

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ "СУДОКУ"

Свириденко Д. О., студент; МК СумДУ 310-ік група.

Проект представляє собою гру «судоку», розроблену у середовищі Borland Delphi.

Програма випадковим чином генерує поле судоку та в залежності від обраної складності висвітлює певну кількість клітинок таким чином починається гра.

Генерація поля відбувається процедурою, яка у двовимірному масиві змінює розташування вертикальних та горизонтальних ліній (по 3 зверху, знизу, посередині), а також змінює місце положення наборів з 3-х квадратів (середній, верхній, нижній);

Потім випадковим чином за допомогою процедури `random` та розгалуження `case of` комірки виводяться на екран і починається гра.

Гра триває до того часу, поки гравець не введе всі комірки вірно або не завершить виконання програми.

Перевірка вірного введення відбувається за допомогою процедури порівняння яка виконується кожну секунду та прописана в компоненті `Timer`.

Після перемоги виконується повідомлення про виграш та час за який ви склали судоку.

Керівник: Кукарін В.О., викладач