

# Mini-projet « Sudoku »

Bruno Bouzy  
21 février 2007

Dans le cadre des TP de l'UE de « programmation 6 » de L3, après avoir programmé de mini-projet « STADE », les étudiants développent un résolveur de problèmes de « Sudoku ».

Un «Sudoku» est un problème à résoudre sur une grille 9x9 partagée en 9 carrés 3x3. On doit placer des chiffres allant de 1 à 9 sur les cases de la grille en respectant la contrainte suivante: sur chaque ligne, chaque colonne et chaque carré 3x3, doit figurer une occurrence et une seule de chaque chiffre. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Sudoku>)

L'algorithme de résolution de problèmes sera une recherche en profondeur d'abord. Il devra résoudre les problèmes de la base de test. Le format d'un problème à résoudre est celui de la base de test. Résoudre un problème signifie lire le problème dans le fichier et afficher la grille solution.

Le langage de développement est Java ou C.