

Rapport utilisateur: Sokoban v2.0

aslan.malsagov[at]edu.esiee.fr

E3FR-2 MALSAGOV Aslan

2017

1. Présentation

Le jeu Sokoban est un puzzle où le joueur doit ranger des caisses sur des cases cibles. Il peut se déplacer en quatre directions, cependant il ne peut déplacer qu'une seule caisse à la fois. Une fois les caisses rangées, le jeu se termine en affichant le nombre de coups ainsi que le temps mis pour le rangement.

L'utilisateur a la liberté de l'importation de la grille de jeu d'extension **.sok**, ainsi, il peut soit télécharger une grille existante, soit de créer sa propre grille en respectant trois consignes suivantes:

1. Extension de fichier **.sok**
2. La première ligne doit comporter les dimensions exactes de la grille
3. Utiliser les symboles de la légende ci-dessous:

: mur
S : Sokoban, le personnage
O : une caisse
o : une cible (ou doit être rangée une caisse)
.: une case vide

Compatibilité: Linux (seulement)

Requis: console, écran et clavier

Le jeu s'exécute dans la console suivi du fichier de la grille de jeu par la commande suivante:

```
[user@local]$ ./sokoban grille1.sok
```

La commande **a** affiche l'aide de jeu avec la légende des symboles et des commandes.

Les commandes **h**, **b**, **g**, **d** permettent de se déplacer dans la grille.

La commande **q** quitte le programme.

```
Aide:
(#)MUR, (O)CAISSE, (o)CIBLE, (S)SOKOBAN, (.)VIDE
(a)ide, (q)quitter, (h)aut, (b)as, (g)auche, (d)droite
#####
#.....#.....#.....#
##.....O###.....#
###.....#.....#
####.....#.....#
#####.....#
####.....#.....#
###.....O...###
##.....#####O#
#..O.O.....oo#
#S.....o#
#####
>
```