

# Fiche Projet C17d

## Sokoban

Eddy Caron  
École Normale Supérieure de Lyon

### 1 Description de la fiche C17d

**Objectif :** Réaliser le jeu Sokoban.

**Pré-requis :** C01 à C16

**Difficulté :** ★ ★ ★ ★

### 2 Sokoban : Règles du jeu

Gardien d'entrepôt (divisé en cases carrées), le joueur doit ranger des caisses sur des cases cibles. Il peut se déplacer dans les quatre directions, et pousser (mais pas tirer) une seule caisse à la fois. Une fois toutes les caisses rangées (c'est parfois un vrai casse-tête), le niveau est réussi et le joueur passe au niveau suivant, plus difficile en général. L'idéal est de réussir avec le moins de coups possibles (déplacements et poussées).

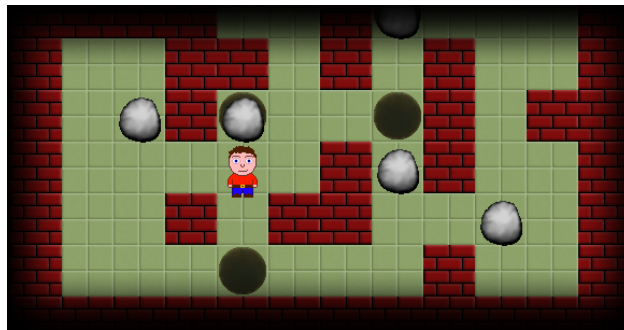


FIGURE 1 – Exemple de Sokoban

Si, dans certaines versions du jeu, tous les niveaux jouables sont intégrés dans le jeu, sans permettre l'importation de niveaux, la majeure partie des versions permet de jouer des niveaux autres que ceux qui sont intégrés.

Votre version devra supporter les fichiers au format .xsb.

### **Exercice C17d.1**

Créer votre propre version de Sokoban. On espère dans le cadre de ce projet avoir une version graphique (et non texte) du jeu.

## **3 Question subsidiaire (mais obligatoire)**

### **Exercice C17d.2**

Donnez votre avis sur ce projet. Vous penserez à dire un mot sur l'intérêt de ce projet, et un autre mot sur la difficulté/complexité du projet.

## **4 Conclusion**

Voilà c'est fini. Vous devez à présent rendre le résultat de ce projet à votre référent<sup>1</sup>. Cela doit comprendre l'ensemble du code, le ou les Makefile ainsi qu'une petite documentation d'utilisation.

Bravo! Vous avez vaincu ce langage, nous vous conseillons, si vous ne l'avez pas encore fait en route, de passer à un autre langage.

---

1. Rappel : Pour toutes correspondances par mail avec votre référent, pensez à ajouter le tag [PROJ1].