

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 $\overrightarrow{\text{c}}$ et finissant en $\overleftarrow{\text{d}}$.

Référence du tableau : Druille Bruno N° 19 moyen du samedi 9 janvier 2010

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
X						S			1
	E	M					Y		2
	M	R	S			E	X		3
O	E			Y				R	4
			A	M	P				5
			O		Y				6
	R				A		S		7
	O			R	X		P		8
P	X			A				O	9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
									1
									2
									3
									4
									5
									6
									7
									8
									9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
									1
									2
									3
									4
									5
									6
									7
									8
									9

N°	Coup	Logique du coup
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

N°	Coup	Logique du coup
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

N°	Coup	Logique du coup
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
									1
									2
									3
									4
									5
									6
									7
									8
									9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
									1
									2
									3
									4
									5
									6
									7
									8
									9

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
									1
									2
									3
									4
									5
									6
									7
									8
									9

N°	Coup	Logique du coup
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

N°	Coup	Logique du coup
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		

N°	Coup	Logique du coup
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		