

## 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, **diago** correspond à la diagonale.

**Référence du tableau : 20Minutes N° 094 difficile du vendredi 19 novembre 2010**

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
A	H	O	E	T	N				1
				S	A				2
S		T		O			A	N	3
		H					A		4
		A		H					5
R	O		A	N	E			I	6
I		N	S					H	7
									8
	A						T	E	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	a1=A	L1
2	e5=H	Car1, Car9, L2, diago
3	f1=N	Car3, ligne1
4	e2=S	C2, L1
5	e6=N	Car5, col e, ligne6
6	b6=O	Car6, col c, ligne6
7	c5=A	C1, L2
8	g4=A	L2, C3
9	c3=T!	si b3=T, d4=T, f7=T, g7=O, h2=O, h5=T, c6=T, a8=T, HO ?

N°	Coup	Logique du coup
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		

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

a	b	c	d	e	f	g	h	i	
A	H	O	E	T	N				1
	N			S	A		T		2
S		T		O			A	N	3
		H	I				A		4
		A		H					5
R	O	S	A	N	E	H	I	T	6
I		N	S			R	H		7
							O		8
O	A						T	E	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
10	c6=S	col c, ligne6
11	g6=H	col g, ligne6
12	i6=T	ligne6
13	h2=T	C3, L1
14	h8=O	Car6, ligne1, col h
15	a9=O	C1, L3
16	i9=S	L1, col d, ligne7, diago
17	g7=R	ligne7, diago
18	b2=N	Car5, diago
19	d4=I	diago = ANTIHEROS

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		