Cahier des Charges - PI4 2021

**PREMIÈRE SEMAINE**

**implémentation de fonctions basiques qui permettent de faire fonctionner le jeu.**

**FAIT :**

**Classes créées** :

* Case
* Joueur
* Jeu
* TaquinLanceur
* Plateau

**Fonctions créées** :

* mouvement\_case (davy)
* victoirePlateau (davy)
* jeuGagner (ibrahima)
* tri, conversion (alaia)
* estSoluble (alaia)
* melangerTab (olivier)
* tabNombreAleatoire (olivier)
* affichagePlateau (louis)

**Remarque du prof :**

* il appuie sur la pédale de frein ^^(nous nous sommes précipitée)
* voir une autre manière d’implémenter une fonction pour pouvoir jouer sans qu’il y ait pour autant une cas vide avec l’algo de “serpent”

**DEUXIÈME SEMAINE**

**documentation sur les algos de parcours vue avec le prof et réflexion sur l’algorithme de “serpent”.**

**FAIT :**

Discussion sur les différentes implémentations déjà faite

Discussion sur l’algorithme de “serpent”

Discussion et lecture des notes envoyées par le prof

**À REVOIR (ce que l’on demandera au prof) :**

* algorithme de “serpent”
* problème de Sam Loyd
* les algos de parcours rapide (a\* , drishka ,etcc)

**Implémentations envisageables** :

* Tableau à deux dimensions
* liste sans représentation de la case vide
* algorithme de Dijkstra : [algo](http://yallouz.arie.free.fr/terminale_cours/graphes/graphes.php?page=g3)

Liens visités :

<http://villemin.gerard.free.fr/Puzzle/Taquin.htm>

<http://images.math.cnrs.fr/Le-jeu-de-taquin-du-cote-de-chez-Galois>

<http://www.pierreaudibert.fr/tra/taquin.pdf>

matrice d’adjacence d’un graphe : [Théorie des graphes](http://yallouz.arie.free.fr/terminale_cours/graphes/graphes.php)

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_

/ \ | o |

| |/ \_\_\_\|

|\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

|\_|\_| |\_|\_|