

Modèle de saisie de résolution d'un tableau CENTROSUDOKU

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, **centro** correspond au mot constitué avec les neuf cases centrales de chaque carré, avec une lecture débutant en b2, continuant en $\overrightarrow{\text{a}}$ et finissant en $\overleftarrow{\text{a}}$.

Référence du tableau : Druille Bruno N° 18 difficile du samedi 26 décembre

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
S	H	O	N		I	S			1
						N		O	2
	A			O		H	I		3
H	N					I	O		4
A		T	O	I	N			R	5
O	R	I		S	S	T	N		6
	I			S			T		7
			S				R	I	8
		A						N	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
S	H	O	N		I	S		T	1
						N		O	2
	A			O		H	I	S	3
H	N	S				I	O	S	4
A	S	T	O	I	N	S	H	R	5
O	R	I	H	S	S	T	N	A	6
	I		R	S	O	A	T	H	7
	O		S	N	A	R	S	I	8
		A	I			O	S	N	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
S	H	O	N		I	S		T	1
I	T	S	S		H	N		O	2
N	A	R	T	O	S	H	I	S	3
H	N	S	A	T	R	I	O	S	4
A	S	T	O	I	N	S	H	R	5
O	R	I	H	S	S	T	N	A	6
S	I	N	R	S	O	A	T	H	7
T	O	H	S	N	A	R	S	I	8
R	S	A	I	H	T	O	S	N	9

N°	Coup	Logique du coup
1	e5=I!	C1, C3, L3, Car2, centro
2	g4=I	C3, L2
3	c1=O	L1
4	a6=O	C1, L2
5	h4=O	L2, C3
6	f5=N	L2, C2, Car5
7	h6=N	C3, L2
8	g2=N	C3
9	c6=I	L2
10	a5=A	C1

N°	Coup	Logique du coup
21	h8=S	Car9
22	h9=S	Car9
23	i3=S	C3, L1
24	i1=T	col i
25	e8=N	L1, C1, centro
26	f8=A	L3
27	f7=O	C2, L3
28	b8=O	C1, L3
29	d9=I	L3, C2
30	d7=R	Car8, ligne7

N°	Coup	Logique du coup
41	c2=S	Car1
42	e9=H!	Car8, col e, L1, L2, centro
43	f9=T	Car8
44	d3=T	C2, L1
45	e4=T	C2
46	f3=S	ligne3
47	d4=A	C2, L2
48	f4=R	Car5
49	f2=H	col f
50	d2=S	col d

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
S	H	O	N		I	S			1
						N		O	2
	A			O		H	I		3
H	N	S				I	O	S	4
A	S	T	O	I	N	S	H	R	5
O	R	I	H	S	S	T	N	A	6
	I			S		A	T	H	7
			S				R	I	8
		A						N	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
S	H	O	N		I	S		T	1
I	T					N		O	2
N	A	R		O		H	I	S	3
H	N	S				I	O	S	4
A	S	T	O	I	N	S	H	R	5
O	R	I	H	S	S	T	N	A	6
S	I	N	R	S	O	A	T	H	7
T	O	H	S	N	A	R	S	I	8
R	S	A	I			O	S	N	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
S	H	O	N	A	I	S	R	T	1
I	T	S	S	R	H	N	A	O	2
N	A	R	T	O	S	H	I	S	3
H	N	S	A	T	R	I	O	S	4
A	S	T	O	I	N	S	H	R	5
O	R	I	H	S	S	T	N	A	6
S	I	N	R	S	O	A	T	H	7
T	O	H	S	N	A	R	S	I	8
R	S	A	I	H	T	O	S	N	9

N°	Coup	Logique du coup
11	b5=S	Car4
12	c4=S	Car4
13	d6=H	L2
14	i6=A	ligne6
15	g7=A	Car6, col g, ligne9
16	h5=H	C3, L2
17	g5=S	ligne5
18	g9=O	col g
19	i4=S	Car6
20	i7=H	C3

N°	Coup	Logique du coup
31	b2=T	col b, centro
32	b9=S	col b
33	a9=R	L3
34	a8=T	L3, C1
35	c8=H	ligne8
36	a2=I	C1, L1
37	c3=R	C1, L1, e2 ou h2 =R
38	a3=N	L1
39	c7=N	C1
40	a7=S	Car7

N°	Coup	Logique du coup
51	e2=R	Si e2=A, TARHISONS pas français
52	h2=A	centro = TRAHISONS
53	e1=A	Car2
54	h1=R	Car3
55		
56		
57		
58		
59		