

NAGY LÁSZLÓ

SUDOKU

ÖSSZEFOGLALÁS

Napjainkban a Sudoku játék egyre nagyobb népszerűségnek örvend. Népszerűségét a benne rejlő logikai kihívásnak és egyszerűségének köszönheti. Aki egyszer kipróbálja, az könnyedén a rabjává válhat, így voltam vele én is. Az eltérő típusú feladványok folyamatosan újabb és újabb kihívások elé állítják a játékosokat, ezzel már-már „függőséget” okozva.

Az általam elkészített alkalmazás kellő kihívást biztosít, kezdő, haladó és profi játékosoknak egyaránt. A játékos öt táblaméret és méretenként négy nehézségi szint közül választhat. A táblák véletlen generálásának köszönhetően szinte végtelen számú feladványt tudunk létrehozni. Az alkalmazás tervezésekor fontosnak tartottam, hogy továbbfejleszhető, bővíthető legyen.

Az alkalmazás fejlesztéséhez a lehető legújabb technikákat próbáltam felhasználni. A felület megtervezéséhez Windows Presentation Foundation-t választottam, ami a Microsoft legújabb grafikus alrendszere. A technológiát autodidakta módon sajátítottam el, mivel jelenleg kevés tananyag érhető el a témában. A program alapjai C# nyelven íródtak. A nyelv alapjait egy Microsoft-os előadás során sikerült elsajátítanom. Az így megszerzett tudást szakkönyvek, és az internet segítségével bővítettem.

A fejlesztés során kiderült, hogy sajnálatos módon a bonyolultabb felületek, összetett animációk esetén a WPF jelentős hardver erőforrásokat használ fel. Ezen okok miatt az alkalmazás hardver követelményei magasabbak a szokásosnál.

A feladat megoldása nagy öröm volt számomra, hiszen magam is szeretem a logikai feladványokat, és a fejlesztés során a WPF tudásomat tudtam „éles” fejlesztési helyzetben kipróbálni.