Une image contenant symbole, Emblème, logo, Graphique

Description générée automatiquement

**Département de mathématiques et informatique**

Travail Pratique 1

**Cours**

INF-1004

**Présenté à**

M. Adam Joly

**Par**

David Gauvreau

David Descôteaux

Félix Lefebvre

Erik Ayotte

**Hiver 2025**

# Table des matières

[Table des matières 1](#_Toc659812162)

[Distribution des tâches 2](#_Toc2034462761)

[Guide utilisateur 3](#_Toc2032675433)

[Cas de tests 4](#_Toc1442083658)

[Explications des stratégies algorithmiques principales 4](#_Toc1587142024)

[Problèmes, difficultés ou commentaires sur le travail, s’il y a lieu 4](#_Toc1171584154)

# Distribution des tâches

David Gauvreau :

David Descôteaux : Test cases - révision

Félix Lefebvre :

Erik Ayotte : Résolution automatique – affichage – rapport final

# Guide utilisateur

Au lancement de l’application, le menu principal est affiché et l’utilisateur doit entrer le chiffre correspondant à son choix d’action.

Menu principal :

#1 – Déterminer le nombre d’anneaux (3 par défaut) :

Permet à l’utilisateur de changer le degré de difficulté du jeu en augmentant ou diminuant le nombre d’anneaux à déplacer. Le minimum possible est de 1 anneau et un maximum de 9 anneaux. Compte tenu de la difficulté d’un tel défi, nous avons limité le nombre d’anneaux entre 1 et 9.

#2 – Réinitialiser les tours

Réinitialise le jeu au départ et conserve le même nombre d’anneaux choisis par l’utilisateur.

#3 – Lancer une partie :

L’utilisateur démarrera une partie avec le nombre d’anneaux sélectionnés. Il sera appelé ensuite à entrer la lettre de la tour (A, B ou C) de l’anneau qu’il désire bouger. Il devra ensuite entrer la lettre de la tour (A, B ou C) où il désire déposer l’anneau précédemment sélectionné. Et répéter ainsi jusqu’à la réussite. En tout temps, l’utilisateur peut entrer le chiffre zéro (0) pour quitter la partie et retourner un menu principal.

#4 – Montrer la solution :

En choisissant cette option du menu, l’utilisateur pourra voir la solution au problème coup par coup avec une représentation visuelle et textuelle du mouvement des tours.

#5 – Quitter :

Permet à l’utilisateur de quitter l’application.

# Cas de tests

# Explications des stratégies algorithmiques principales

# Problèmes, difficultés ou commentaires sur le travail, s’il y a lieu