

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, lecture de gauche à droite puis de haut en bas en partant de b2.

Référence du tableau : Druille Bruno N° 96 facile du dimanche 3 février 2013

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

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

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

N°	Coup	Logique du coup
1	h3=M	Car2, ligne3
2	h8=N	C3, L3
3	b9=R	L3, C1
4	e2=R	C2, L1
5	a1=R	C1, L1
6	h4=R	L2
7	a4=A	C1, L2
8	g5=C	C3
9	i8=E	L3
10	g9=I	C3, L3

N°	Coup	Logique du coup
21	h2=E	C1
22	e5=A	centro = CREMATION
23	i2=A	car3
24	h7=A	C3
25	h6=O	col h
26	c9=O	C1
27	i7=O	L3
28	b1=O	C1, L1
29	f3=O	L1, C2
30	e3=E	ligne3

N°	Coup	Logique du coup
41	b4=T	Car4
42	i6=M	Car6
43	i9=T	Car9
44	e7=T	C2, L3
45	a8=T	L3
46	a7=C	Car7
47	f8=C	L3, C2
48	e4=C	C2
49	e9=N	col e
50	f9=A	ligne9

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

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

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

N°	Coup	Logique du coup
11	b8=I	L3, C1
12	c4=I	C1, L2
13	h1=I	C3, Car3, centro
14	d2=I	L1
15	g2=O	col g, ligne2
16	g1=T	col g
17	e8=O	L1, L2, centro
18	b2=C	L2, C3, centro
19	b5=M	C2, C3, centro
20	h5=T	Car3, Car5, centro

N°	Coup	Logique du coup
31	c1=E	L1
32	a6=E	C1
33	f5=E	C2, L2
34	d5=N	ligne5
35	f1=N	C2
36	d1=A	Car2
37	a2=N	C1, L1
38	c2=M	Car1
39	c6=C	col c
40	b6=N	L2

N°	Coup	Logique du coup
51	d8=M	Car8
52	d4=O	col d
53	f4=M	Car5
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		