

# Rapport projet HASHIWOKAKERO

DELAR Emmanoe, Amaury Tressieres

16 avril 2017

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Programmation du jeu en version texte</b>	<b>2</b>
2.1	Implémentation de la librairie game . . . . .	2
2.2	Structure . . . . .	2
2.3	Extension de la lib "caprice du client" . . . . .	2
2.4	Solveur . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Version graphique : SDL2</b>	<b>2</b>

# 1 Introduction

Lors de ce projet, nous avons pour objectif de réaliser un programme se basant sur le principe du jeu Hashiwokakero. Cest un jeu de logique qui se joue sur une grille rectangulaire, dans laquelle on retrouve des cercles entourant des chiffres allant de 1 à 8, ces cercles sont appelés îles, ou nodes (noeuds) dans notre cas, et les chiffres représente le degré pour chaque nodes. Le but étant de relier toutes les îles en un seul groupe en créant une série de ponts (simples ou doubles) entre les îles. Le jeu étant terminé lorsque chaque node est relié aux autres avec un nombre de ponts égal à son degré.

Pour la réalisation de ce projet, nos enseignants nous ont présentés plusieurs outils efficace et néecessaire afin d'obtenir un programme optimal et un code de qualité.

Dans ce rapport nous allons vous présenter les différentes étapes qui nous ont permis de réaliser ce projet.

Ci-dessous l'exemple d'un jeu résolu :

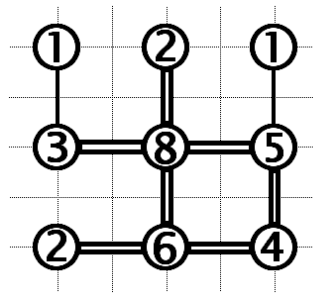


FIGURE 1 – Jeu résolu.

## 2 Programmation du jeu en version texte

## 2.1 Implémentation de la librairie game

## 2.2 Structure

Il tait une fois dans une lointaine galaxie...

### 2.3 Extension de la lib "caprice du client"

## 2.4 Solvreur

### 3 Version graphique : SDL2