

Sokoban

*Giorgio Caculli LA196672, Guillaume Lambert LA198116, Tanguy Taminiau LA199566,
Nathan Thaon LA188132
Groupe B01*

3 octobre 2021

Table des matières

1	Description général de l'existant	2
1.1	Le Sakoban original	2
1.2	Slimoban	2
1.3	BlupiMania	3
2	Description général de l'application	3
3	Product Backlog	3
4	Spécification technique	3
5	Diagramme de classe	3

1 Description général de l'existant

1.1 Le Sakoban original

Sokoban est un jeu video japonais de type puzzle sorti en 1986. Le but est de deplacer des caisses à des emplacements précis en les poussant grâce à notre petit personnage. Une fois toute les caisses en place le niveaux s'achève et un nouveaux commence.

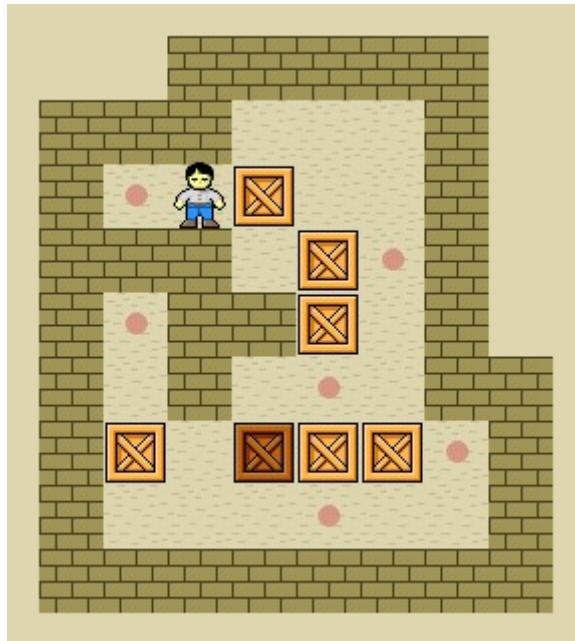


FIGURE 1 – Sokoban original de 1986

1.2 Slimoban

Slimoban est un jeu dérivé du Sokoban original, dans cette version, il s'agit toujours d'un jeu de puzzle mais cette fois, le but est de récupérer une pièce d'or en résolvant les énigmes jusqu'à la pièce d'or.

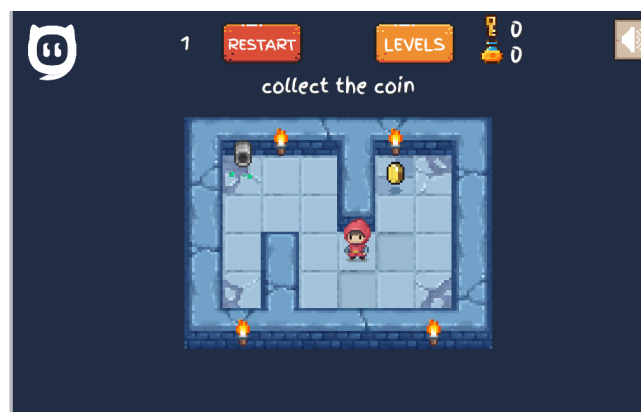


FIGURE 2 – Slimoban

1.3 BlupiMania

BlupiMania est également un jeu dérivé du Sokoban original mais dans celle-ci, le jeu est en 3D, de plus le jeu est agrémenter de nouveau objet (tels que des accélérateurs, détonateurs, des trous, ...) modifiant ainsi la façon de jouer.



FIGURE 3 – BlupiMania

2 Description général de l'application

3 Product Backlog

4 Spécification technique

5 Diagramme de classe

