Sokoban

Sokoban (倉庫番 Sōkoban) – klasyczna gra typu łamigłówki, w której celem jest odpowiednie ustawienie skrzyń. Gra została stworzona w Japonii przez Hiroyuki Imabayashi w 1980 roku. Do dzisiejszych czasów powstało wiele odmian tej gry na różne platformy sprzętowe.

Plansza składa się z układu kwadratów, część z nich to ściany, przez które nie może przechodzić gracz ani skrzynia. Sokoban jest grą, w której dozorca w hurtowni musi przesuwać przedmioty (zwykle paczki, piłki lub skrzynie) na odpowiednie miejsca, przy jak najmniejszej liczbie wykonanych ruchów (lub pchnięć, w zależności od kryteriów punktowania). Dozorca może pchać tylko jedną paczkę, nie można ich ciągnąć ani przez nie przechodzić.



Do zaimplementowania będzie:

1. sprawdzanie czy wszystkie beczki są na celach
2. sprawdzanie czy w aktualnym stanie planszy się nie da się rozwiązać. (beczka w kącie)
3. wczytywanie z plansz z pliku (w tym sprawdzenie czy jest miejsce gdzie pojawia się gracz, czy ilość beczek == ilości celów