

# Rapport projet HASHIWOKAKERO

DELAR Emmanoe, Amaury Tressieres

16 avril 2017

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Programmation du jeu en version texte</b>	<b>1</b>
2.1	Implémentation de la librairie game . . . . .	1
2.2	Structure . . . . .	1
2.3	Caprice su 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 jeu se basant sur le principe du jeu Hashiwokakero. C'est 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 sont les degrés de chaque nodes. Le but étant de relier ces nodes par des ponts en respectant certaines conditions. Le jeu tant terminé lorsque chaque node est relié aux autres avec un nombre de ponts égal à son degré. Pour la réalisation de ce projet nous sommes donc passé par plusieurs étapes de programmation et de développement avancé que nous allons prsenter dans la suite de ce rapport. Ci-dessous un exemple du jeu résolu :

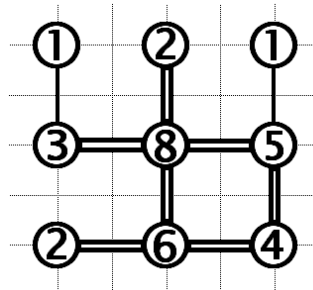


FIGURE 1 – Jeu rsolu.

## 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 Caprice su client

### 2.4 Solveur

## 3 Version graphique : SDL2