

Sujet : Application Android - Simulation et solveur de Rubik's Cube

Résumé

Le projet se découpe en plusieurs parties :

- 🧩 une application Android en Java permettant de :
 - 🧩 rentrer un Rubik's Cube réel dans l'application via des photos ou en rentrant les couleurs des pièces une à une.
 - 🧩 jouer en rentrant soi-même un Rubik's Cube ou en le générant aléatoirement.
 - 🧩 lancer la résolution d'un cube (au minimum de taille 3*3) rentrer par l'utilisateur.
- 🧩 une partie de tests où le solveur devra résoudre 10 000 Rubik's Cube générés aléatoirement à la suite pour être définitivement validé.
- 🧩 un site web dédié au Rubik's Cube qui répertoriera notamment les records et statistiques des joueurs.

Groupe

ABREU DIAS Thomas
BLANCHON Maxime
DJADI Rabah
GARRIGUES Thomas
LE ROUX DUPEYRON Amaury

Responsable

DJADI Rabah

Tuteur

M. MONNERAT Denis