

KSudoku

A Sudoku őst Euler találta ki, de mint minden más azóta ez is modernizálódott. A mai formáját Maki Kaji alkotta meg az 1980-as években. Az első Sudoku programokat Wayne Gould-nak köszönhetjük...

■ A *The Times* jelentette meg elsőként 2004. november 12-én újságban a rejtélyrovatban. Annyira megtetszett az olvasóknak, hogy 2005 nyarára a legjelentősebb amerikai napilapok is megjelentették a saját bűvös négyzeteiket. 2005. októberében pedig az első bajnokságot is megrendezték Angliában.

Szabályok

Töltsünk fel egy 9x9-es négyzethálót az 1-9 számjegyekkel úgy, hogy minden sorban és oszlopban illetve minden 3x3-as zónában a számok csak egyszer szerepeljenek.

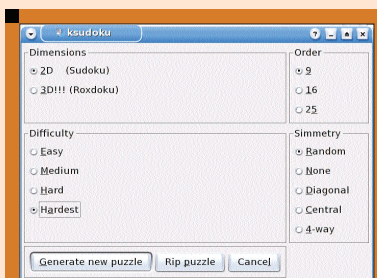
KSudoku

Mivel rendszeresen megfejtem a *Metroban* megjelenő *Sudoku*-kat, nagyon megörültem annak, hogy a *KDE* oldalán ráleltem erre a gyöngyszemre. A program indításánál kell eldöntenünk, hogy milyen bűvös négyzetet szeretnénk kitölteni.

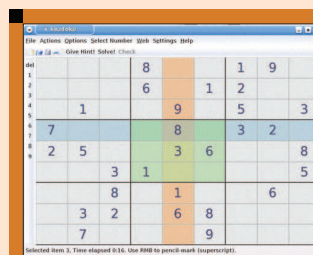
Kiválaszthatjuk a nehézségi szintet, a szimmetriát, és a négyzet nagyságát, ami 3x3 - 5x5 lehet. Megjelentethetjük 2D-s vagy 3D-s formában. Miután beállítottunk mindent, el kell készíttetni az új táblát. Kezdőknek ajánlatos 3x3-as táblát választaniuk. Haladók már próbálkozhatnak a 4x4 vagy 5x5 táblák kitöltésével is.

Egy 5x5 tábla elkészítése 3D-s megjelenítéssel eltarthat egy darabig, de megéri elkészíteni legalább egyszer, még ha nem is tudunk vele játszani, mert a látvány elképesztő.

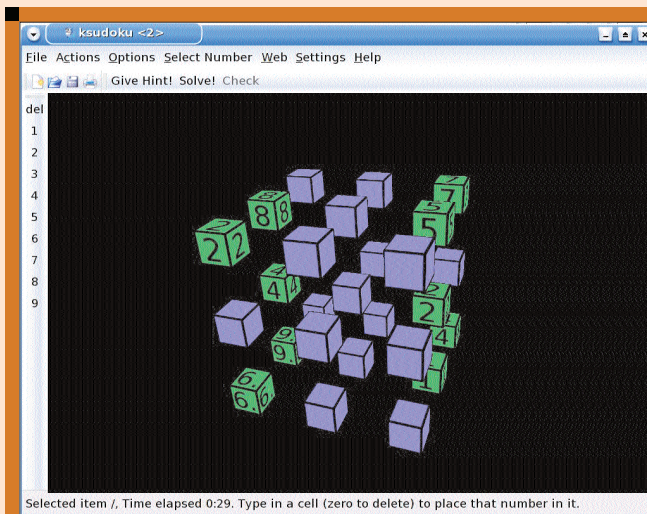
Színösszeállítás teszi tetszetőssé, viszont a pasztellszíneinek köszönhetően a szemünk sem fárad el olyan könnyen. Könnyű kezelhetősége csak



■ 1. ábra Új Sudoku készítése



■ 2. ábra Egyszerű 3x3 tábla 2D-s megjelenéssel



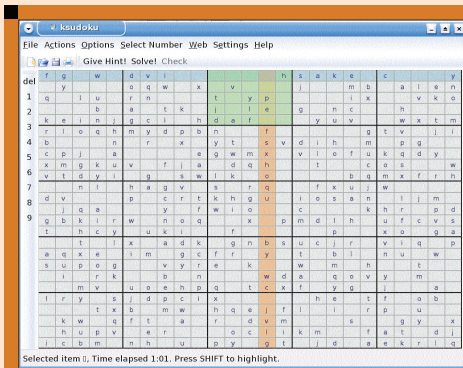
■ 3. ábra Egyszerű 3x3 tábla 3D-s megjelenéssel

ráadás. Automatikusan kijelölődik a sor, az oszlop, és a 3x3-as zóna. Bevitelre számos lehetőségünk van. Vagy a sor és oszlop metszéspontjába írjuk be a számjegyet, vagy a bal oldalon lévő illetve a már beírt számok közül kiválasztunk egyet és egérrel visszük be a táblába a számokat. Ha egy

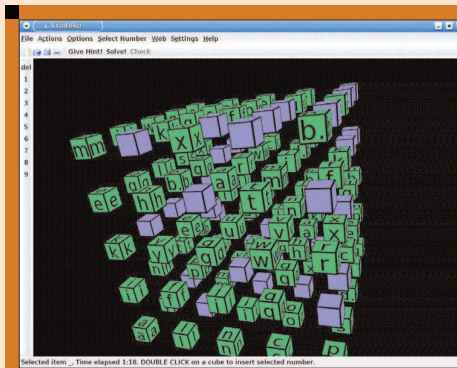
számot rossz helyre írunk be, akkor a színe pirosra vált, ami nagyban megkönnyíti a tábla kitöltését.

Egyéb lehetőségek

A *KDE* oldalán találunk még egy *Sudoku* programot, (*Su-per-Doku*) igaz *superkaramba* témaként.



4. ábra 5x5 tábla



5. ábra 5x5 tábla 3D-s megjelenítéssel – igazán extrém

Szerencsére még a superkarambát sem kell letöltenünk és feltelepítenünk abban az esetben, ha a rendszerünkön már legalább *KDE 3.5.0*-van, ugyanis ettől a verziótól része a *superkaramba* a *KDE*-nek. A másik lehetőség az on-line játék (lásd a kapcsolódó címeket). Szintén érdekes lehetőség a nyomtatott forma. Léteznek *Sudoku* kiadványok, illetve napilapokban kereshetjük őket. Ha agyilag le vagyok strapálva, nagyon jó kikapcsolódást tud nyújtani.



Szurmai László (laszlo.szurmai@hu.bosch.com)

4 éve foglalkozom Linuxszal. Leginkább az adatbázis-kezelés érdekel, ezzel foglalkozom már 7 éve hol mellék hol főállásban. Asztaliteniszezem a Kispest III csapatában. Játszani a Diablo II -vel a Battle.net-en szoktam.

KAPCSOLÓDÓ CÍMEK

- www.websudoku.com, ➤ www.jigsawdoku.com, ➤ www.su-do-ku.org,
- www.chevrolet.hu



**Hungarian
Unix
Portal**

A magyar Unix hírek forrása

Linux, Unix, BSD hírek

Cikkek

Értékelések

Technikai segítségnyújtás

Fórumok

Magyar nyelvű dokumentációk

www.hup.hu