

SOKOBAN ET IA

Itération 2



Anthony Briot
Quentin Vrignon
Benoît Nicol
Lucas Saker

Sommaire

1. Les changements de l'application



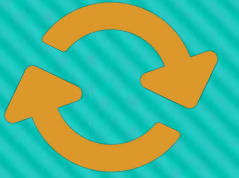
2. Notre IA



3. Conclusion



Les changements de l'application

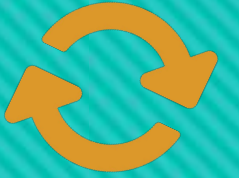


Menu :

- Modification des boutons
- Ajout d'un bouton "Quitter"
- Ajout d'une image de fond

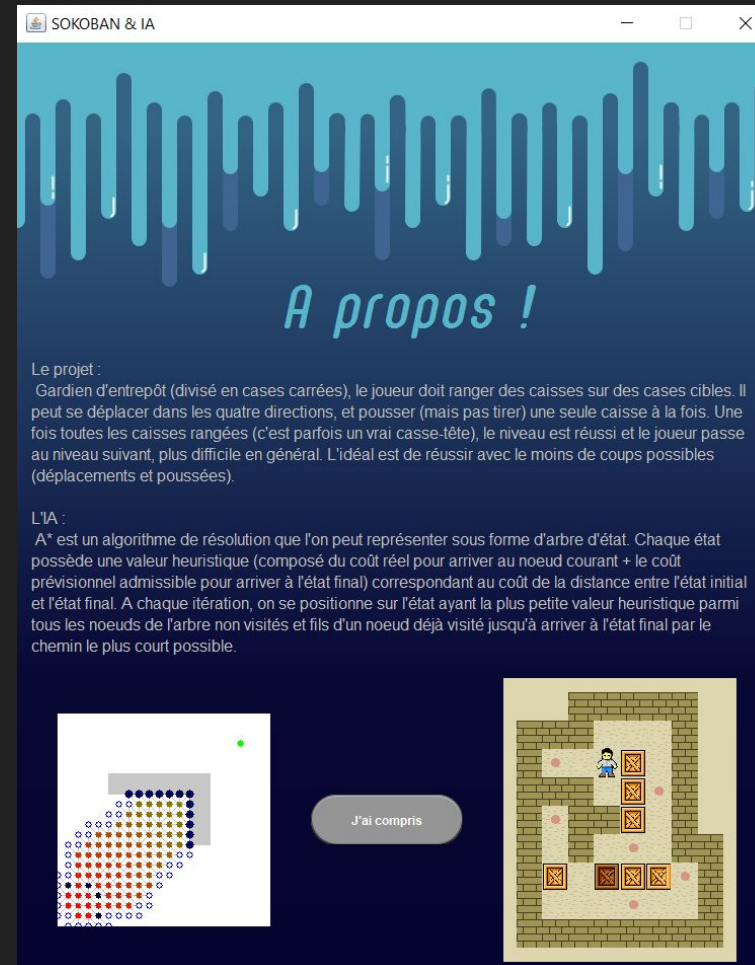


Les changements de l'application

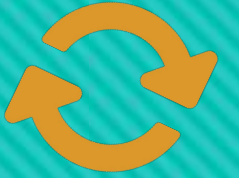


Partie pédagogique :

- Ajout d'une description du jeu
- Ajout d'une description de notre IA
- Ajout de GIFs explicatifs
- Ajout d'une image de fond



Les changements de l'application

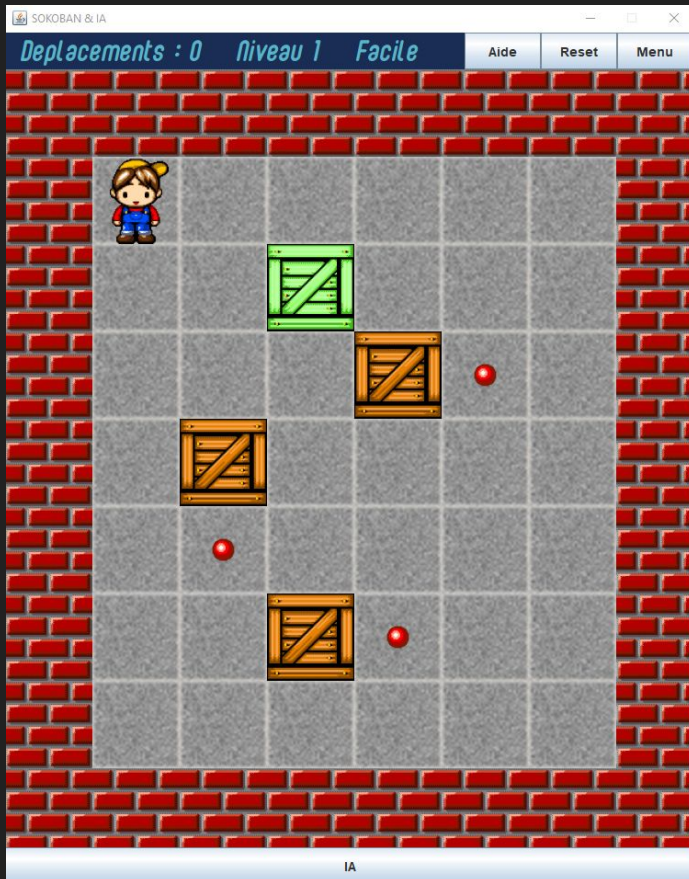
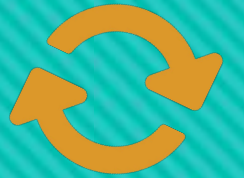


Choix des niveaux :

- Ajout d'un bouton "Retour"
- Modification du système de choix
- Ajout d'une image de fond

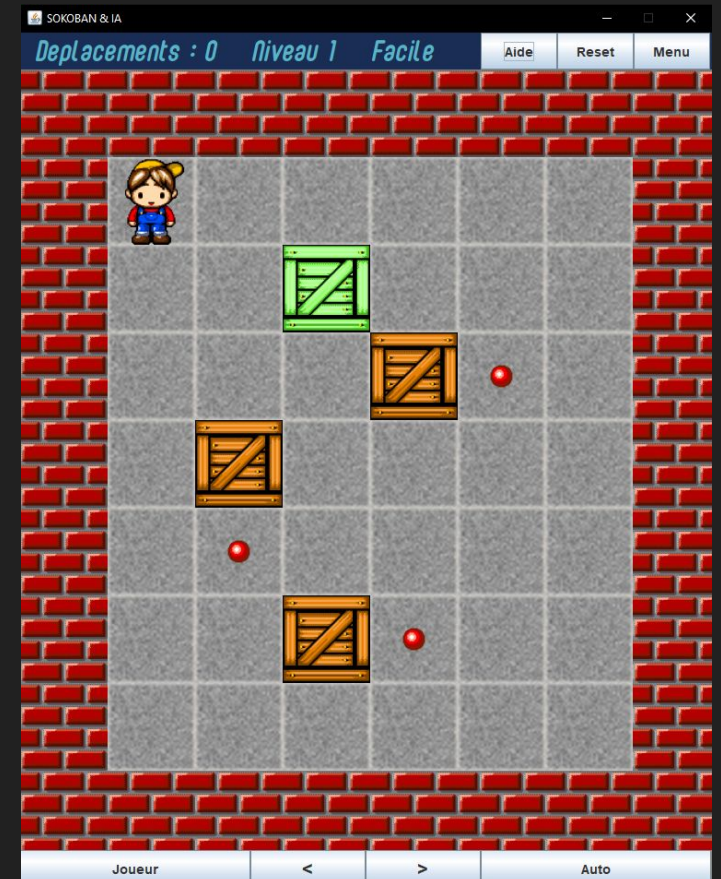


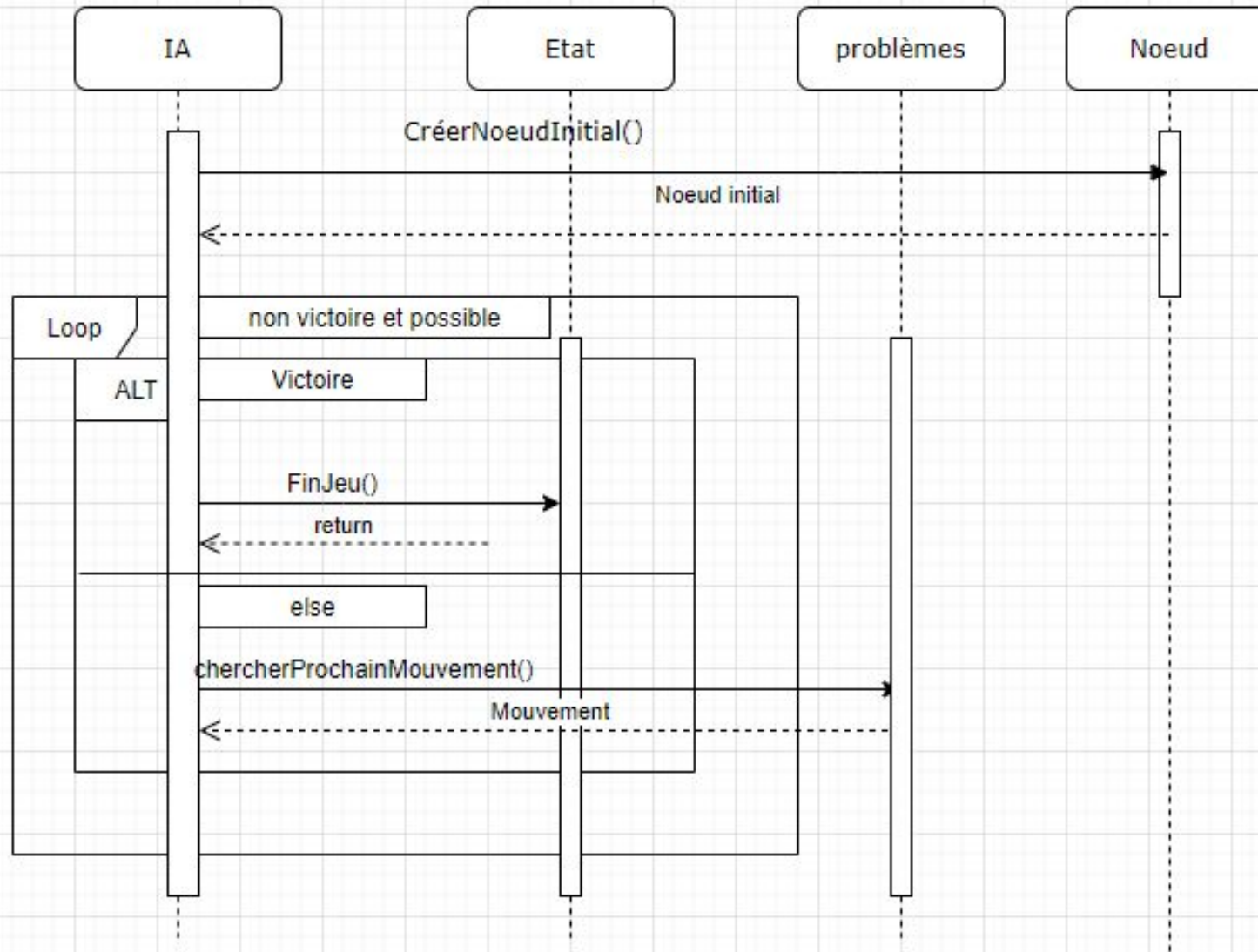
Les changements de l'application



Affichage du jeu :

- Modification du style du header
- Suppression du slider joueur
- Modification des boutons de l'IA





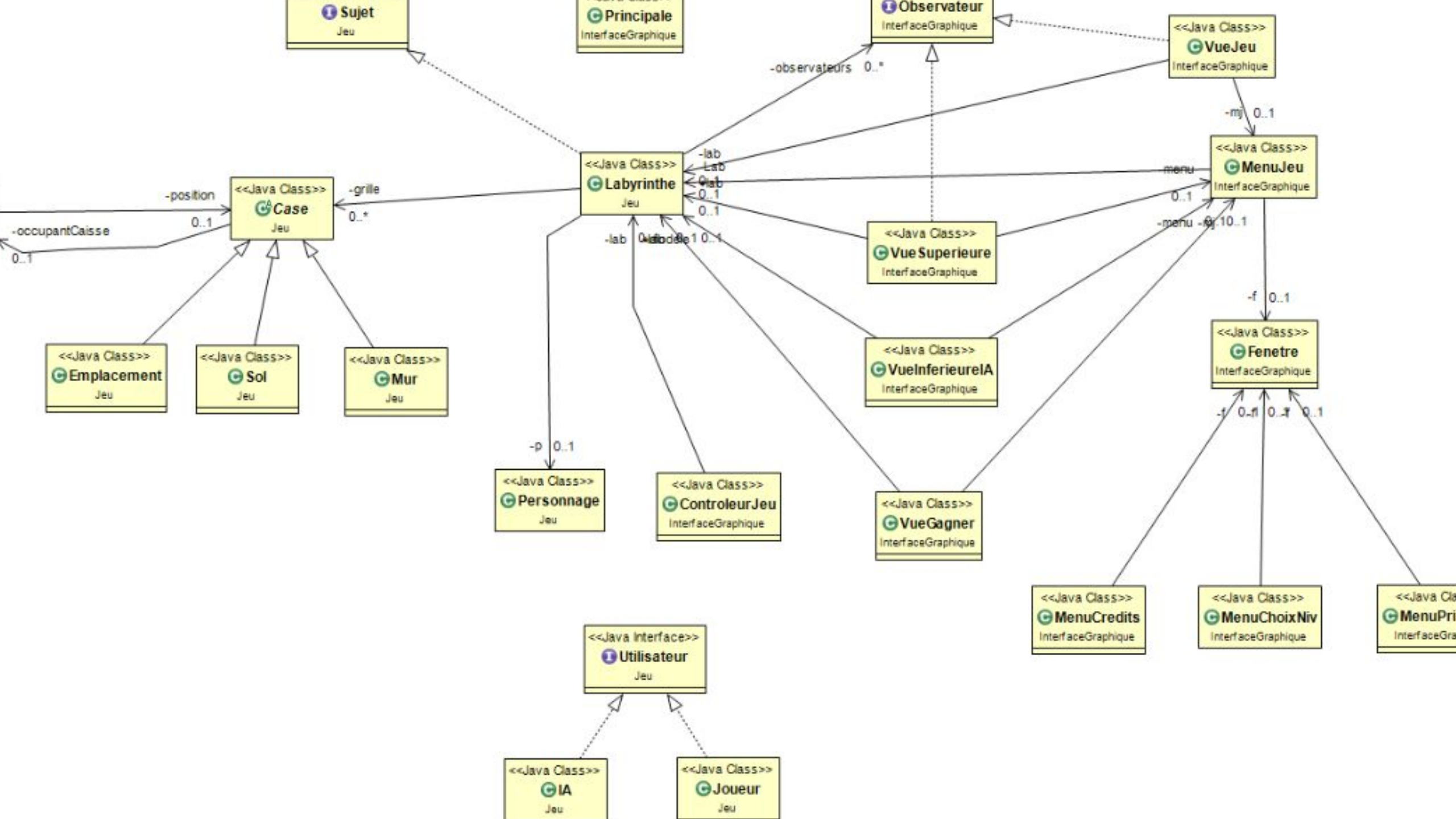
fonction de l'IA :

1. Créer un Noeud de départ et l'ajoute à la liste

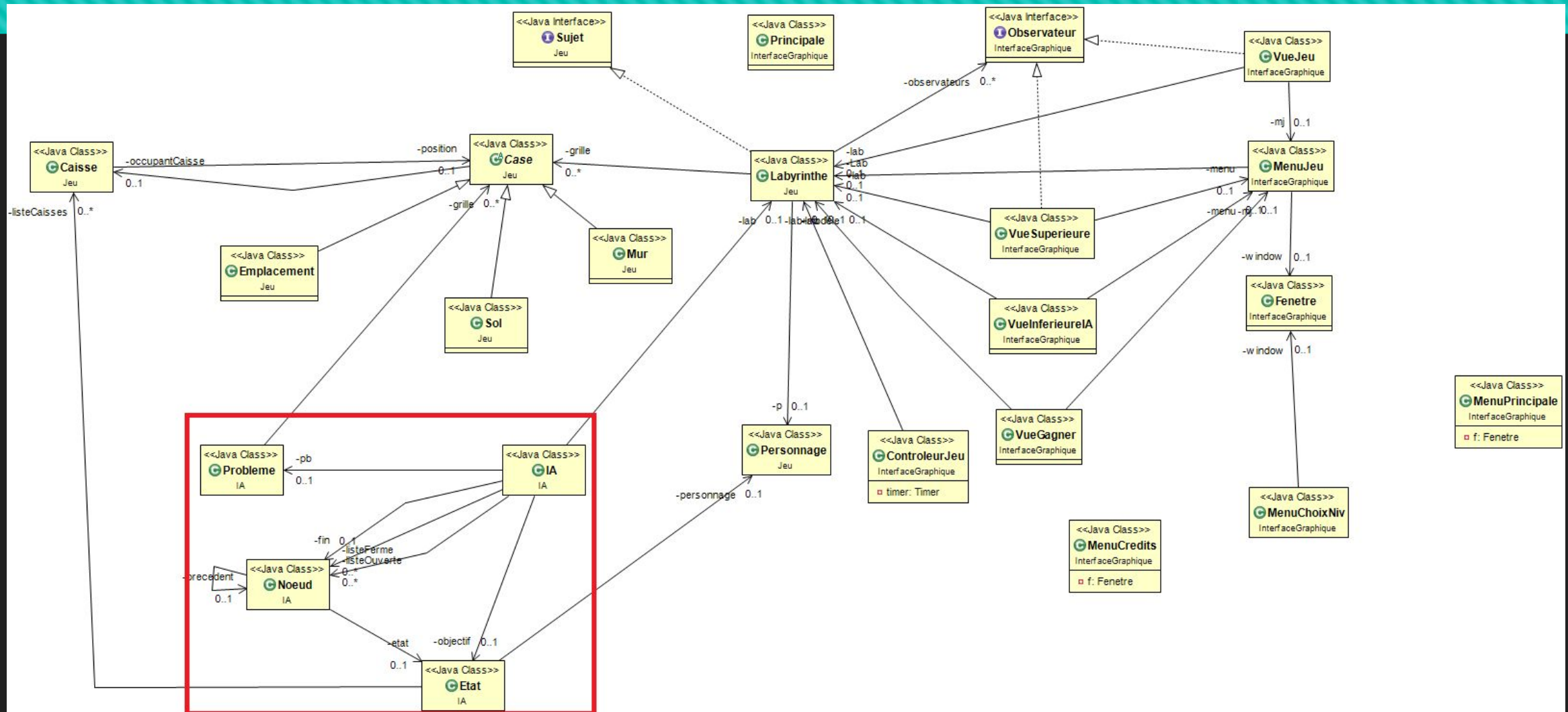
2. Vérifier si l'un des noeuds possède un état victorieux

3. Si non, cherche les prochains mouvements possibles du jeu

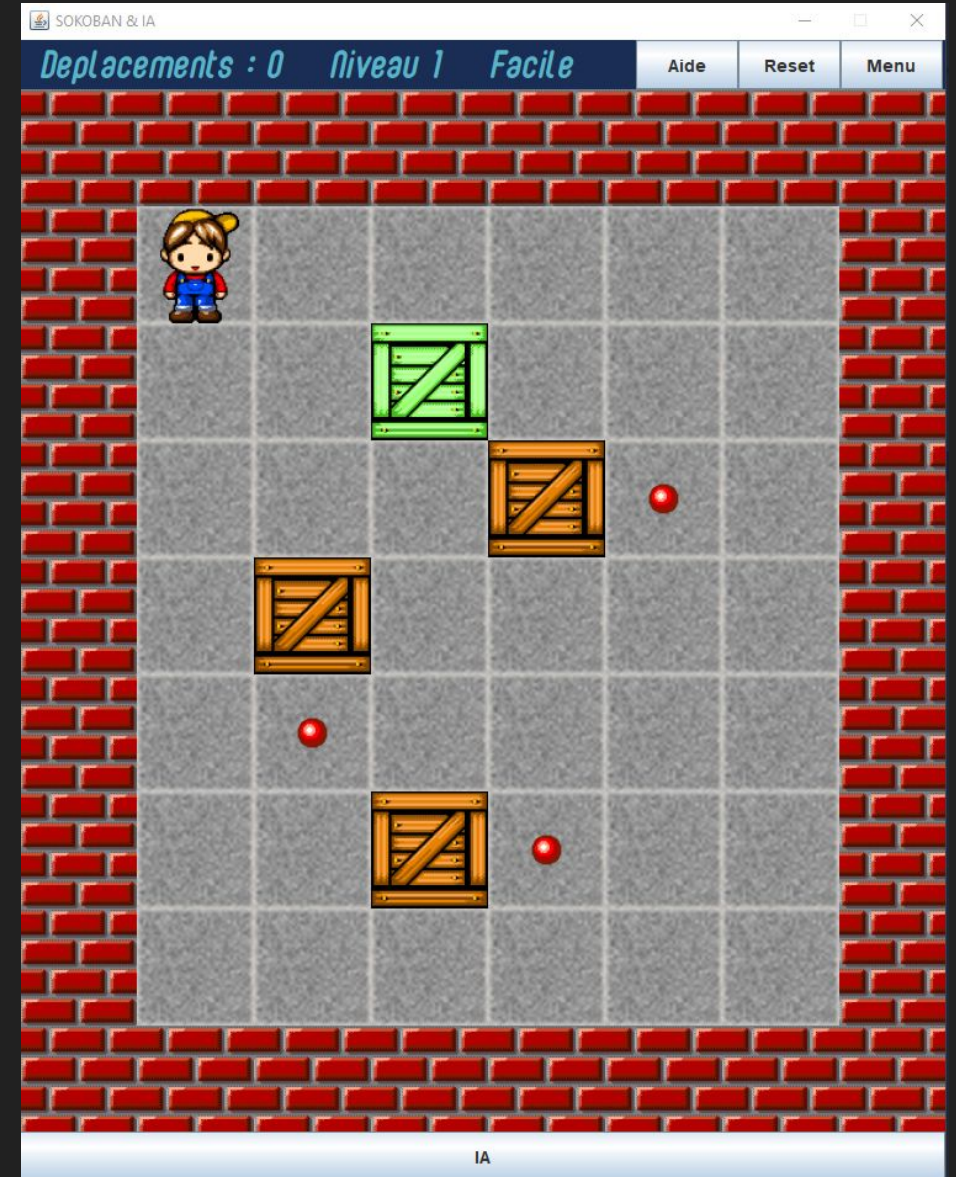
4. Si oui, commence la même action pour trouver un noeud qui est gagnant.



Nouveau diagramme de classes



Démonstration de l'application





CONCLUSION

Itération 3

- Amélioration de l'IA pour fonctionner rapidement avec tous les niveaux
- Amélioration de l'interface en rapport avec l'IA
- Amélioration de la partie pédagogique



Merci de votre attention.

Anthony Briot
Quentin Vrignon
Benoît Nicol
Lucas Saker