

# Projet LOA

Jérôme Skoda, Joaquim Lefranc



## Arborescence du dossier

---

- **bin/** : Contient les exécutables
- **src/** : Contient les sources du projet
  - **Shared/** : Sources nécessaires pour tout les jeux
  - **Game2048/** : Implémentation du jeu 2048
  - **GameTaquin/** : Implémentation du jeu de taquin
  - **GameSokoban/** : Implémentation du sokoban
- **sprites/** : Contient les ressources graphiques
- **Makefile/** : Différentes règles pour la gestion du projet
- **README** : Fichier lisez moi
- **Rapport/** : Rapport de projet format InDesign CS6 (.pdf disponible)



## Règles du Makefile

---

- **all** : Compile toutes les commandes et bibliothèques
- **clean** : Supprime les .o dans bin/
- **tar** : Exporte le projet en .tar
- **run** : Lance un jeux avec des paramètres

```
make run jeu=[ taquin | sokoban | 2048 | 2048-variante[1-4] | 2048-allvariante ]  
joueur=[ humain | robot ]  
grille=[ 2 - 22 ]
```



## Fonctionnalités implémentées

---

- |  |                              |  |                                   |
|--|------------------------------|--|-----------------------------------|
|  | - <b>Taquin</b>              |  | - <b>Joueur humain ou robot</b>   |
|  | - <b>2048 en 4 variantes</b> |  | - <b>Interface graphique SFML</b> |
|  | - <b>Sokoban</b>             |  | - <b>Petite IA pour le robot</b>  |

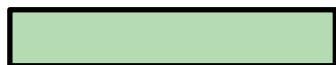
# Project C++

v.I.2

Jérôme Skoda, Joaquim Lefranc

## Légendes :

*Classes mères :*



*Classes héritées :*



*Namespaces :*



*Enumérations :*



*Héritage :*



*Implémentation :*

