

# Projet Sokoban

Guillaume Ronan Alexis Aboubacar

Université de Caen Normandie  
Conception logiciel

March 16, 2021

# Sommaire

## Projet Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

## 1 Introduction

## 2 Objectif du projet

## 3 Fonctionnalités implémentées

## 4 Conclusion

- Récapitulatif
- Amélioration

# Introduction

## Projet Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

## Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

IMAGE JEU FINI  
Image jeu wikipedia

### 3 Grand axes du jeu :

- Partie de sélection du niveau
- Partie jeu
- Partie victoire

### 3 Grand axes de l'IA :

- Algorithme A\*
- Algorithme de Dijkstra
- Branches

# Fonctionnalités implémentées

Projet  
Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

## Les fonctionnalités

Mouvement sur 2 axes  
Déplacement de boîtes

## Organisations du projet

Guillaume: codé le jeu  
Alexis: créé les maps  
Aboubacar: commencé A\*  
Ronan: créé les maps, Et a commencé l'IA

# Fonctionnalités implémentées

Projet  
Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

**Fonctionnalités  
implémentées**

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

# Element technique

Projet  
Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

## Fonction move :

- Teste les possibilités
- Déplace les caisses ou non
- Actualise la matrice en prenant en compte les mouvement s'il y en a

## Fonction chose level:

- Analyse la valeur entrée ( 0 = aléatoire)
- Ouvre le fichier XSB
- Crée les coordonnées du personnage, caisse, mur ect...

# Architecture du projet

## Projet Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration



# Expérimentation

## Projet Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

# Conclusion/Récapitulatif

Projet  
Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

# Conclusion/Amélioration

Projet  
Sokoban

Guillaume,  
Ronan, Alexis,  
Aboubacar

Introduction

Objectif du  
projet

Fonctionnalités  
implémentées

Conclusion

Récapitulatif  
Amélioration

**Les améliorations de notre sokoban pourrait-être: -**  
Animation déplacement

- Sound design
- Faire que l'utilisateur puissent créer ces propres niveaux
- Crée une interface graphique