

Tartalomjegyzék

- 1 Refaktorálás
- 2 AI kezdetek
 - ♦ 2.1
Refaktorálás
 - 2.0
- 3 Bonusz

Refaktorálás

Javítsuk a 10. gyakorlat kódját a 10. előadás alapján

AI kezdetek

Kezdjük el írni a mesterséges intelligenciához használt metódusokat. Próbáljunk meg egy jó szerkezetet kitalálni hozzá, a következő dolgokat érdemes most megvalósítani:

- Egy metódus ami visszaadja mondjuk egy listában, hogy egy mezőbe milyen elemek kerülhetnek, ha a sor / oszlop és kisnégyzet feltételeket figyeljük.
- Ha a fenti már jól működik, akkor írjunk hasonló metódusokat melyek általános sudoku lépéseket valósítanak meg: Sudoku hints
- Ha ez megvan, akkor kellene egy metódus ami ezeket a szabályokat együtt figyeli és visszaadja a számot amit az adott mezőbe lehet írni, ha be lehet írni, és mondjuk -1-et ha nem lehet biztosan beírni semmit.
- Végül kell egy metódus ami végigmegy az összes üres mezőn és a legelső biztosan kitölthető helyet kitölti.

Refaktorálás 2.0

Még akkor is ha nagyon szépen próbáltatok tiszta kódot írni az előbb, valószínűleg van mit javítani rajta. Refaktoráljátok ezt is.

Bonusz

Ami megmaradt multhétről:

- Csináljátok meg, hogy a 3x3-as blokkokat vastagabb vonal válassza el egymástól.
- Oldjátok meg, hogy az általunk beírt mezőket lehessen módosítani, de az eredetileg bentlevőket már ne. (A legkönnyebb talán, ha a **Field**-nek bevezettek egy új adattagot, ami jelzi, hogy eredeti-e.)
- Ha az összes mezőt kitöltöttük, akkor jelezze ezt azzal, hogy egy nagy
"http://wiki.math.bme.hu You're winner !" "http://wiki.math.bme.hu felírat jelenjen meg a játék közepén.