



#### Installationshinweise:

Es reicht aus, die Sudoku.exe in einem beliebigen Verzeichnis zu starten. Idealerweise befinden sich im gleichen Verzeichnis noch die \*.txt-Dateien.

Das Spiel funktioniert jedoch nur, wenn ihr das Microsoft .NET-Framework installiert habt. Diese findet ihr im Downloadportal von Microsoft ([zum direkten Download](#)).

#### Zum Spiel:

Die Menüs sind prinzipiell selbsterklärend. Deswegen gebe ich an dieser Stelle nur ein paar gesonderte Hinweise:

- Es stehen im Programm drei Speicherplätze (speicherX.txt, mit X=1|2|3) zu Verfügung. Darin befinden sich alle relevanten Daten, um ein Spiel später fortsetzen zu können. Änderungen am Inhalt der Textdateien können dazu führen, dass ein Spiel unbrauchbar wird! Überlegt es euch also gut, ob ihr darin herumschreiben wollt.
- Wer zum Beispiel SUDOKUs aus Zeitschriften lösen möchte, kann dies mit diesem Programm ganz einfach tun. Dazu bitte folgendermaßen vorgehen:
  - Die Datei vorlage.txt mit einem beliebigen Texteditor laden und die "x" an den entsprechenden Stellen durch die vorgegebenen Werte ersetzen. Alle anderen "x" bleiben stehen.
  - Nun die Datei (am besten unter einem anderen Namen) speichern.
  - Dann die Sudoku.exe starten und den Menüpunkt 2 (Neues Sudoku aus Textdatei einlesen) anwählen.
  - Nun den Namen der Datei eintippen (mit Endung) und ENTER drücken
  - Das Sudoku wird nun geladen. Mit der Taste m (mogeln) kann man es sich nun komplett anzeigen.
- Natürlich kann man auch vom Programm generierte SUDOKUs in eine Textdatei speichern, um diese dann auszudrucken und von Hand lösen:
  - Im Hauptmenü Punkt 1 (Neues SUDOKU erstellen) anwählen und eine Anzahl an vorgegebenen Feldern auswählen
  - Taste "e" drücken, um den Spielstand in eine Datei zu exportieren
  - Nun den Dateinamen (mit Endung .txt) eingeben und ENTER drücken
  - Hinweis: Alle eingetragenen Zahlen (also auch falsche/änderbare) werden in die Datei geschrieben. Sie sollten sich also sicher sein, dass alle bisher gemachten Angaben richtig sind (am einfachsten mit Taste "t")
  - Ein Export hat nichts mit einem Speicherplatz zu tun!

#### Credits:

Programmiert im Wintersemester 2006/2007 von Sandro Liebscher  
nach einer Aufgabenstellung von Prof. Dr.-Ing. Kai Bruns  
als Belegarbeit des Faches Programmierung I  
im Studiengang Medieninformatik (1. Semester)  
an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Dresden

Alle Rechte bleiben vorbehalten.

Der C-Quelltext kann auf Anfrage ([webmaster@eiapopeia.info](mailto:webmaster@eiapopeia.info)) eingesehen werden.  
Der Download des Programmes und seiner Komponenten darf nur über  
[www.eiapopeia.info](http://www.eiapopeia.info) erfolgen, eine Weitergabe ist nicht gestattet.