

Metode rješavanja sudokua

R.br	Naziv metode	Engleski naziv	Terminologija	Sati
01.	Osnovni pojmovi i pravila Osnovne metode: <ol style="list-style-type: none"> Metode eliminacije po recima i stupcima Metoda pretraživanja redaka, stupaca i kvadrata Metoda pozicioniranja Metoda jednoznačno određenog broja u praznom polju 	Terminology & Basic Rules Cross Hatching: <ol style="list-style-type: none"> Hidden Single Full House (Last Digit) Scanning Naked Single 	brojevi 1 do 9, polje, reci, stupci, kvadrati 3x3, mreža (grid) 9x9, povezana područja (povezane grupe polja), blokovi	2+2
02.	Standardne metode: <ol style="list-style-type: none"> Upis kandidata Eliminacija kandidata: <ol style="list-style-type: none"> Određivanje točnog broja u praznim poljima prije postupka eliminacije kandidata Parovi, trojke, četvorke i petorke Eliminacija na temelju položaja nekog kandidata u određenom kvadratu Eliminacija na temelju položaja nekog kandidata u određenom retku ili stupcu Gotovo zaključani kandidati u kvadratu i retku ili stupcu 	Standard Methods: <ol style="list-style-type: none"> Candidates Eliminations of Candidates: <ol style="list-style-type: none"> One-Choice (Naked / Hidden) Subsets: Pairs, Triples, Quadruples, Quintuplets Intersections (Interaction): <ol style="list-style-type: none"> Locked Candidates Type 1 (Pointing) Locked Candidates Type 2 (Claiming) Almost Locked Candidates (ALC) 	kandidati, jedini preostali/mogući kandidat(i) u povezanim poljima, zaključani set, gotovo zaključani kandidati	4+4
03.	Krila: <ol style="list-style-type: none"> XY-krilo XYZ-krilo W-krilo 	Wings: <ol style="list-style-type: none"> XY-Wing XYZ-Wing W-Wing 	kandidati u povezanim poljima	2+2
04.	Jednoznačnost: <ol style="list-style-type: none"> Jednoznačni pravokutnici: tip 1 do tip 6 Skriveni pravokutnici BUG metoda Uzorci jednoznačnosti (Gordonovi poligoni i Gordonovi prošireni pravokutnici) Izbjegnuti pravokutnici Jednoznačni pravokutnici s nepotpunim kandidatima 	Uniqueness: <ol style="list-style-type: none"> Unique Rectangles: Type 1 to Type 6 Hidden Rectangles BUG Deadly Patterns (Gordonian Polygons & Gordonian Extended Rectangles) Avoidable Rectangles Unique Rectangles With Missing Candidates 	jednoznačnost rješenja	4+4
05.	Mreže: <ol style="list-style-type: none"> Osnovne: <ol style="list-style-type: none"> X-krilo Swordfish (sabljarka) Jellyfish (meduza) Squirmbag ("jegulja") Mreže s repom Sashimi mreže s repom 	Fishes: <ol style="list-style-type: none"> Basics: <ol style="list-style-type: none"> X-Wing Swordfish Jellyfish Squirmbag Finned Fishes Sashimi (Finned Sashimi) Fishes 	osnova (base), potka (cover), rep	4+4
06.	Lanci (jednostavni): <ol style="list-style-type: none"> Lanac parova X-lanac / Šablone s jednom znamenkom (Turbot Fish) <ol style="list-style-type: none"> Neboder Dvostrani zmaj Prividni pravokutnik XY-lanac 	Chains (simple): <ol style="list-style-type: none"> Remote Pairs X-Chain / Single Digit Patterns (Turbot Fish) <ol style="list-style-type: none"> Skyscraper 2-string Kite Empty Rectangle XY-Chain 	lanci, slaba povezanost, jaka povezanost	4+4
07.	Bojanje: <ol style="list-style-type: none"> Jednostavno bojanje Višestruko bojanje 	Coloring: <ol style="list-style-type: none"> Simple Colors Multi Colors 	konjugirani parovi	1+1
08.	Grafovi povezanih polja: <ol style="list-style-type: none"> Petlja konjugiranih parova bez ponavljanja Petlja konjugiranih parova s ponavljanjem Grafovi parova: <ol style="list-style-type: none"> Petlja parova bez ponavljanja 	Bilocation Graphs: <ol style="list-style-type: none"> Nonrepetitive Bilocation Cycle Repetitive Bilocation Cycle Bivalue Graphs: <ol style="list-style-type: none"> Nonrepetitive Bivalue Cycle 	zatvoreni ciklus povezanih polja	2+2
09.	Eliminacija kandidata na temelju mogućih parova: <ol style="list-style-type: none"> Tip 1 Tip 2 	Aligned Pair Exclusion (APE) (Subset Exclusion): <ol style="list-style-type: none"> APE Type 1 APE Type 2 	svi mogući parovi iz dva polja, mogući parovi iz ALS polja	1+1
10.	Gotovo zaključani setovi: <ol style="list-style-type: none"> ALS-XZ ALS-XY-krilo Sue de Coq metoda 	Almost Locked Sets (ALS): <ol style="list-style-type: none"> ALS-XZ ALS-XY-Wing Sue de Coq 	ALS, AALS, RCC (X), Z, RCC (Y)	2+2
11.	Zadnje sredstvo: <ol style="list-style-type: none"> Petlje <ol style="list-style-type: none"> Petlje s diskontinuitetom Neprekinute petlje Naizmjenično povezani lanci Forsirani lanci <ol style="list-style-type: none"> Forsirani lanac jednog kandidata Forsirani lanac kandidata jednog polja Forsirani lanac povezane grupe polja Nishio metoda 	Last Resort: <ol style="list-style-type: none"> Nice Loops <ol style="list-style-type: none"> Discontinuous Nice Loops Continuous Nice Loops Alternating Interference Chains (AIC) Forcing Chains <ol style="list-style-type: none"> Digit Forcing Chains Cell Forcing Chains Unit Forcing Chains Nishio (Trial & Error / Guessing) 	Nice Loop notacija, Forcing Chain notacija, AIC/Eureka notacija, metoda pokušaja i pogrešaka	4+4