

Τεκμηρίωση του Σουντόκου

Copyright © 2008 Thomas M. Hinkle

Copyright © δείτε <http://www.gnome.gr/> Για περισσότερα

Δίνεται άδεια για αντιγραφή, διανομή και/ή τροποποίηση του εγγράφου υπό τους όρους της GNU Free Documentation License (GFDL), Έκδοση 1.1 ή μεταγενέστερη εκδιδόμενη από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού χωρίς Σταθερά Εδάφια, χωρίς Εξώφυλλα Κειμένου, και χωρίς Οπισθόφυλλα Κειμένου. Μπορείτε να βρείτε ένα αντίγραφο της GFDL σε αυτόν τον [σύνδεσμο](#) ή στο αρχείο COPYING-DOCS που διανεμήθηκε με αυτόν τον οδηγό.

Αυτή η τεκμηρίωση είναι μέρος της συλλογής τεκμηρίωσης του GNOME, όπως διανέμεται υπό τους όρους της GFDL. Εάν επιθυμείτε να διανεμίετε αυτή την τεκμηρίωση ξεχωριστά από την συλλογή, μπορείτε να το κάνετε εάν η τεκμηρίωση συνοδεύεται από αντίγραφο της άδειας όπως περιγράφεται στον τομέα 6 της άδειας.

Πολλά από τα ονόματα που χρησιμοποιούνται από εταιρίες για να ξεχωρίσουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες είναι σήματα κατατεθέν. Όπου αυτά τα ονόματα εμφανίζονται στην τεκμηρίωση GNOME, και τα μέλη της ομάδας τεκμηρίωσης GNOME έχουν γνώση αυτών, τότε αυτά αναγράφονται με κεφαλαίους χαρακτήρες ή με αρχικούς κεφαλαίους χαρακτήρες.

ΤΟ ΎΓΓΡΑΦΟ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΥΤΟΥ ΠΑΡΕΧΟΝΤΑΙ ΥΠΟ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ GNU FREE DOCUMENTATION LICENSE ΜΕ ΤΗΝ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ ΟΤΙ:

1. Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ "ΩΣ ΕΧΕΙ", ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΣΚΟΠΟ Η ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ ΣΦΑΛΜΑ. ΟΛΟΚΛΗΡΗ Η ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ, ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΚΑΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΑΝΗΚΕΙ ΣΕ ΕΣΑΣ. ΕΑΝ Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΑΥΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΛΑΘΟΣ ΚΑΤΑ ΚΑΠΟΙΟ ΤΡΟΠΟ ΕΣΕΙΣ ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΘΥΝΗ ΤΗΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ. Η ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΠΟΣΠΑΣΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΥΤΗΣ. ΚΑΜΙΑ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΔΕΝ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΕΑΝ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ.
2. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΙ ΥΠΟ ΚΑΜΙΑ ΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΘΗΚΗ, ΕΙΤΕ ΜΕΣΩ ΣΥΜΒΟΛΑΙΩΝ Ή ΑΛΛΙΩΣ, ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ Ο ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ, Ο ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ, Η ΑΛΛΟΣ ΣΥΝΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ, ΓΙΑ ΕΜΜΕΣΕΣ Η ΑΜΕΣΕΣ, ΤΥΧΑΙΕΣ Ή ΜΗ ΖΗΜΙΕΣ ΠΑΝΤΩΣ ΦΥΣΕΩΣ ΠΟΥ ΠΡΟΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ ΚΑΙ/Η ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΑΝ ΕΧΕΙ ΥΠΑΡΞΕΙ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΥΠΑΡΞΗΣ ΤΕΤΟΙΩΝ ΖΗΜΙΩΝ.

Ανάδραση

Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με την εφαρμογή Σουντόκου ή αυτή την τεκμηρίωση, ακολουθήστε τις οδηγίες στη σελίδα [ανάδρασης του GNOME](#).

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Τεκμηρίωση του Σουντόκου		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Thomas Hinkle	May 27, 2009	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
Τεκμηρίωση του GNOME Sudoku V3.0	February 2008	Thomas M. Hinkle Έργο Τεκμηρίωσης GNOME	

Contents

1	Εισαγωγή	1
2	Πρώτα βήματα	1
2.1	Για να ξεκινήσετε το Σουντόκου	1
2.2	Αφού ξεκινήσετε το Σουντόκου	1
3	Βασικοί κανόνες παιχνιδιού	2
4	Αποθήκευση και συνέχιση του παιχνιδιού	3
5	Χαρακτηριστικά	4
5.1	Σημειώσεις	5
5.2	Υποδείξεις και αυτόματη συμπλήρωση	5
5.2.1	Υποδείξεις	5
5.2.2	Συμπλήρωση τετραγωνιδίου	7
5.2.3	Συμπλήρωση όλων των τετραγωνιδίων	8
5.3	Επισήμανση	8
5.4	Μνήμες	9
6	Εκτύπωση Σουντόκου	10
7	Γνωστά σφάλματα και περιορισμοί	11
7.1	Περιορισμένα στατιστικά παζλ	11
8	Περί Σουντόκου	11

List of Figures

1	Ξεκινώντας το Σουντόκου	2
2	Επισήμανση λαθών	3
3	Συνέχιση παλαιότερου παιχνιδιού	4
4	Υποδείξεις	6
5	Το Σουντόκου με ενεργοποιημένη τη λειτουργία "Πάντα εμφάνιση υπόδειξης".	7
6	Το Σουντόκου με επισήμανση	9
7	Εκτύπωση βιβλίου με Σουντόκου από το Σουντόκου.	10

Abstract

Η εφαρμογή Σουντόκου σας επιτρέπει να παίξετε το δημοφιλές παιχνίδι λογικής σουντόκου, όπου πρέπει να συμπληρώσετε ένα τετράγωνο μεγέθους 9x9 με τους σωστούς αριθμούς.

1 Εισαγωγή

Η εφαρμογή Σουντόκου σας επιτρέπει να παίξετε το δημοφιλές παιχνίδι λογικής σουντόκου, καθώς και να παράγετε νέα παζλ Σουντόκου.

Οι κανόνες του Σουντόκου είναι αρκετά απλοί. Πρέπει να συμπληρώσετε όλα τα τετραγωνίδια με έναν αριθμό από το 1 ως το 9, κατά τρόπο τέτοιο ώστε κάθε γραμμή, κάθε στήλη και κάθε τετράγωνο μεγέθους 3X3 να περιέχει όλους τους αριθμούς από το 1 ως το 9. Με άλλα λόγια, πρέπει να συμπληρώσετε όλα τα τετραγωνίδια έτσι ώστε κανένας αριθμός να μην εμφανίζεται δύο φορές στην ίδια γραμμή, στήλη ή τετράγωνο 3X3.

Αυτές οι δύο θεωρήσεις είναι και οι δύο βασικοί τρόποι σκέψης ενός παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Από τη μία πλευρά αναρωτιέται: “Πώς θα χωρέσω όλους τους αριθμούς στο τετράγωνό μου;” Από την άλλη αναρωτιέται: “Ποιοι αριθμοί μπορούν να μπουν σε αυτό το τετραγωνίδιο χωρίς να έρχονται σε σύγκρουση με τους υπόλοιπους αριθμούς στην ίδια γραμμή, στήλη και τετράγωνο 3x3;”

Παρά την απλή λογική του παιχνιδιού, τα παζλ Σουντόκου μπορεί να ποικίλλουν πολύ ως προς τον βαθμό δυσκολίας. Το Σουντόκου σας επιτρέπει να διαλέξετε το βαθμό δυσκολίας για το παζλ που θα παίξετε. Αν κρατήσετε τις αρχικές ρυθμίσεις θα ξεκινήσετε με εύκολα παζλ, αλλά ο βαθμός δυσκολίας θα αυξάνεται σταδιακά, καθώς βελτιώνονται οι επιδόσεις σας.

2 Πρώτα βήματα

2.1 Για να ξεκινήσετε το Σουντόκου

Μπορείτε να ξεκινήσετε το Σουντόκου με τους εξής τρόπους:

Μενού εφαρμογές Επιλέξτε Παιχνίδια → Σουντόκου.

Γραμμή εντολών Για να ξεκινήσετε το Σουντόκου από τη γραμμή εντολών, πληκτρολογήστε την ακόλουθη εντολή και μετά πιέστε **Return**:

gnome-sudoku

2.2 Αφού ξεκινήσετε το Σουντόκου

Όταν θα ξεκινήσετε το Σουντόκου για πρώτη φορά, θα εμφανιστεί η οθόνη επιλογής παζλ, όπου μπορείτε να επιλέξετε το βαθμό δυσκολίας για το παζλ που θα παίξετε. Αν έχετε παίξει και στο παρελθόν και υπάρχουν παζλ που έμειναν ημιτελή, τότε μπορείτε να επιλέξετε και αυτά τα παζλ από αυτή την οθόνη.

Στην οθόνη επιλογής παζλ εμφανίζεται η δυσκολία του παζλ. Το χρώμα του περιγράμματος της εικόνας του παζλ αντιστοιχεί στο βαθμό δυσκολίας. Ένα σκούρο κόκκινο παζλ, για παράδειγμα, είναι δυσκολότερο από ένα ανοιχτό κόκκινο.

Κάντε διπλό κλικ στο παζλ που επιλέξατε για να αρχίσετε το παιχνίδι.

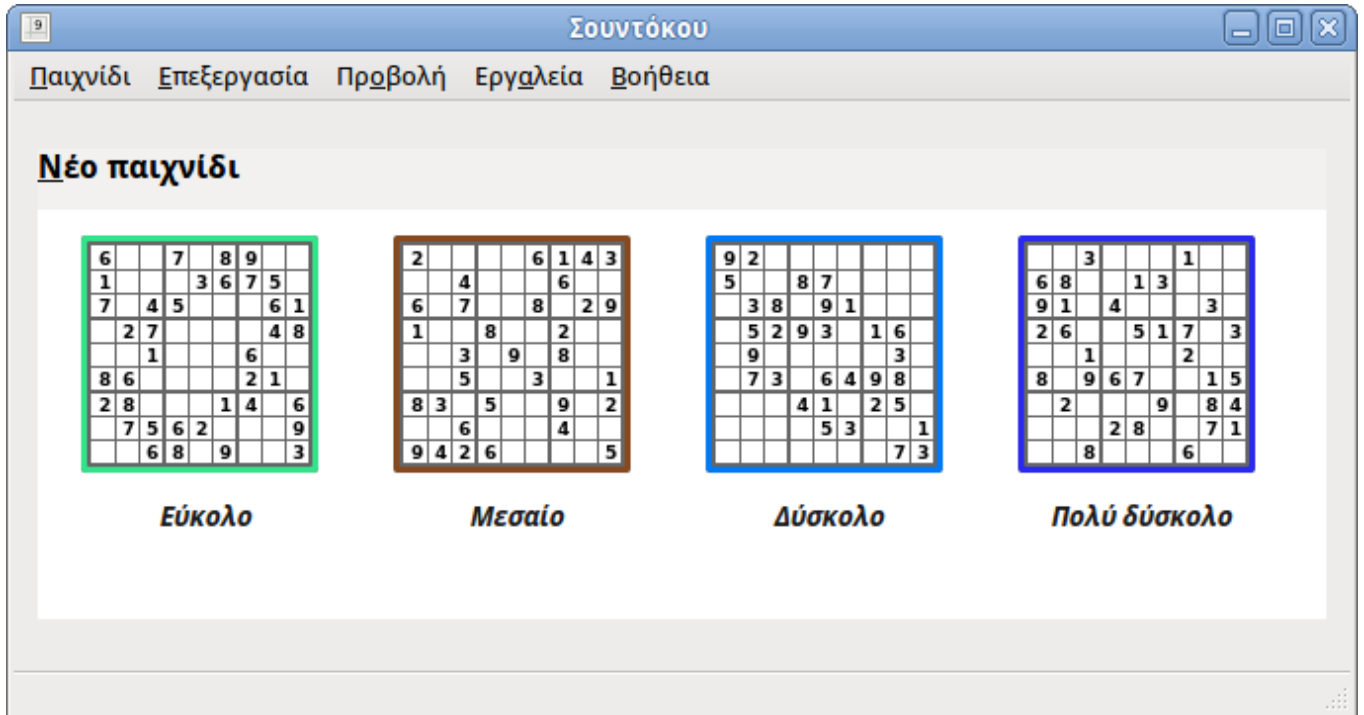


Figure 1: Ξεκινώντας το Σουντόκου

Μπορείτε να αλλάξετε παζλ ανά πάσα στιγμή, πατώντας Νέο. Θα επιστρέψετε στην οθόνη επιλογής παζλ, από όπου μπορείτε να επιλέξετε ο,τι παζλ θέλετε.

3 Βασικοί κανόνες παιχνιδιού

Ξεκινάτε να παίζετε συμπληρώνοντας τους αριθμούς 1-9 στα τετραγωνίδια, έτσι ώστε καμία γραμμή, στήλη και τετράγωνο 3x3 να μην περιέχει τον ίδιο αριθμό περισσότερες από μία φορές.

Μπορείτε να εισάγετε αριθμούς με το πληκτρολόγιο ή με το ποντίκι.

Πληκτρολόγιο Χρησιμοποιήστε τα βέλη ή το ποντίκι για να επιλέξετε το κατάλληλο τετραγωνίδιο. Τώρα πληκτρολογήστε τον αριθμό που επιθυμείτε. Αν πατήσετε **Backspace**, ο αριθμός διαγράφεται.

Ποντίκι Κάντε κλικ σε ένα τετραγωνίδιο για να το επιλέξετε, και μετά κάντε ξανά κλικ στο κέντρο του για να εμφανίσετε ένα παράθυρο με τους αριθμούς 1-9. Κάντε κλικ σε έναν αριθμό για να τον επιλέξετε ή πατήστε Εκκαθάριση για να αδειάσετε το τετραγωνίδιο. Το παράθυρο με τους αριθμούς εμφανίζεται και αν κάνετε διπλό κλικ στο κέντρο του τετραγωνιδίου.

Note

Αν εισάγετε αριθμό που έρχεται σε σύγκρουση με κάποιον άλλο αριθμό στο παζλ, οι αριθμοί αυτοί θα επισημανθούν με κόκκινο χρώμα.

	5					4		
2			1		5			3
		3				3	9	

Figure 2: Επισήμανση λαθών

4 Αποθήκευση και συνέχιση του παιχνιδιού

Το παζλ αποθηκεύεται αυτόματα κάθε λίγα λεπτά, καθώς και κάθε φορά που αλλάζετε παιχνίδι ή κλείνετε την εφαρμογή.

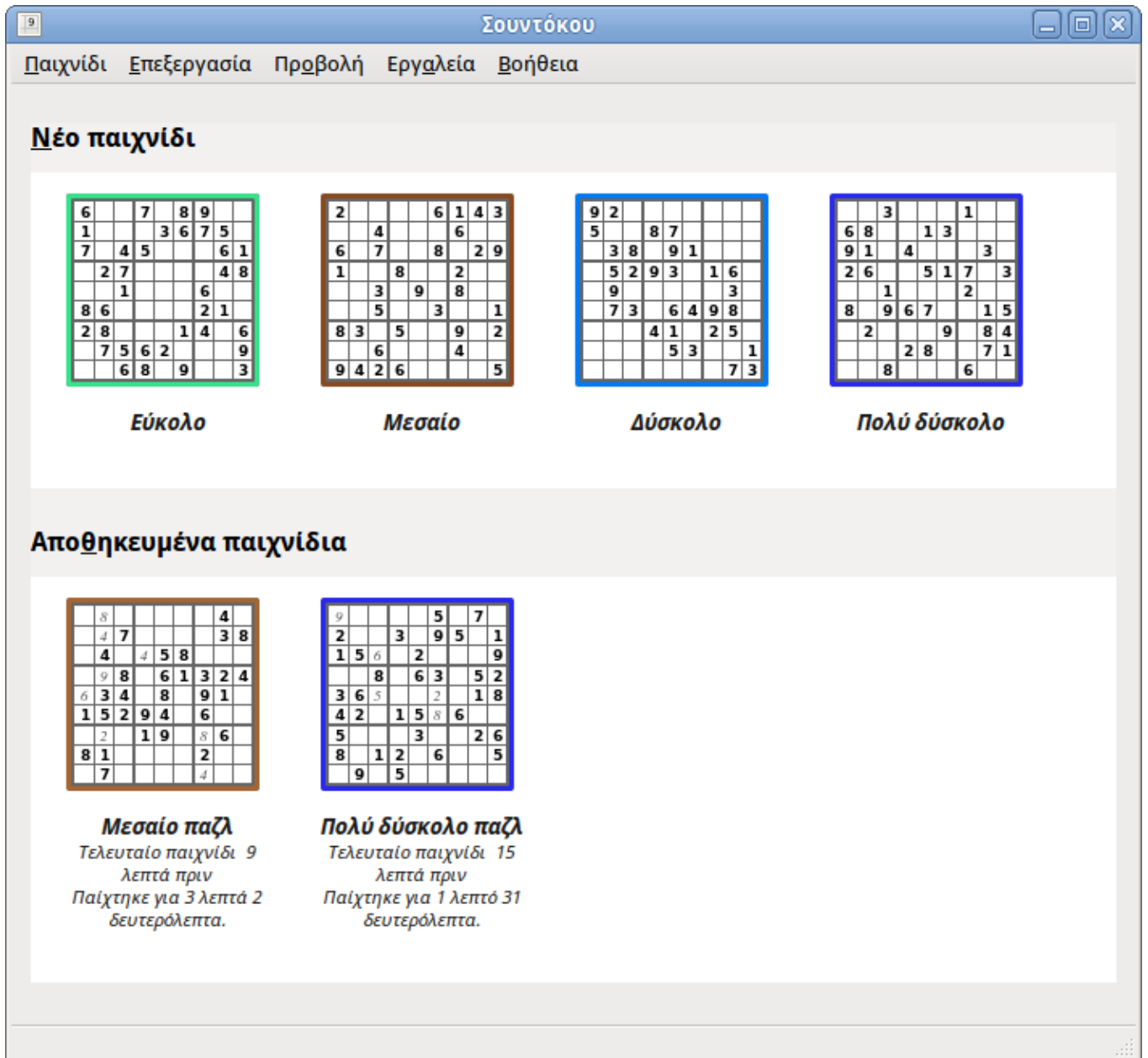


Figure 3: Συνέχιση παλαιότερου παιχνιδιού

Όποτε ξεκινάτε το Σουντόκου ή πατάτε Νέο, τα αποθηκευμένα παιχνίδια εμφανίζονται στην οθόνη επιλογής παζλ. Βλέπετε μία σμίκρυνση του αποθηκευμένου παζλ, την ημερομηνία και τον χρόνο που είχε διαρκέσει το παιχνίδι σας. Για να ανοίξετε ένα αποθηκευμένο παζλ απλά κάντε διπλό κλικ πάνω στην εικόνα του.

Αν επιθυμείτε να διακόψετε ένα παιχνίδι και να ξεκινήσετε νέο, απλά επιλέξτε Νέο και ξεκινήστε το νέο παιχνίδι.

5 Χαρακτηριστικά

Το Σουντόκου για GNOME παρέχει έναν αριθμό χρήσιμων χαρακτηριστικών.

Σημειώσεις Οι *Σημειώσεις* ή *Μολύβι* σας επιτρέπουν να κρατάτε σημειώσεις σε κάθε τετραγωνίδιο. Πολλοί παίκτες χρησιμοποιούν τις σημειώσεις για να θυμούνται ποιες είναι οι δυνατές τιμές για κάθε τετραγωνίδιο.

Υποδείξεις και αυτόματη συμπλήρωση Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις *Υποδείξεις* ή την *Αυτόματη συμπλήρωση* αν θέλετε το Σουντόκου να σας δείξει ποιες είναι οι δυνατές τιμές για ένα τετραγωνίδιο ή να το συμπληρώσει αυτομάτως.

Επισήμανση Αν χρησιμοποιήσετε την επισήμανση, η τρέχουσα γραμμή, στήλη και τετράγωνο 3x3 επισημαίνονται με διαφορετικά χρώματα, διευκολύνοντάς σας στην αναζήτηση.

Μνήμες Οι μνήμες σας επιτρέπουν να θυμάστε τις επιλογές σας όταν κάνετε δοκιμές στην τύχη. Όταν αποθηκεύετε σε μία *μνήμη* μια σειρά από κινήσεις, οι αριθμοί εισάγονται με ειδικό χρώμα για να μπορείτε να διακρίνετε αυτές τις κινήσεις από τις προηγούμενες.

5.1 Σημειώσεις

Για να κρατήσετε σημειώσεις (αυτή η δυνατότητα είναι γνωστή και ως “μολύβι”) σε κάποιο τετραγωνίδιο, πρώτα επιλέγετε το τετραγωνίδιο με το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο. Στη συνέχεια έχετε τις εξής επιλογές:

- Κάντε κλικ στο πάνω μέρος του τετραγωνιδίου (αν το τετραγωνίδιο έχει ήδη επιλεχθεί, όποτε περνάτε με το ποντίκι πάνω από αυτή την περιοχή, εμφανίζεται ένα ορθογώνιο πλαίσιο).
- Πληκτρολογήστε **N**

Θα εμφανιστεί ένα πλαίσιο όπου μπορείτε να πληκτρολογήσετε τις σημειώσεις σας. Πατήστε **Return** όταν τελειώσετε.

Note

Μπορείτε, επίσης, να κρατήσετε σημειώσεις και στο κάτω μέρος του τετραγωνιδίου, είτε κάνοντας κλικ στο κάτω μέρος του, είτε πληκτρολογώντας **M**. Όμως αυτό το τμήμα του τετραγωνιδίου χρησιμεύει και για την εμφάνιση των *υποδείξεων*, οπότε μην το χρησιμοποιήσετε για σημειώσεις αν σκοπεύετε να ζητήσετε υποδείξεις.

5.2 Υποδείξεις και αυτόματη συμπλήρωση

Note

Οι *Υποδείξεις* και η *Συμπλήρωση* υπολογίζονται με βάση τις λογικές πιθανότητες που ισχύουν για το παζλ ως έχει τη συγκεκριμένη στιγμή. Δεν συμπληρώνονται από τις λύσεις. Αν είχατε κάνει λάθος σε προηγούμενη κίνηση, μπορεί να συμπληρωθούν ή να υποδειχθούν λανθασμένες τιμές.

5.2.1 Υποδείξεις

Το Σουντόκου μπορεί να σας προσφέρει υποδείξεις με βάση το τι έχετε συμπληρώσει μέχρι στιγμής. Μπορείτε να ζητήσετε υπόδειξη για ένα ήδη επιλεγμένο τετραγωνίδιο πατώντας το *Υπόδειξη*, επιλέγοντας *Εργαλεία* → *Υπόδειξη*, ή πληκτρολογώντας **Ctrl+H**. Θα εμφανιστούν έτσι όλες οι δυνατές τιμές στο κάτω μέρος του τετραγωνιδίου.



Figure 4: Υποδείξεις

Αν θέλετε να διαγράψετε ή να τροποποιήσετε την υπόδειξη, κάντε κλικ στο κάτω μέρος του τετραγωνιδίου.

Για τα πολύ δύσκολα παζλ, μπορείτε να ζητήσετε από το Σουντόκου να εμφανίζει όλες τις δυνατές τιμές για όλα τα τετραγωνίδια. Για να ενεργοποιήσετε αυτή τη λειτουργία επιλέξτε Εργαλεία → Πάντα εμφάνιση υπόδειξης. Σημειώστε ότι με αυτή τη λειτουργία τα εύκολα παζλ μπορεί να καταλήξουν *υπερβολικά* εύκολα, οπότε χρησιμοποιήστε τη με φειδώ.

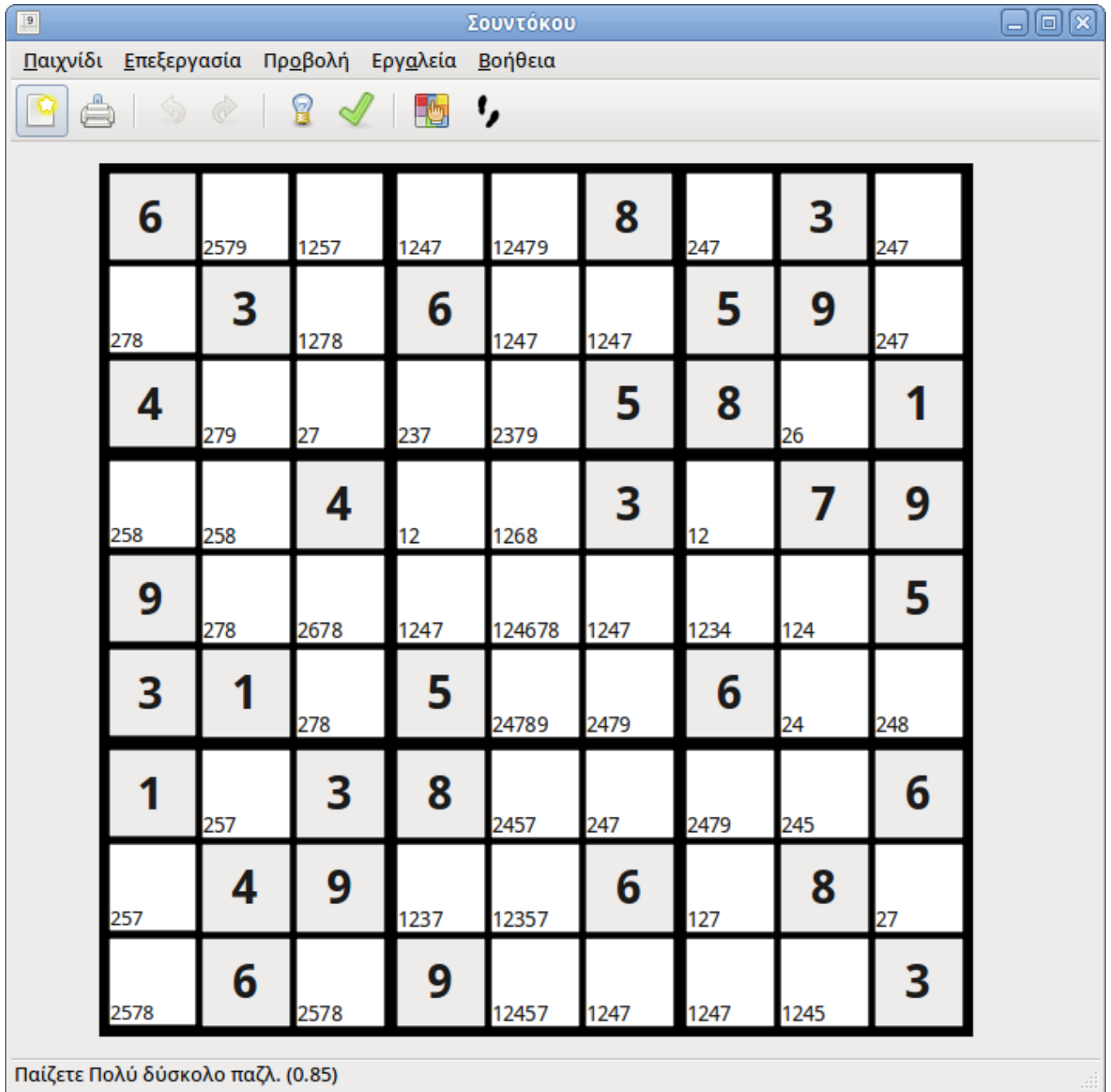


Figure 5: Το Σουντόκου με ενεργοποιημένη τη λειτουργία "Πάντα εμφάνιση υπόδειξης".

5.2.2 Συμπλήρωση τετραγωνίδιου

Για να συμπληρώσετε αυτόματα ένα τετραγωνίδιο όπου υπάρχει μόνο μία δυνατή επιλογή μπορείτε να πατήσετε Συμπλήρωση, να επιλέξετε Εργαλεία → Συμπλήρωση, ή να πληκτρολογήσετε **Ctrl+F**. Αυτή η επιλογή χρησιμεύει π.χ. όταν έχετε ήδη συμπληρώσει 8 τετραγωνίδια σε μία γραμμή και θέλετε να συμπληρώσετε γρήγορα και το τελευταίο άδειο τετραγωνίδιο.

Αν οι δυνατές τιμές για το τετραγωνίδιο είναι περισσότερες από μία, δεν θα συμβεί τίποτα.

5.2.3 Συμπλήρωση όλων των τετραγωνιδίων

Μπορείτε να συμπληρώσετε αυτομάτα όλα τα τετραγωνίδια για τα οποία υπάρχει μία μόνο λογική λύση τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Επιλέξτε Εργαλεία → Συμπλήρωση όλων των τετραγωνιδίων ή πληκτρολογήστε **Ctrl+A**.

Warning

Αυτό το χαρακτηριστικό θα πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο αν έχετε κολλήσει σε ένα δύσκολο παιχνίδι. Αν το χρησιμοποιήσετε σε εύκολα παιχνίδια, κινδυνεύετε να συμπληρώσετε όλο το παζλ με ένα μόνο κλικ, κάτι που θα καθιστούσε το παιχνίδι ιδιαίτερα βαρετό!

5.3 Επισήμανση

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε την επισήμανση έτσι ώστε να επισημαίνονται αυτόματα και με διαφορετικά χρώματα η επιλεγμένη γραμμή, στήλη και τετράγωνο 3x3. Έτσι, είναι πιο εύκολο να βρείτε ποιες τιμές δεν επιτρέπονται για το επιλεγμένο τετραγωνίδιο. Για να ενεργοποιήσετε την επισήμανση μπορείτε:

- Να κάνετε κλικ στο Επισήμανση
 - Προβολή → Επισήμανση
-

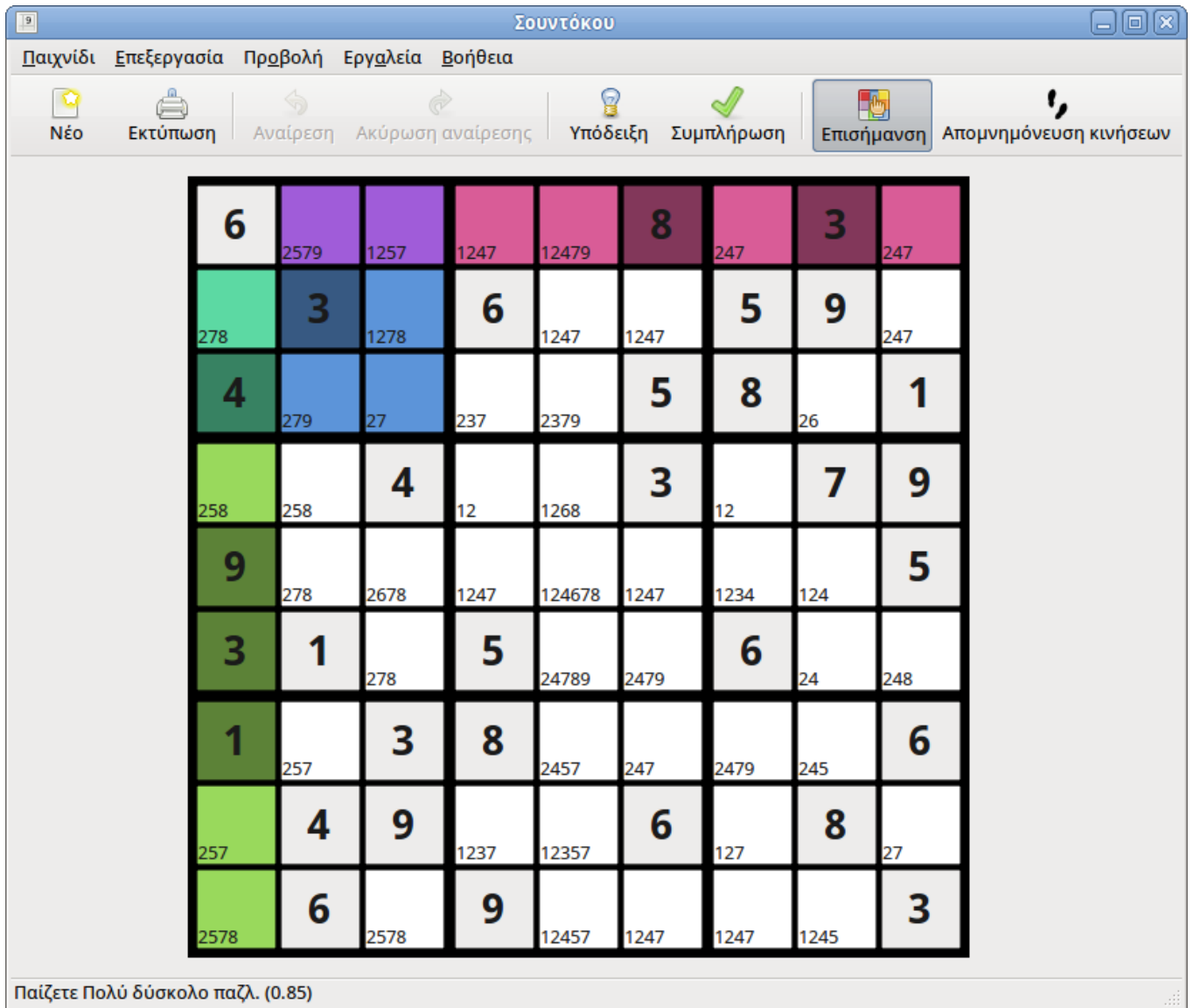


Figure 6: Το Σουντόκου με επισήμανση

5.4 Μνήμες

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μνήμες για να θυμάστε μια σειρά από διαδοχικές κινήσεις. Οι κινήσεις που επισημαίνονται κατ' αυτόν τον τρόπο εισάγονται με διαφορετικό χρώμα, για να φαίνονται καλύτερα. Αν το επιθυμείτε, μπορείτε να διαγράψετε όλες τις κινήσεις μιας μνήμης μαζί. Αυτή η δυνατότητα είναι ιδιαίτερα χρήσιμη σε δύσκολα παζλ όπου χρησιμοποιούνται δοκιμές στην τύχη.

Note

Ορισμένοι παίκτες πιστεύουν ότι δεν πρέπει ποτέ κανείς να κάνει δοκιμές στην τύχη για να λύσει το παζλ. Αυτοί οι παίκτες καλύτερα να μην χρησιμοποιούν αυτό το χαρακτηριστικό.

Μπορείτε να εμφανίζετε και να κρύβετε τις μνήμες με τους παρακάτω τρόπους:

- Εργαλεία → Απομνημόνευση κινήσεων

- Κλικ στο Απομνημόνευση κινήσεων

Έτσι εμφανίζεται μία λίστα με μνήμες στη δεξιά πλευρά του παραθύρου. Για να δημιουργήσετε νέα μνήμη κάντε κλικ στο Προσθήκη μνήμης. Από εδώ και στο εξής όλοι οι αριθμοί που εισάγετε θα αποθηκεύονται από την επιλεγμένη μνήμη.

Για να διαγράψετε όλους τους αριθμούς μιας μνήμης επιλέξτε τη συγκεκριμένη μνήμη από τη λίστα και πατήστε Εκκαθάριση μνήμης. Μπορείτε να διαγράψετε όλους τους αριθμούς που δεν ανήκουν σε συγκεκριμένη μνήμη πατώντας Εκκαθάριση άλλων.

6 Εκτύπωση Σουντόκου

Το Σουντόκου του GNOME μπορεί να εκτυπώσει παζλ για να τα λύσετε στο χαρτί. Αυτό χρησιμεύει αν πρέπει να φύγετε από τον υπολογιστή αλλά θέλετε να τελειώσετε το παιχνίδι σας, ή αν θέλετε να τυπώσετε μερικά παζλ για να τα λύσετε αργότερα.

Για να τυπώσετε το παζλ που παίζετε αυτή τη στιγμή πατήστε Εκτύπωση ή επιλέξτε Παιχνίδι → Εκτύπωση. Έτσι θα εκτυπωθούν και οι αριθμοί που έχετε ήδη συμπληρώσει.

Για να εκτυπώσετε κενά παζλ, επιλέξτε Παιχνίδι → Εκτύπωση πολλαπλών Σουντόκου.

Εμφανίζεται ένα διάλογος εκτύπωσης από τον οποίο μπορείτε να επιλέξετε πόσα παιχνίδια θα εκτυπώσετε και πόσα παιχνίδια θα εμφανίζονται σε κάθε σελίδα (όσο περισσότερα παιχνίδια ανά σελίδα, τόσο μικρότερο το μέγεθός τους).

Μπορείτε επίσης να επιλέξετε μία κλίμακα βαθμών δυσκολίας. Τα παιχνίδια θα τυπωθούν με σειρά δυσκολίας από το ευκολότερο στο δυσκολότερο.

Για να δημιουργήσετε το δικό σας 25σέλιδο βιβλίο Σουντόκου μπορείτε να επιλέξετε την εκτύπωση 100 σουντόκου, 4 ανά σελίδα, με κλίμακα δυσκολίας από Εύκολο μέχρι Δύσκολο.

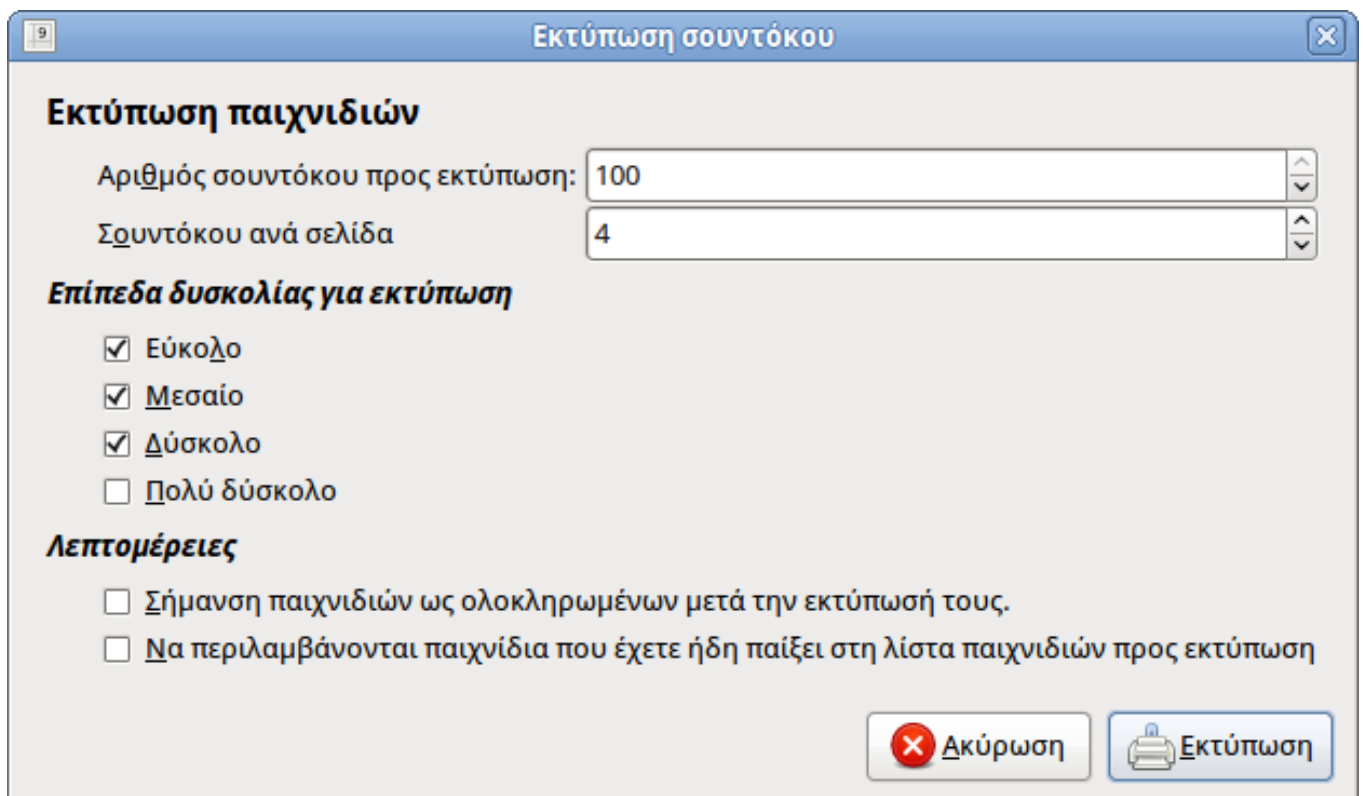


Figure 7: Εκτύπωση βιβλίου με Σουντόκου από το Σουντόκου.

Το Σουντόκου δεν εκτυπώνει παιχνίδια που έχετε ήδη παίξει. Αν τυπώνετε τα παιχνίδια για να τα δώσετε σε φίλους, ή αν δεν σας πειράζει να ξαναπαίξετε ένα παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε Να περιλαμβάνονται παιχνίδια που έχετε ήδη παίξει στη λίστα παιχνιδιών προς εκτύπωση.

Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε χειροκίνητα τα παιχνίδια που θα εκτυπώσετε, αναπτύσσοντας τη λίστα παιχνιδιών και επιλέγοντας παζλ από τη λίστα αυτή.

7 Γνωστά σφάλματα και περιορισμοί

7.1 Περιορισμένα στατιστικά παζλ

Το Σουντόκου για GNOME ιεραρχεί τα παζλ με βάση των αριθμό των τετραγωνιδίων που μπορούν να συμπληρωθούν άμεσα. Ο διάλογος με τα στατιστικά στοιχεία του παζλ εμφανίζει το συνολικό βαθμό δυσκολίας, καθώς και τρία ακόμη στοιχεία:

- Πόσα τετραγωνίδια μπορούν να συμπληρωθούν με εις άτοπον απαγωγή στην αρχή του παιχνιδιού (π.χ. σε αυτό το τετράγωνο 3x3 μπορεί να μπει μόνο το 2, άρα ο ζητούμενος αριθμός είναι το 2).
- Πόσα τετραγωνίδια μπορούν να συμπληρωθούν αν πατήσετε συμπλήρωση στην αρχή του παιχνιδιού (π.χ. μόνο ένα τετράγωνο σε αυτή τη γραμμή μπορεί να περιέχει το 2, άρα εδώ μπαίνει το 2).
- Πόσες φορές χρειάστηκε να κάνει δοκιμές στην τύχη, να “μαντέψει” δηλαδή, ο υπολογιστής για να λύσει το παζλ.

Πολύ χρήστες απογοητεύονται όταν μαθαίνουν ότι ο υπολογιστής κάνει τυχαίες δοκιμές, ειδικά εφόσον ορισμένοι ειδικοί στο Σουντόκου λένε ότι δεν πρέπει ποτέ κανείς να μαντεύει για να λύσει ένα παζλ. Υπάρχουν και άλλοι αλγόριθμοι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διευκολύνουν τον υπολογιστή στην επίλυση των σουντόκου, όπως ο “ξιφίας” και τα μοτίβα X.

Προς το παρόν, το Σουντόκου χρησιμοποιεί μόνο τους δύο προαναφερθέντες αλγόριθμους, καθώς και τυχαίες δοκιμές. Αν ο διάλογος των στατιστικών αναφέρει ότι το Σουντόκου αναγκάστηκε να χρησιμοποιήσει X τυχαίες δοκιμές, αυτό δεν σημαίνει ότι και ένας άνθρωπος θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσει τυχαίες δοκιμές για να επιλύσει το συγκεκριμένο παζλ.

8 Περί Σουντόκου

Το Sudoku γράφτηκε από τον Tom Hinkle (tmhinkle@gmail.com). Το Σουντόκου ανήκει πλέον στα παιχνίδια του GNOME.

Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με αυτή την εφαρμογή ή την τεκμηρίωσή της, ακολουθήστε τις οδηγίες στη σελίδα ανάδρασης του [Οδηγού Χρηστών GNOME](#).

Αυτό το πρόγραμμα διανέμεται υπό τους όρους της GNU General Public license όπως έχει δημοσιευτεί από το Ίδρυμα Ελεύθερου λογισμικού· είτε της δεύτερη έκδοσης της άδειας, είτε (κατ' επιλογή σας) οποιασδήποτε νεότερης έκδοσης. Μπορείτε να βρείτε αντίγραφο αυτής της άδειας στον ακόλουθο [σύνδεσμο](#), ή στο αρχείο COPYING που περιλαμβάνεται στον πηγαίο κώδικα αυτού του προγράμματος.