



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 | sobokan | 2048 | 2048-variante[1-4] | 2048-allvariante]
joueur=[humain | robot]
grille=[2 - 22]



Fonctionnalités implémentées



- Taquin



- Joueur humain ou robot



- 2048 en 4 variantes



- Interface graphique SFML



- Sokoban



- Petite IA pour le robot

Project C++

v.I.2

Jérôme Skoda, Joaquim Lefranc

Légendes :

Classes mères :



Classes héritées :



Namespaces :



Enumérations :



Héritage :



Implémentation :







