

Modèle de saisie de résolution d'un tableau DIAGOSUDOKU

Pour l'explication de la logique, le tableau est repéré de la façon suivante:

Les cases sont numérotées horizontalement de **a** à **i**, et verticalement de **1** à **9**

Les colonnes et les lignes sont numérotées de deux façons : en majuscules **C1** à **C3** et **L1** à **L3** quand elles sont groupées par 3, et en minuscules **col a** à **col i** et **ligne1** à **ligne9** quand elles se suffisent pour expliquer le coup.

Les carrés sont numérotés : **Car1** à **Car9** de gauche à droite et de haut en bas, **diag** correspond à la diagonale.

Référence du tableau : Druille Bruno N° 15 difficile du vendredi 13 mars

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
			C					E	1
			F		C				2
		C	S	E		F	R	O	3
		L		S	C		F		4
	C	I	E	L				O	5
A			O	R				C	6
			F					C	7
C			R		L			F	8
	I	F	C	O			A	R	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
F			C					E	1
			F		C			A	2
I	L	C	S	E	A	F	R	O	3
		L	A	S	C	R	F	I	4
R	C	I	E	L	F	A	O	S	5
A	F	S	O	R	I	E	C	L	6
			F			S		C	7
C			R		L			F	8
	I	F	C	O			A	R	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
F			L	C	O	I	S	E	1
S	O		I	F	R	C	L	A	2
I	L	C	S	E	A	F	R	O	3
O	E	L	A	S	C	R	F	I	4
R	C	I	E	L	F	A	O	S	5
A	F	S	O	R	I	E	C	L	6
L			F		E	S	I	C	7
C	S		R		L	O	E	F	8
E	I	F	C	O	S	L	A	R	9

N°	Coup	Logique du coup
1	c3=C	C1, L1
2	f4=C	C2, L2, diag
3	h6=C	C3, L2
4	i7=C	C3, L3
5	e5=L	C2, L2
6	i8=F	C3, L3
7	i9=R	col i, ligne9
8	e6=R	Car8, col e
9	d7=F	Car2, col d, ligne4
10	h5=O	col h, ligne5

N°	Coup	Logique du coup
18	i2=A	C3
19	i4=I	col i
20	g4=R	L2
21	g6=E	Car6
22	c6=S	ligne6
23	f3=A	col f, ligne3
24	b3=L	ligne3, col b
25	a3=I	ligne3
26	g7=S!	Si b2=S ou h8=S, final = SR ou début = FSC pas français

N°	Coup	Logique du coup
37	h2=L	L1
38	h1=S	Car3
39	a2=S	L1, C1
40	b8=S	C1, L3
41	f9=S	L3
42	f7=E	C2
43	a9=E	L3
44	a7=L	col a
45	f1=O	L1
46	f2=R	Car2

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
F			C					E	1
			F		C				2
		C	S	E		F	R	O	3
		L	A	S	C		F		4
R	C	I	E	L	F	A	O	S	5
A	F		O	R	I			C	6
			F					C	7
C			R		L			F	8
	I	F	C	O			A	R	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
F			L	C		I		E	1
			I	F		C		A	2
I	L	C	S	E	A	F	R	O	3
O	E	L	A	S	C	R	F	I	4
R	C	I	E	L	F	A	O	S	5
A	F	S	O	R	I	E	C	L	6
			F			S	I	C	7
C			R		L	O	E	F	8
	I	F	C	O		L	A	R	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
F	A	R	L	C	O	I	S	E	1
S	O	E	I	F	R	C	L	A	2
I	L	C	S	E	A	F	R	O	3
O	E	L	A	S	C	R	F	I	4
R	C	I	E	L	F	A	O	S	5
A	F	S	O	R	I	E	C	L	6
L	R	O	F	A	E	S	I	C	7
C	S	A	R	I	L	O	E	F	8
E	I	F	C	O	S	L	A	R	9

N°	Coup	Logique du coup
11	a1=F!	si f6=F => a5=F, g5=R, f5=A, d4=I, b2=A, i4=A, g6=I, g4=E, h8=E, diag = OACILFSER ou SACILFOER ! pas français
12	f5=F	Car5, diag
13	b6=F	L2, C1
14	f6=I	Car5, ligne6
15	d4=A	Car5
16	g5=A	L2
17	a5=R	ligne5

N°	Coup	Logique du coup
27	b2=O	col h, diag
28	h8=E	diag
29	a4=O	C1
30	b4=E	ligne4
31	g8=O	C3
32	h7=I	L3
33	g9=L	Car9
34	g1=I	col g
35	d2=I	L1, C2
36	d1=L	col d

N°	Coup	Logique du coup
47	c2=E	ligne2
48	c7=O	C1, L3
49	c8=A	col c, ligne8
50	c1=R	col c
51	b1=A	Car1
52	b7=R	col b
53	e7=A	ligne7
54	e8=I	Car8
55		
56		