

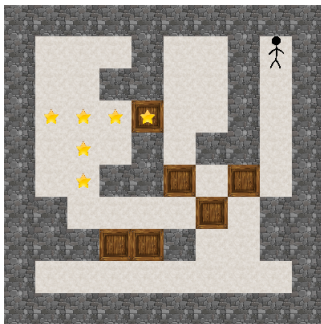
Défier l'ordinateur au Sokoban

Aymeric BEAUCHAMP
Dimitri CHAGNEUX
Valentin LEBLOND
Baptiste MORI

Avril 2018

- 1 Notre projet
 - Objectifs
 - Présentation du sokoban
- 2 Éléments techniques
 - Deadlocks
 - Solveur
- 3 Architecture du projet
- 4 Expérimentations et usages
- 5 Conclusion

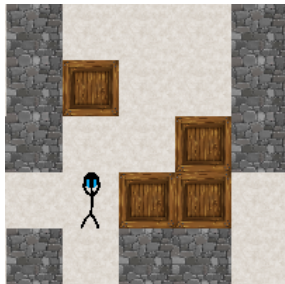
- Programmer le jeu Sokoban
- Ajout d'une interface graphique
- Résolution automatique de niveau
- Jouer contre l'ordinateur en temps réel



- Jeu de réflexion (puzzle)
- Poussée de caisses
- Objectif : ranger toutes les caisses

Définition

Une caisse en deadlock, est une caisse qu'on ne peut plus déplacer directement ou indirectement. Le jeu est donc bloqué.



Démonstration



Architecture du projet

Expérimentations et usages

Conclusion