

自作問題の作成方法(数独の場合)

0) 事前に市販の問題等をスキャナで読み込んでjpg形式かbmp形式に保存しておきます



1) 「数独」プログラムの右端のアイコンをマウスでクリックすると問題作成プログラムが起動します。

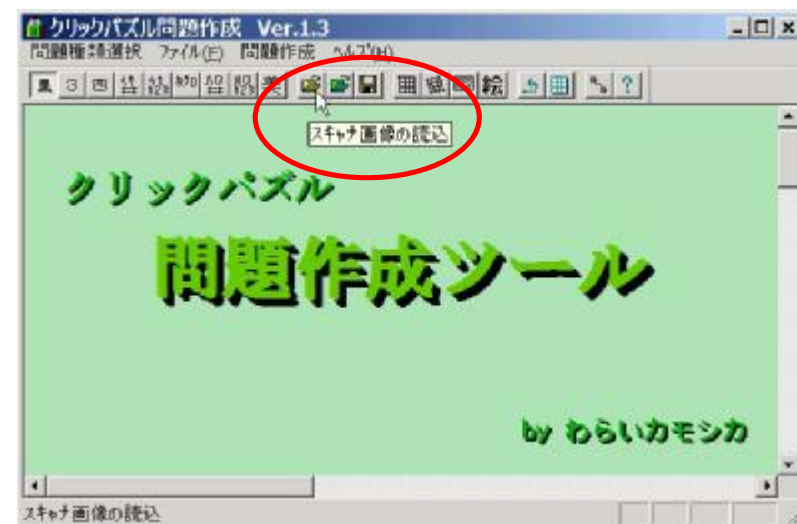
※問題作成ツール」プログラムclpmonin.exeが「数独」プログラムと同じフォルダに入っている必要があります。

標準的にダウンロードした場合はそうなっています。



2) この問題作成プログラム上で問題を作成します。

この「問題作成ツール」プログラムは「数独」だけでなく、他のパズルの問題も作成できるものになっています。



3) 最初どのパズルの問題を作成するか、決める必要がありますが、初期状態では数独グループになっています。

中央にある「スキャナ画像の読み込み」アイコンをマウスでクリックします。

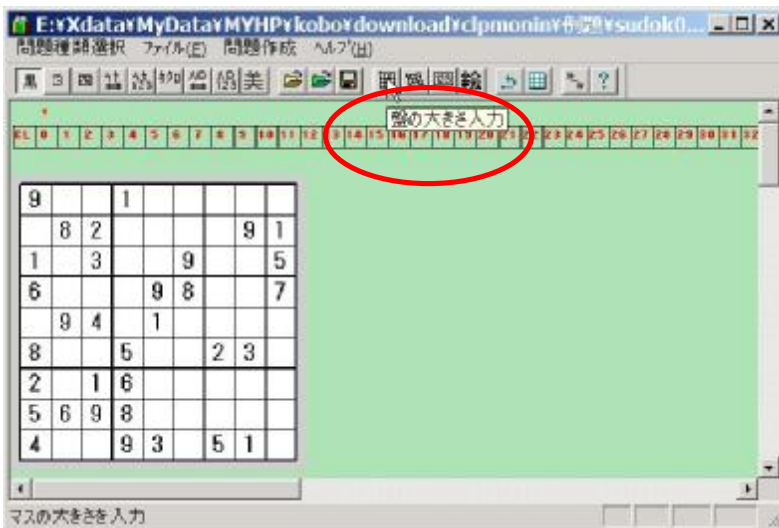
下絵としてスキャナ画像を使わない場合は6) から始めます。



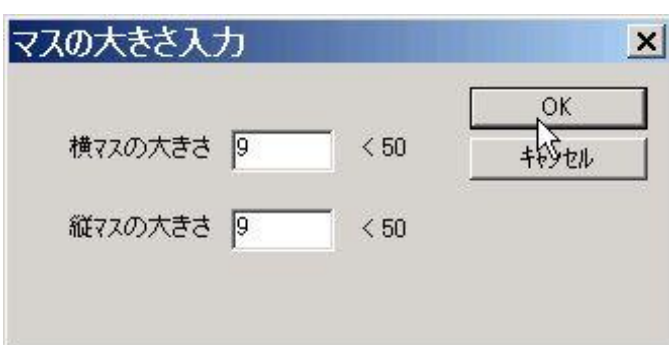
4) ファイル選択画面が表示されます。
 ここで「スキャナで読み込んだ画像ファイル」を選びます。
 この例では例題として添付してある sudoku001.bmp を選んでいます。
 「ファイルの場所」は各自の環境に合わせて、スキャナ画像を保存したフォルダに変えて下さい。



5) 読み込まれた画像ファイルが表示されますが、これはあくまでも絵であって数値としての認識はありません。OCR機能はこのプログラムにありませんので、この画像を下絵にして手動でデータを作成します。
 なお、スキャナで読み込む際、解像度を大きくすると画面にはみ出ますので、72dpi程度で十分です。
 又、周囲の不要部分は画像編集ソフトで切り取っておいて下さい。



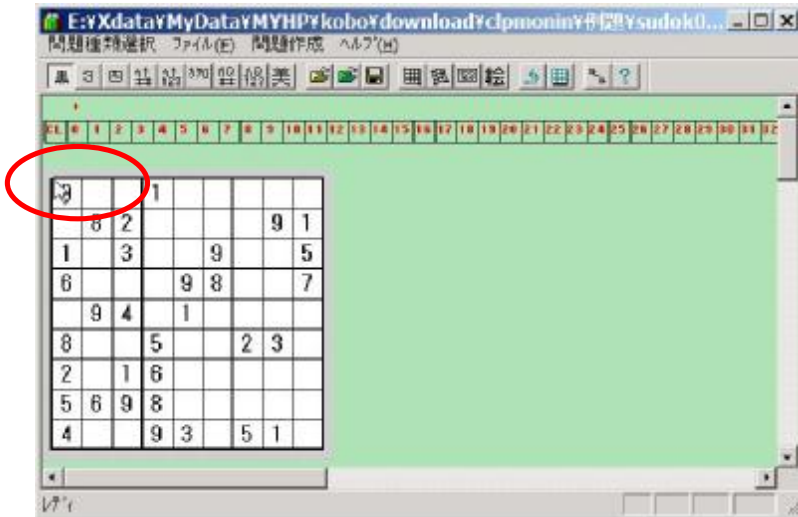
6) 中央にある「盤の大きさ入力」アイコンをマウスでクリックします。
 なお、下絵を使わない場合は3)～5)を飛ばしてここから始めます。



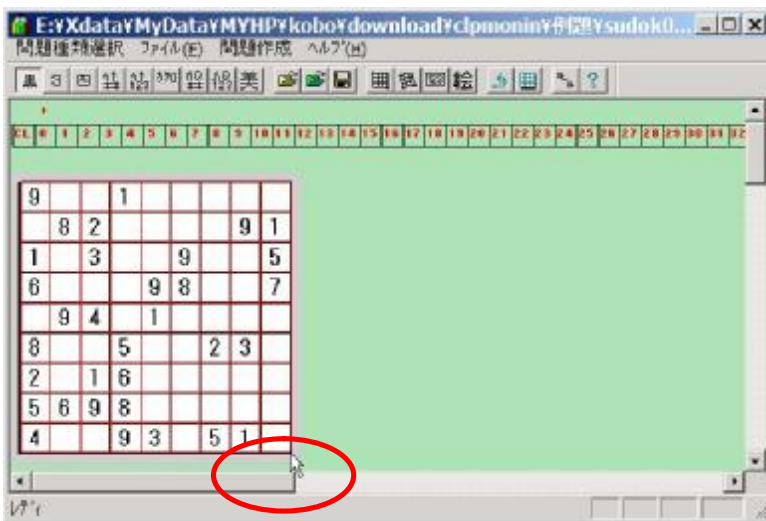
7) 「マスの大きさ入力」画面が表示されますので、初期値の10を変更して9にします。



8) 次の操作方法のメッセージが表示されますので、OKのボタンをクリックします。



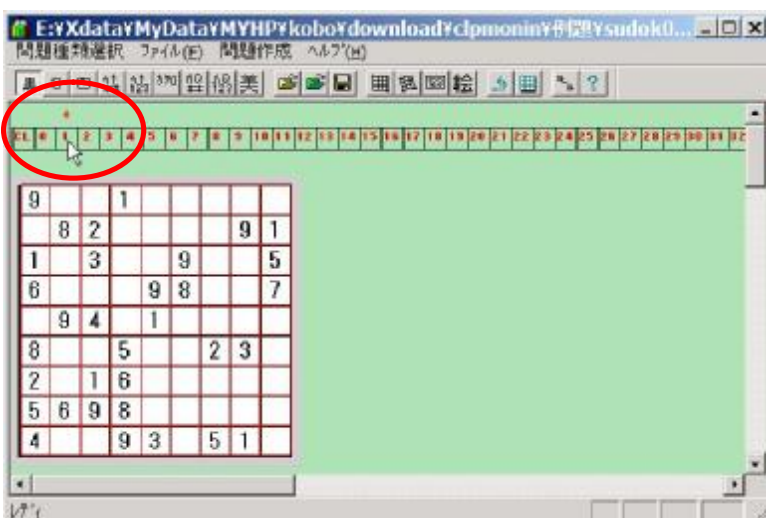
9) 最初に画像のマス左上をマウスでクリックします。クリックした位置に小さな点が表示されるだけです。



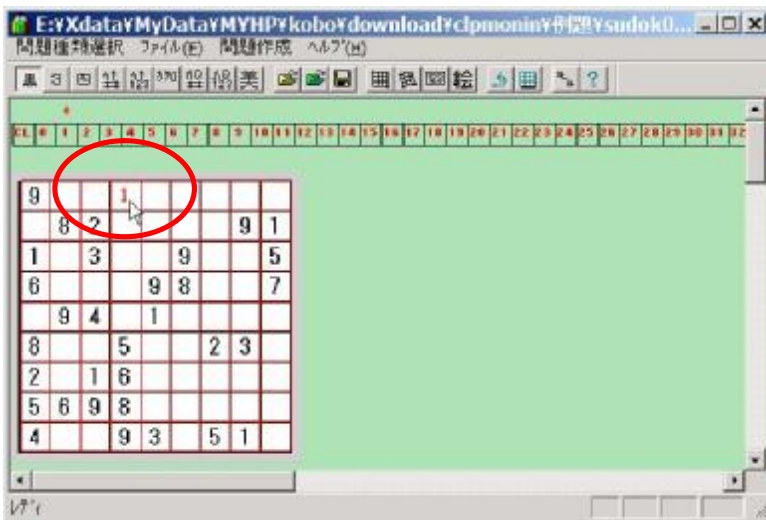
10) 次に画像のマス右下をマウスでクリックします。これで9 x 9の升目が赤線で、画像の上に描画されます。

下絵とうまく合っていなかった場合は6)からやり直して下さい。

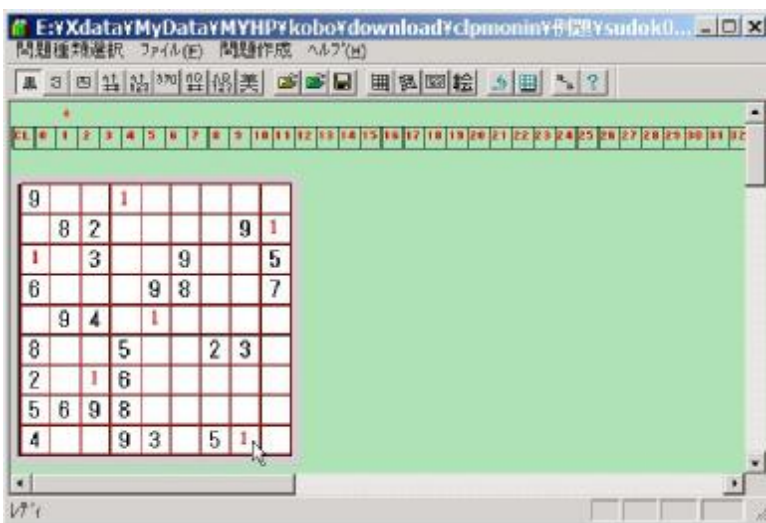
又、スキャナを取る時に曲がったりして斜めになった画像の場合は6)で[斜め盤の大きさ入力]を選択し、左上と左下と右下の3点をマウスでクリックします。



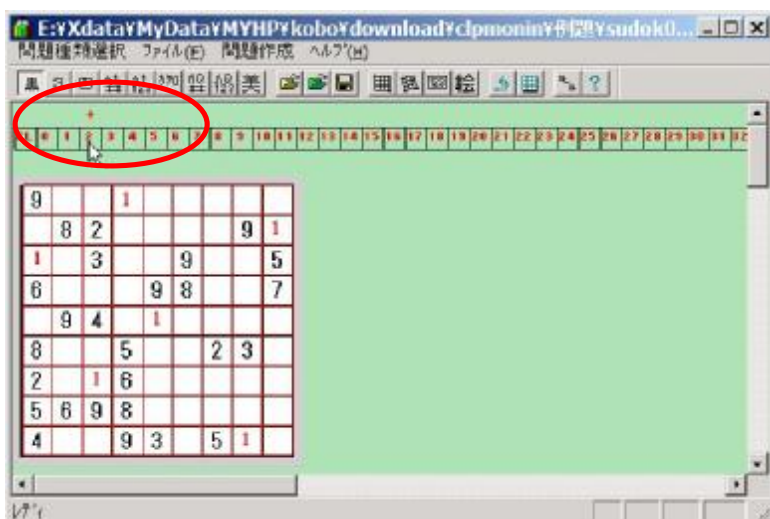
11) この升目の中に数値を入れていきますが、どの数値をいれるかは上の段にある数値をクリックして決定します。選ばれた数値は上に「+」のマークが付きます。この例では「1」を選んでいきます。



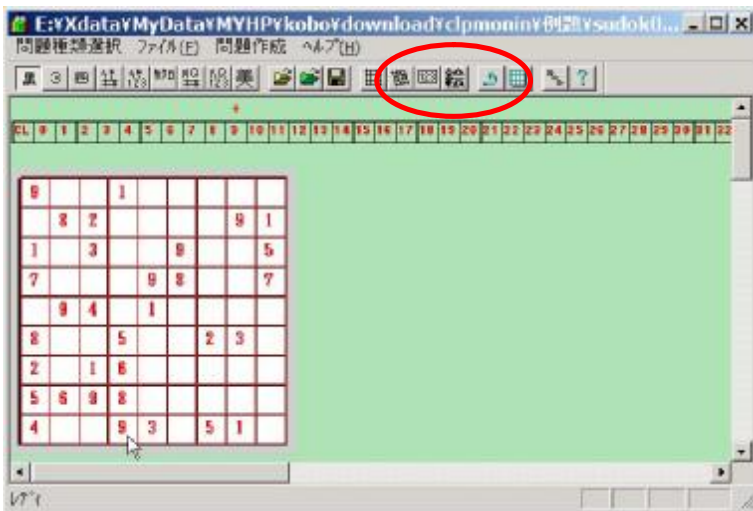
12) 「1」が選ばれた状態で、9 x 9 升目の「1」の位置をマウスでクリックしていきます。



13) 左図は「1」の位置すべてをクリックした状態です。
間違えた場合は、数値を「CL」にしてそのマスを空白にするか、別の数値を選んで書き下して下さい。

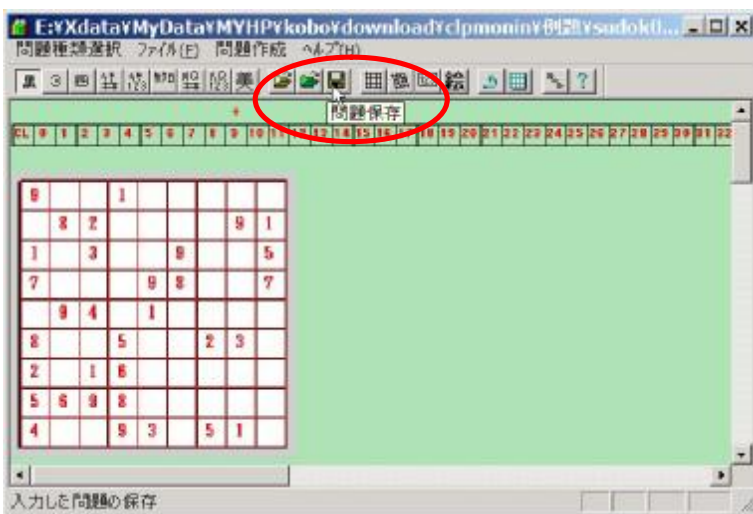


14) 「1」が終わったら、次に「2」に移る為を上段の「2」をクリックします。
又、対角2点で作成した四角枠の外で左クリックすると選択数字が1つ上がります。
右クリックすると選択数字が1つ下がります。



15) 左図は「1」～「9」の数値をすべてをクリックした状態です。

下絵は数値を入れたマスの部分は見えなくなりますが、「絵」のアイコンをクリックすると再表示されます。確認用に利用できます。もう一度クリックすると又、見えなくなります。



16) 中央にある「問題保存」アイコンをマウスでクリックします。



17) 保存ファイル名を入力する画面になりますので、ここで問題のファイル名を入力します。デフォルトでは、スキャナ画像ファイル名に拡張子が **dat** に置き換わったものになっていますが、自由に変更してかまいません。但し、拡張子は **dat** にしておいて下さい。

「ファイルの場所」は各自の環境に合わせて、フォルダを変えて下さい。

これで1つの問題ファイル **sudok002.dat** が出来上がりました。

慣れてくれば1問5分程度で作れます。まとめてやったほうが効率的に行えます。

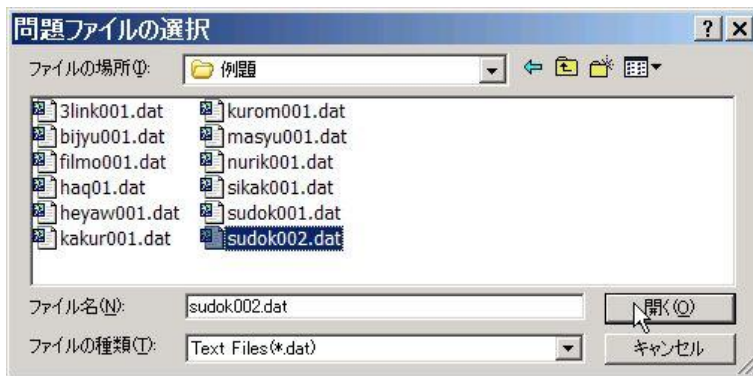
一度に入力しきれない場合は、[ファイル]-[問題ファイル保存]でとりあえず保存をしておき、次回、3)～10)で9 x 9のマス目を入力した後、[ファイル]-[問題ファイル読込]でその途中状態を読み込んでから続けます。

■「数独」での「自作問題」の遊び方



18) 「数独」に戻り、「自作問題の読込」のアイコンをクリックします。

メニューの[ファイル]-[自作問題選択]でも同様です。



19) 「問題ファイルの選択」画面が表示されますので、先程作成したファイル `sudok002.dat` を選択します。

「ファイルの場所」は各自の環境に合わせて、フォルダを変えて下さい。



20) これで独自問題が読込まれて、遊べるようになります。

ルールどおりに問題が解けた場合は「正解です」のメッセージは表示されます。

途中状態を保存したい場合は「途中保存」のアイコンをクリックします。

メニューの[ファイル]-[自作問題保存]でも同様です。

間違ったデータの場合、エラー表示がされて問題が読込まれません。

作成された問題 `sudok002.dat` のデータはテキスト形式なので、【メモ帳】などのエディターで修正できます。

以上