

Projet de programmation - PI4 : Taquin 4

Jeu de logique et de mathématiques afin de retrouver un ordre croissant dans la grille de jeu.

Présentation : Le taquin est un jeu combinant à la fois logique et mathématique. L'utilisateur dispose d'une grille de jeu ayant n cases avec $n-1$ cases remplies de 1 à $n-1$. La dernière case non-numérotée joue le rôle de la case vide. Elle va servir à déplacer les autres cases dessus afin de "trier" le tableau et que les chiffres soient rangés dans l'ordre croissant. Ce jeu implémente trois différents algorithmes capables de résoudre une configuration du taquin qui sont : l'algorithme de parcours en largeur, Dijkstra et A*. Le joueur a le choix ici, de résoudre le taquin par lui-même, c'est-à-dire manuellement ou alors il peut sélectionner l'algorithme qu'il veut pour une résolution automatique de la configuration.

Le jeu dispose d'une partie de jeu en version terminal et d'une partie de jeu avec une interface graphique.

Voici les instructions afin de pouvoir installer et exécuter le programme :

- Exécution sur le terminal et l'interface graphique :

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. <code>javac TaquinLanceur.java</code>2. <code>java TaquinLanceur</code> |
|---|

Pour utiliser les différentes versions disponibles, il suffit de suivre les instructions affichées sur le terminal.

Merci de votre attention, nous vous souhaitons une agréable partie sur le jeu du Taquin !

Étudiants-membres du projet :

*Ibrahima BA, Alaia SILVESTRE, Davy CHHAY, Olivier MANYIM, Louis-Alexei SIMONEAU
Groupe Taquin 4.*