

Sudoku - Trainer für Excel

Update Sudoku-Trainer 14. Juni 2007

Dank der Mithilfe von Armin Höpfl (<http://www.armin-hoepfl.de>) ist die neueste Version mit einem Startknopf für die Spielzeit ausgerüstet. Dies ist mit einem Makro gelöst, das nur funktioniert, wenn es aktiviert ist. Unter Extra/Makro/Sicherheit können sie im Excel auswählen, wie Makros behandelt werden sollen. Das Spielfeld rechts zeigt an, welche Zahlen in den Teilspielfeldern bereits eingetragen sind. Diese Anzeige habe ich ebenfalls bei Armin Höpfl kopiert.

- Der Sudoku-Trainer löst das Sudoku nicht automatisch. Die waag- und senkrechten Zahlenreihen, die waag- und senkrechten Farbfelder (rot und grün), sowie das Spielfeld rechts helfen ihnen, das Sudoku schneller zu lösen. Diese zusätzlichen Gedankenstützen sind Hilfsmittel, welche sie sich sonst auf dem Spielblatt notieren müssen.
- Sobald eine Zahl im Spielfeld eingetragen ist, wechselt die Anzeige, waag- und senkrecht, von grau auf grün. Wird eine Zahl pro Reihe, waag- und senkrecht, doppelt verwendet, erfolgt **keine** Fehlermeldung. Ebenfalls wird die eingetragene Zahl im Spielfeld rechts, im entsprechenden Teilspielfeld, eingetragen. Hier erfolgt der Eintrag jedoch aufsteigend von links nach rechts und nicht der Position entsprechend.
- Sobald das Total einer Reihe (waag- und/oder senkrecht) genau 0 erreicht (45 minus alle Zahlen 1 bis 9) wechselt das Farbfeld, links aussen und/oder oben, von rot auf grün.
- Wenn alle Zahlenreihen, waag- und senkrecht die Summe 0 (45 minus 1-9) erreicht haben, wechselt die Anzeige „Falsch“ auf „Bravo“. Das Sudoku sollte somit richtig gelöst sein.
- Die Spielblätter sind geschützt. Daher können die eingetragenen Zahlen nach dem Spiel, oder zur Korrektur, gelöscht (mit der Del-Taste) werden. Die Grundzahlen (rot) können nicht gelöscht werden. Die Spiele können somit mehrfach, oder von mehreren Personen gespielt werden.
- Die Formatierung der Zellen (Farbe, Schrift usw.) ist nicht geschützt. Bei schwierigen Sudokus kann somit die Farbe z.B. von schwarz auf grün gewechselt werden. Stellt sich dann bei den Einträgen ein Fehler heraus, können die Züge wieder rückgängig gemacht werden. Hilfreich z.B. bei Sudoku schwierig Nr. 51.

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "sudoku einfach 1 bis 50.xls". The main area is a 9x9 grid representing a Sudoku puzzle. The grid is color-coded: green for complete rows, yellow for complete columns, and light blue for subgrids. Yellow callout boxes with arrows point to specific features:

- "senkrechte Reihe komplett" (vertical row complete) points to row 10.
- "waagrechte Reihe komplett" (horizontal row complete) points to row 10.
- "Teilspielfeld fehlende Zahlen" (partial field missing numbers) points to a 3x3 subgrid in the top right.
- "Teilspielfeld komplett" (partial field complete) points to a 3x3 subgrid in the bottom right.

 Below the grid, there is a timer showing "00:06:50" and a "Startzeit" button. A large red box contains the word "FALSCH". A yellow box at the bottom points to a "Startknopf für Spielzeit (Makro)" button. A vertical yellow box labeled "Spielzeitanzeige" points to the timer.

- Zum Start der Spielzeit klicken sie auf die Zelle „**Startzeit**“. Bei jeder Zahleneingabe wird die Systemzeit im grünen Feld aktualisiert und gleichzeitig wird die Differenz (Spielzeit) seit dem Start neu berechnet. Nach der Eingabe der letzten Zahl können sie die gesamte Spielzeit in Stunden / Minuten / Sekunden ablesen.
- **Wichtig:** Damit die Spielzeit automatisch nach jedem Zug neu berechnet wird, muss unter Extras → Optionen → Berechnung → das Feld Automatisch aktiviert sein.

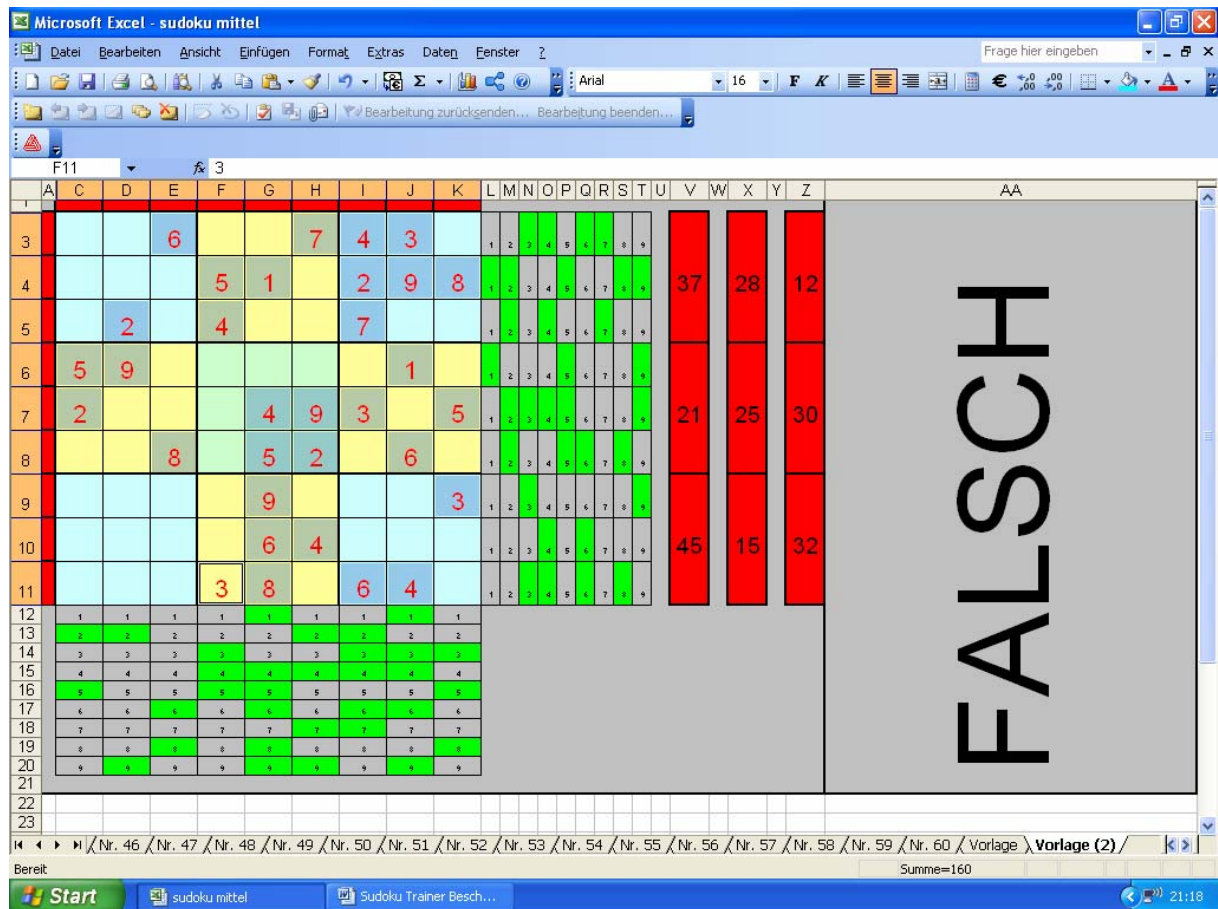
Erweitern Sie die Sudoku-Sammlung

Jede Mappe enthält eine Vorlage, welche nicht geschützt ist. Damit können sie die Sudoku-Sammlung jederzeit wie folgt erweitern:

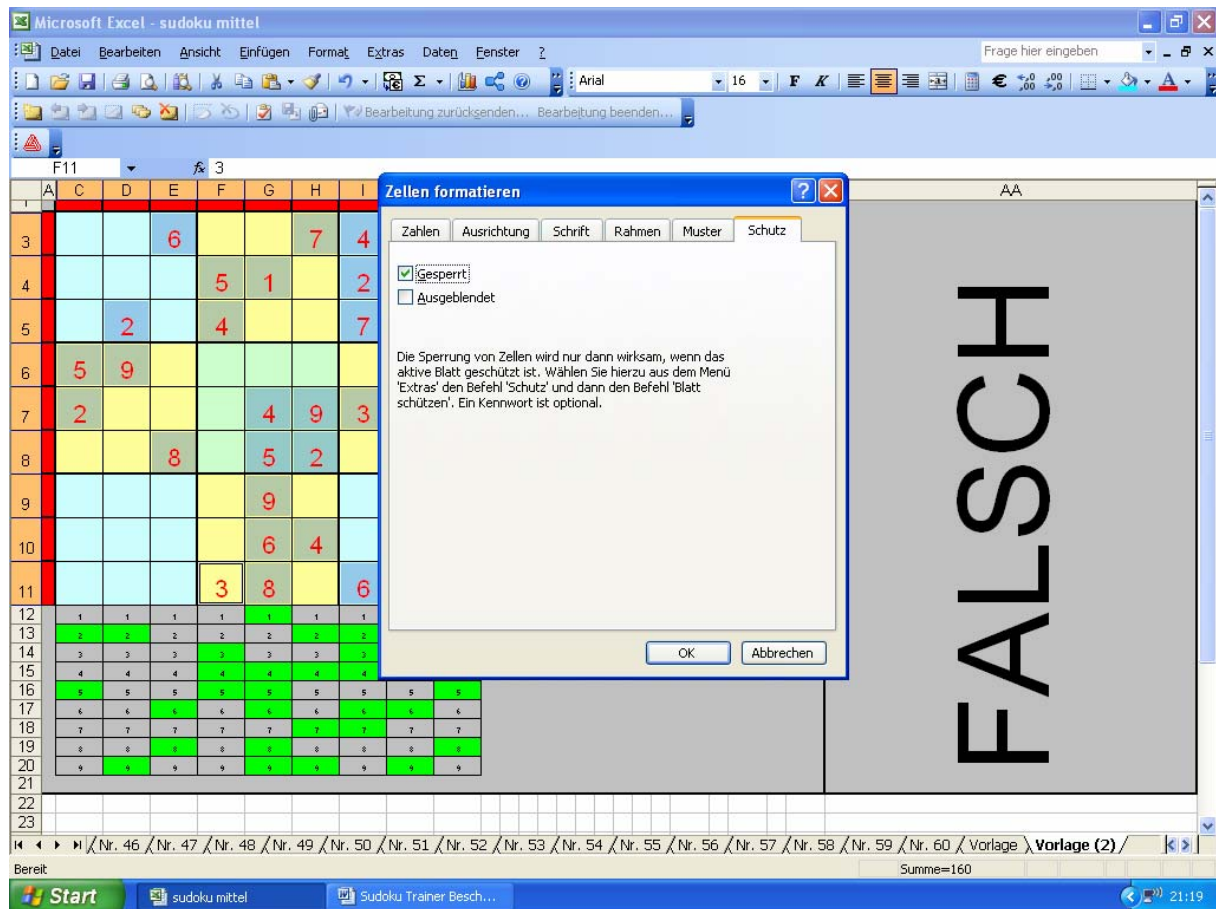
- Kopieren sie die Vorlage; Vorlage anklicken → Ctrl-Taste und gleichzeitig linke Maustaste gedrückt halten, beim Mauszeiger erscheint auf dem kleinen Blatt ein +, etwas nach links oder rechts, neben die Vorlage fahren und loslassen. Die Vorlage sollte nun kopiert sein (Vorlage (2)).
- Tragen sie nun die Grundzahlen, gemäss einer Vorlage, in die Spielfelder ein.

The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet titled "sudoku mittel". The main grid is a 10x10 grid with columns A-K and rows 1-11. The grid contains numbers and some green cells. To the right of the grid, there are three vertical columns of red cells containing numbers: 37, 28, 12; 21, 25, 30; 45, 15, 32. A large grey area on the right contains the word "FALSCH" vertically. The Excel interface includes the menu bar, toolbar, and taskbar.

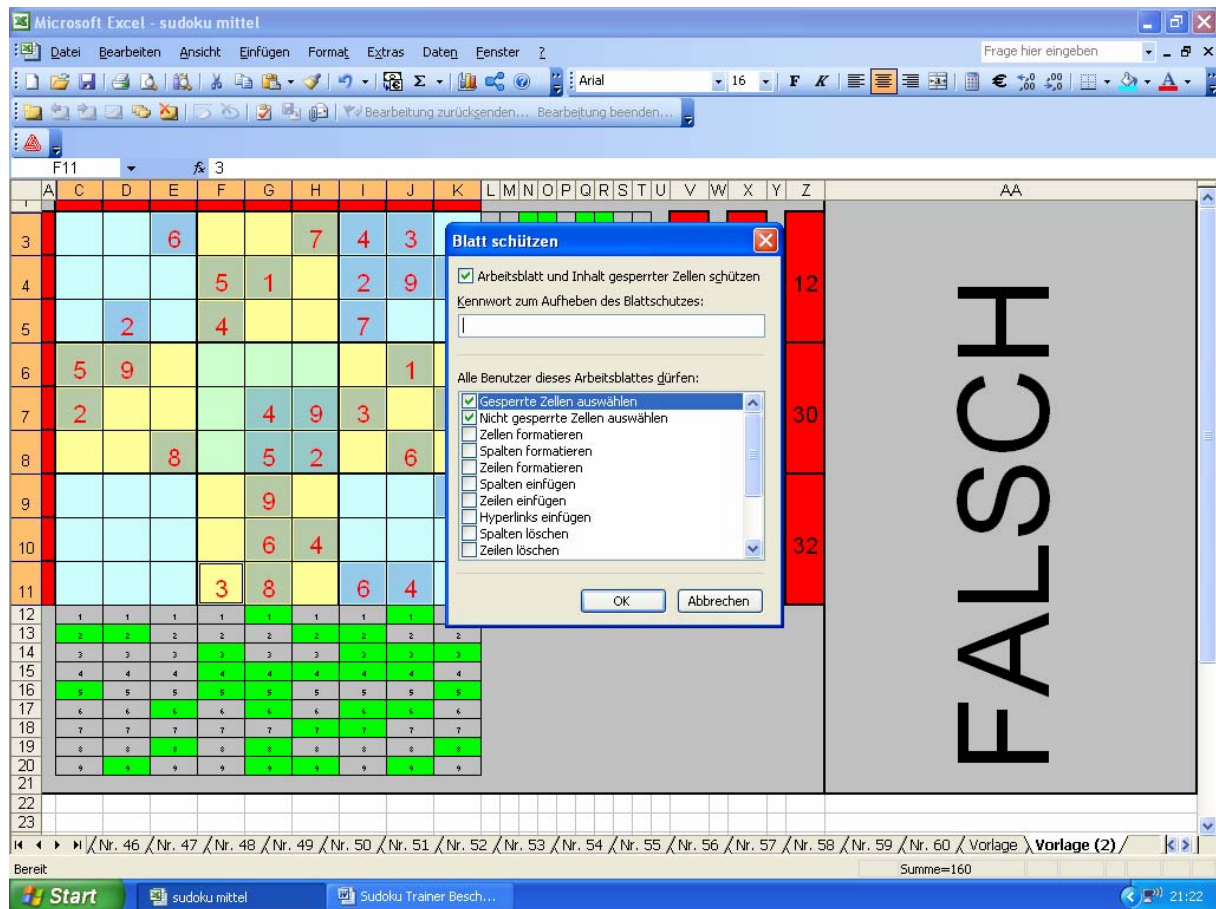
- Markieren sie nun alle eingetragenen Zahlen mit der gedrückten Ctrl-Taste und wählen sie die Schriftfarbe rot.



- Über Format → Zellen formatieren → Schutz → Gesperrt; sperren sie die eingetragenen Zahlen



- Über Extras → Schutz → Blatt schützen; schützen sie die gesperrten Zellen definitiv.



- Die nicht gesperrten Zellen dienen zum Eintragen der fehlenden Zahlen, die gesperrten Grundzahlen können nicht überschrieben und nicht gelöscht werden.
- Die neue Spielvorlage kann nun noch mit einem neuen Namen versehen werden.
- Alle vorhandenen Spielvorlagen sind mit dem Kennwort **hansruedi** geschützt.

Rückmeldungen und Anregungen an:

hansruedi.luethi@swissonline.ch