



## Compte-rendu : Sokoban

HIAULT Lilian                      VALLET Baptiste

13 janvier 2020

### **Table des matières**

## Introduction

Le projet de programmation avancée à réaliser est le jeu du Sokoban. C'est un jeu dans lequel un personnage doit déplacer des caisses vers des points d'intérêts sans être bloqué par les murs. Nous avons programmé ce jeu en langage C en utilisant la librairie SDL 1.2 pour l'affichage graphique.