

Projet Python : Résolution de labyrinthe par recherche multidirectionnelle

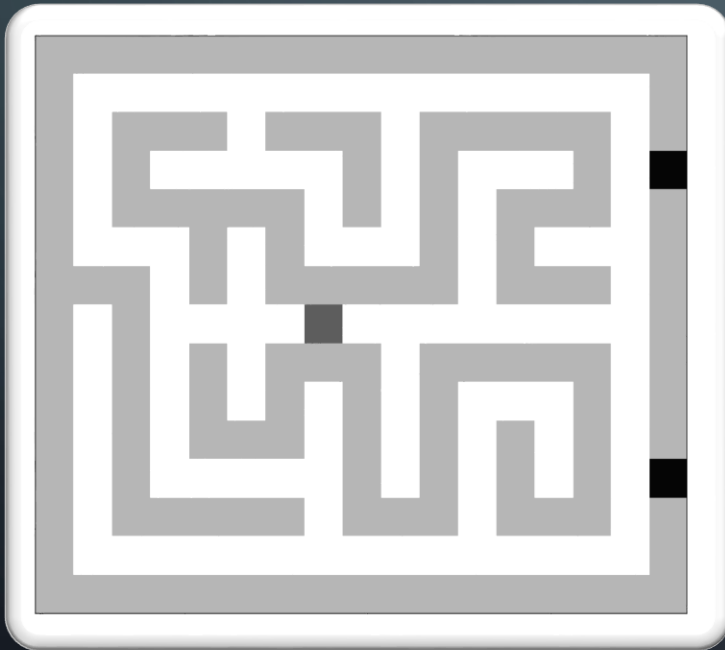


*Borrossi Arnaud
Valenduc Xavier
Guilbaudeau Alexis
Cisowski Alexandre*

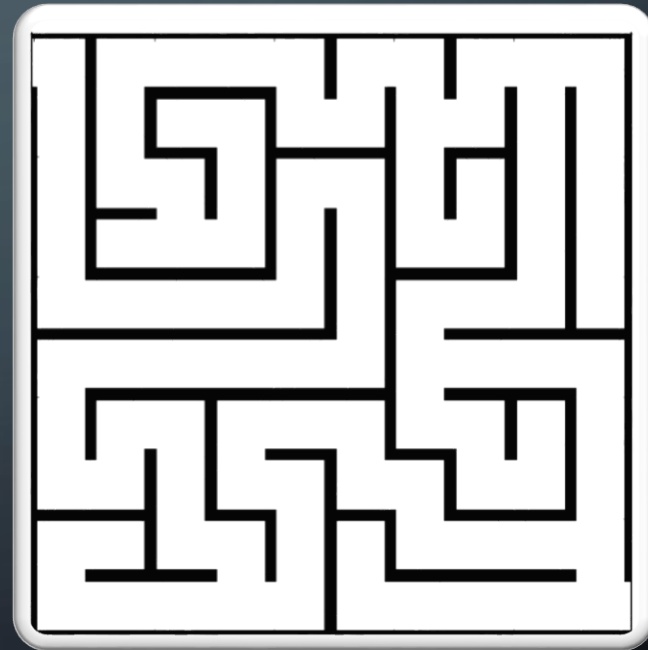
Génération du labyrinthe

- Choix de plusieurs algorithmes
- Limitation par la modélisation du labyrinthe

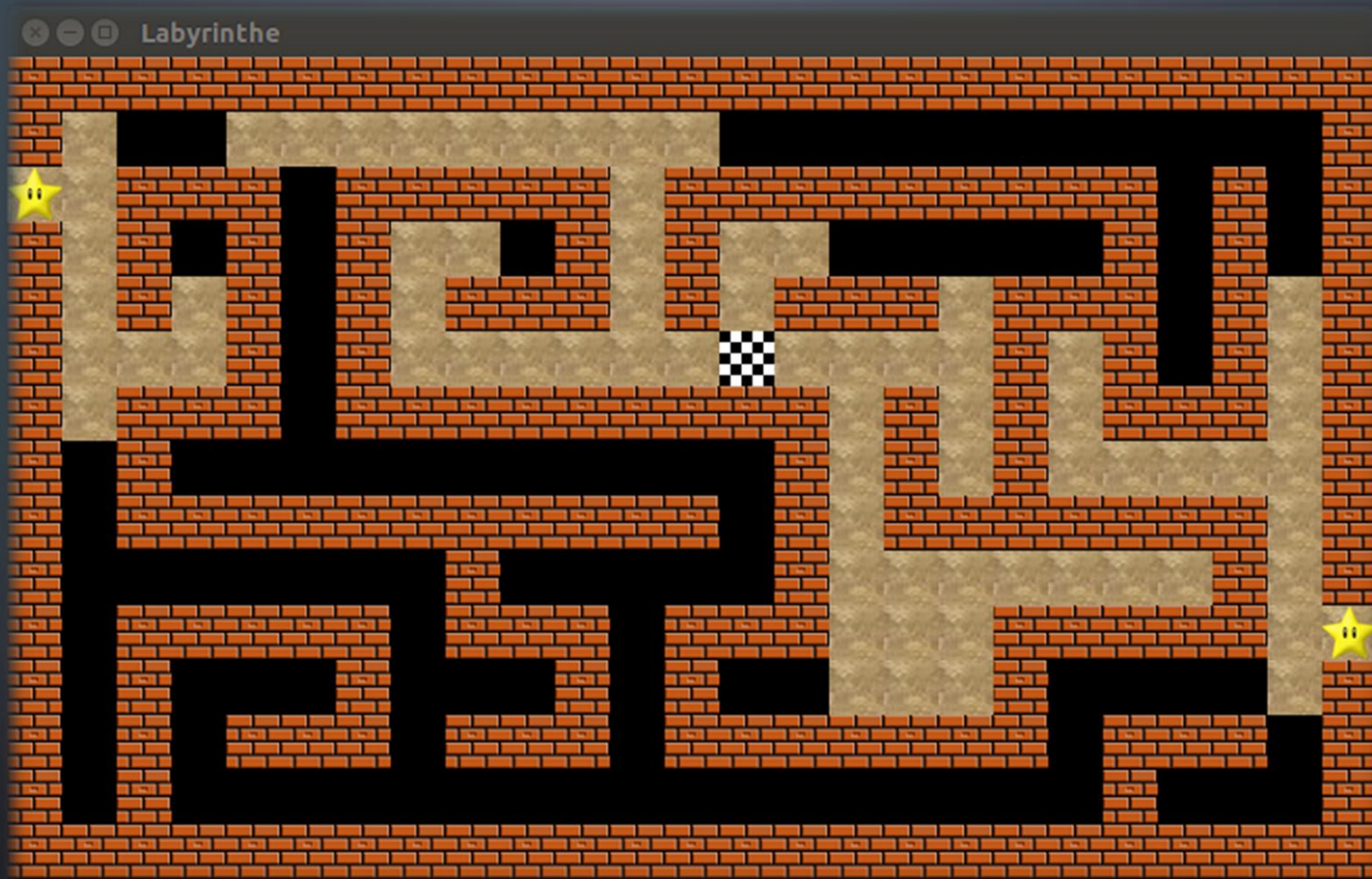
Notre Modélisation



Modélisation classique



Algorithme A*



Affichage du labyrinthe

- Création du labyrinthe non parcouru
- Animation de A^*
- Parcours de Mario



Interface Menu

Création de classe Ui_Menu avec QtDesigner
Bouton « Jouer » relié à la méthode action

