

Sokoban

I. Le sujet

Réaliser un programme de Sokoban en java. Ce programme devrait permettre de jouer, de calculer une solution (optionnel), de sélectionner un tableau de jeu et de charger des ensembles de tableaux au format xsb (XSokoban format).

- Informations visualisées :
 - Le nom et l'auteur du tableau,
 - Le nombre de poussées et déplacements de Soko.
- Liste des commandes permettant de jouer :
 - Commandes de déplacements de Soko (utiliser les flèches)
 - Commandes défaire et répéter un déplacement (undo/redo)
 - Commande rejouer : active une animation de tous les déplacements de Soko.
- Commande de résolution du tableau en cours (optionnel).
- Liste des commandes de sélection d'un tableau:
 - Commandes de sélection du tableau suivant et précédent,
- Commande de chargement d'un ensemble de tableaux au format xsb.

II. En savoir plus ?

Les règles du jeu : voir le site <http://sokoban.online.fr> et plus particulièrement le coin du joueur : <http://sokoban.online.fr/joueur.html> mais le plus simple est de jouer.

Le format xsb : voir la page "A Description of standard (XSokoban) text format for Sokoban puzzles" : <http://www.erimsever.com/sokoban1.htm>.

Où trouver d'autres tableaux ? http://sokoban.online.fr/autres_tableaux.html

En savoir encore plus ! Une simple recherche sur internet. Il existe des programmes en java de Sokoban ; vous avez tout à fait le droit de vous en inspirer, mais **attention** ! Ils ne répondent pas du tout aux attentes du correcteur.

III. Quoi et quand rendre

1. Quand ? le lundi 17 décembre 2018
2. Envoyer par email à votre chargé de TP, votre application sokoban.jar. Votre fichier jar doit être exécutable et doit contenir les sources et les ressources (fichier xsb et images) de votre application.
3. Donner à votre chargé de TP en version papier votre rapport.

IV. Plan du rapport (*pas d'introduction et pas de conclusion*)

1. Page de titre avec noms des participants et nom du chargé de TP
2. Travail réalisé : Lister les fonctionnalités réalisées, celles non réalisées et les bugs non corrigés.
3. Diagramme de conception : un ou plusieurs diagrammes de classes de votre application commentés.
4. Patron de conception : Lister les patrons de conception utilisés et commenter leur utilisation et intérêt pour votre application.