

# Programmier-Projekt von Yannik Schewe: Sudoku-Löser

		2					8	9
	4				8	2	7	
					6			4
	7		9					
3		8	5					
	9	7	3				6	5
	8		7	2				
4								8

Oberfläche:

- 9x9 Quadrat mit 3x3 Quadraten

→ Tabelle

## Lösungsmöglichkeiten

- Scannen (durch Zeilen und Spalten Zahlen innerhalb der Kästen eingrenzen)
- Auszählen (welche Zahlen fehlen noch)
- Eliminierung
- Globale Paarsuche
- Algorithmisch
- Backtracking-Methode

→ Backtracking-Methode (einsetzen und ausprobieren)

Schwierigkeiten:

- wiederholte Berechnung der Zeilen, Spalten und Kästen
- langwierige Methode (mit PC vermutlich nicht)

Mögliche Erweiterung:

- andere Lösungsmöglichkeiten mit einbeziehen
- andere Sudoku-Formen lösen