigen Ziffern

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Spielzeit

mögliche Zahlen im Feld

Anzahl Zahlen als Vorgabe: 27

<F3> neues Spiel <F5> Spiel auflösen <F9> Programm Ende

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

Spiele

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.

The screenshot shows the LINSOFT SUDOKU application window. The title bar includes the logo, the text "SUDOKU", and the user name "<User>". The window header displays "©LINSOFT", "SUDOKU", and the date "Date: 25.09.2012".

On the left, there is a numeric keypad under the heading "Anzeigen Ziffern". The keypad contains buttons for digits 1 through 9. The digit 9 is currently highlighted.

The main area features a 9x9 grid. The grid is filled with numbers, with some numbers in red and others in green. The numbers are arranged as follows:

4	3	5	9	1	2	6	7	8
1	8	2	6	7	5	3	4	9
7	9	6	8	3	4	2	5	1
2	7	4	5	6	8	9	1	3
5	1	8	2	9	3	4	6	7
9	6	3	7	4	1	5	8	2
8	4	1	3	2	6	7	9	5
3	5	7	4	8	9	1	2	6
6	2	9	1	5	7	8	3	4

To the right of the grid, there is a section labeled "Spielzeit" (Game Time) with a yellow background. Below it, there is a label "mögliche Zahlen im Feld" (Possible numbers in the field) with a yellow background.

At the bottom, there is a status bar with the text "Anzahl Zahlen als Vorgabe: 27" and three buttons: "<F3> neues Spiel", "<F5> Spiel auflösen", and "<F9> Programm Ende".

Bild2.

The screenshot shows the LINSOFT SUDOKU application window. The title bar includes the logo, the text "SUDOKU", and the user name "<User>". The window header displays "©LINSOFT", "SUDOKU", and the date "Date: 25.09.2012".

On the left, there is a numeric keypad under the heading "Anzeigen Ziffern". The keypad contains buttons for digits 1 through 9. The digit 4 is currently highlighted.

The main area features a 9x9 grid. The grid is partially filled with numbers, with some numbers in red and others in green. The numbers are arranged as follows:

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

To the right of the grid, there is a section labeled "Spielzeit" (Game Time) with a yellow background. Below it, there is a label "mögliche Zahlen im Feld" (Possible numbers in the field) with a yellow background.

At the bottom, there is a status bar with the text "Anzahl Zahlen als Vorgabe: 27" and three buttons: "<F3> neues Spiel", "<F5> Spiel auflösen", and "<F9> Programm Ende".

An annotation "„4“ gedrückt" (4 pressed) with an arrow points to the digit 4 in the grid.

Sudoku

Bild3.

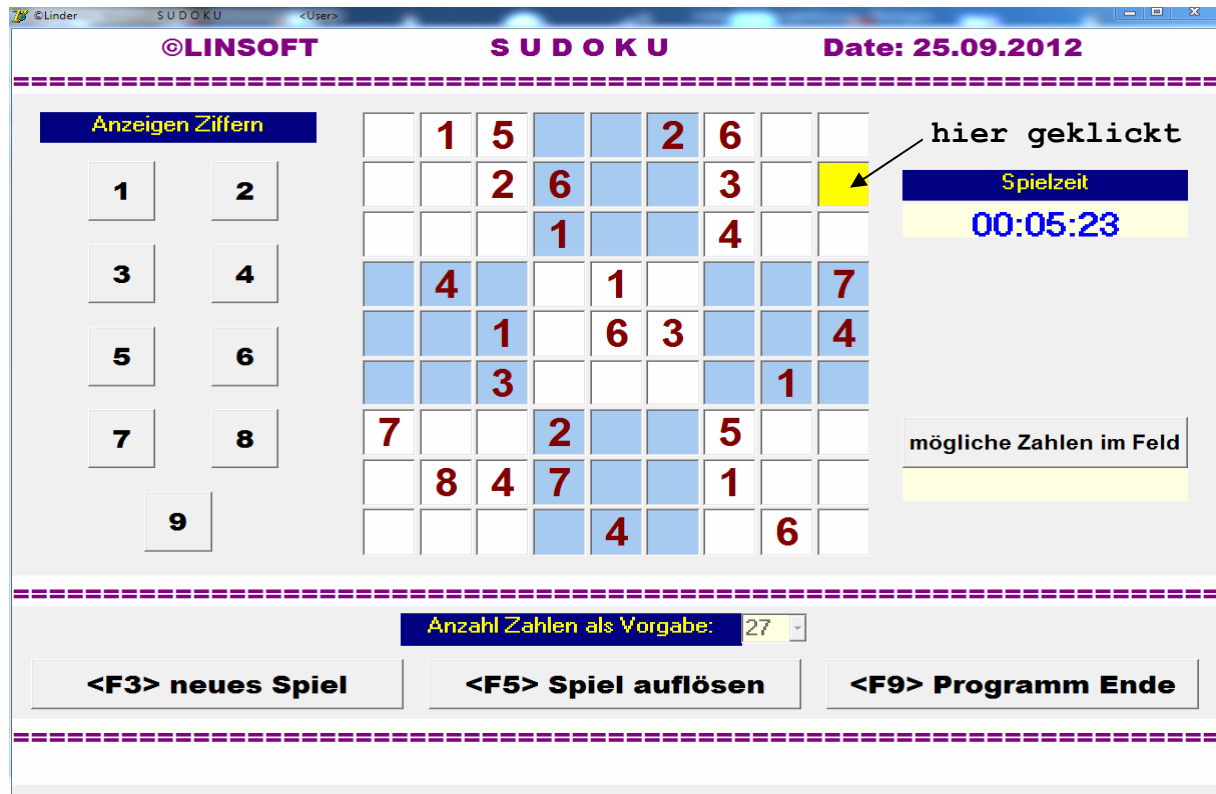
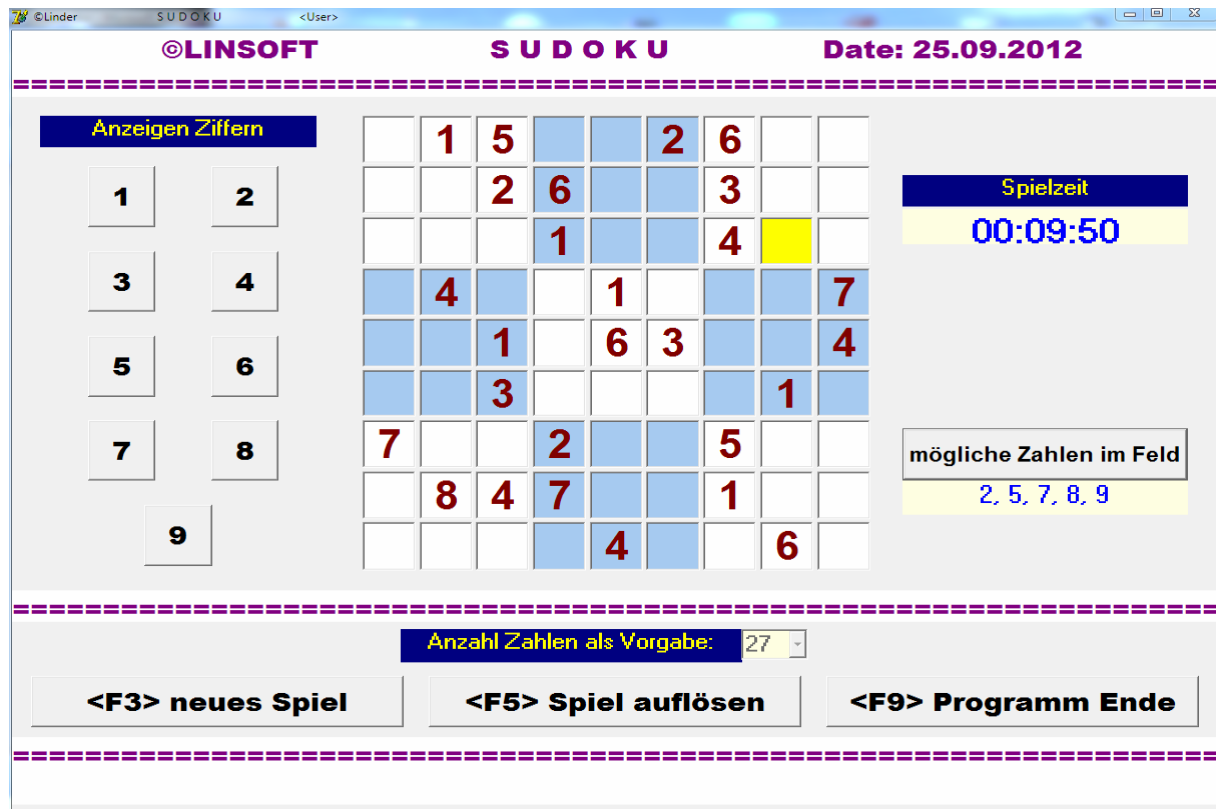


Bild4.



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.

©LINSOFT SUDOKU Date: 25.09.2012

Anzeigen Ziffern

1	2
3	4
5	6
7	8
9	

	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	

Spielzeit
00:24:50

„2“ eingegeben

mögliche Zahlen im Feld

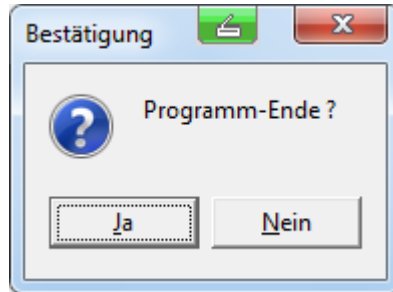
Anzahl Zahlen als Vorgabe: 27

<F3> neues Spiel <F5> Spiel auflösen <F9> Programm Ende

Sudoku

Programm-Ende

Nach einer Abfragebox wird das Programm beendet.



Aber nur wenn Sie mit „Ja“ bestätigen.