

Résolution de niveaux du Sokoban

PoulpoGaz, darth-mole

16 mai 2023

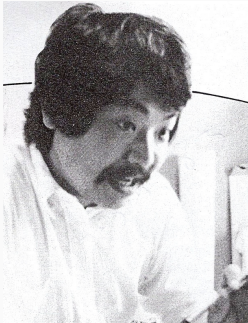
Candidat n° 012345

Le jeu du Sokoban

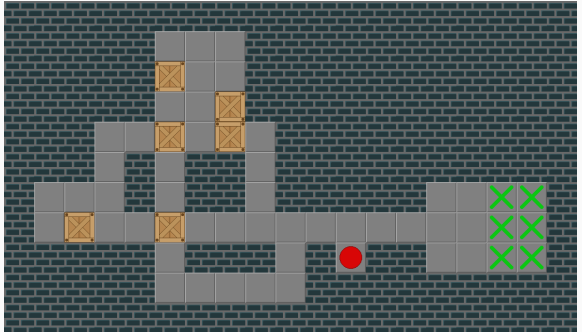
Principe de résolution

Le jeu du Sokoban

Le jeu du Sokoban



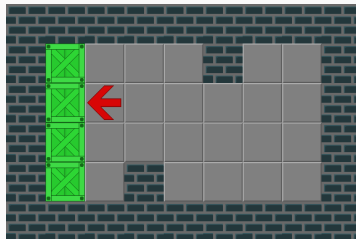
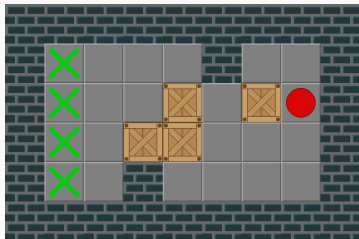
Hiroyuki Imabayashi

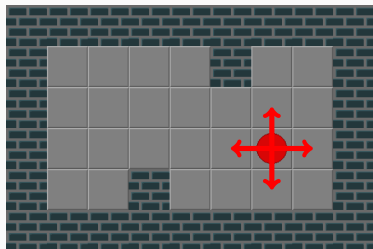


XSokoban

But du jeu

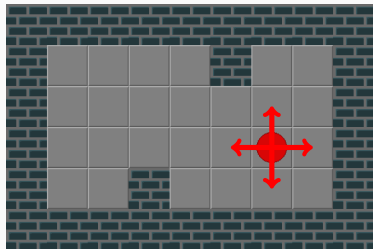
Déplacements



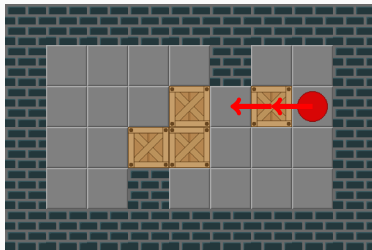


Déplacements autorisés

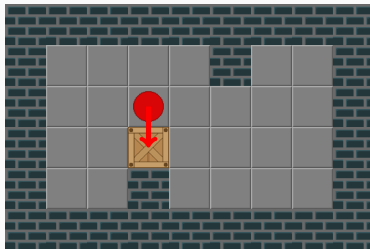
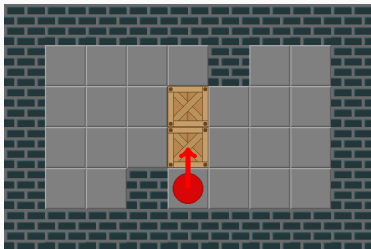
Règles



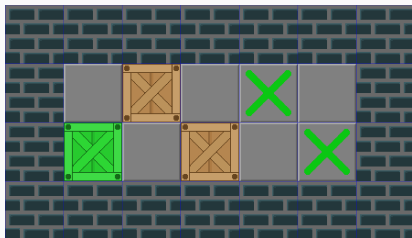
Déplacements autorisés



Règles



Tuiles



Mur



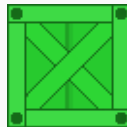
Sol



Caisse

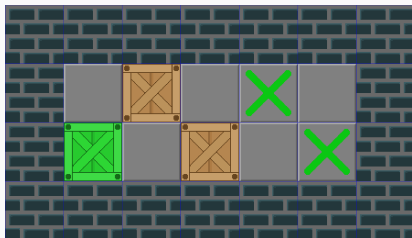


Cible



Caisse sur une cible

Tuiles



Mur



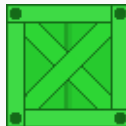
Sol



Caisse



Cible



Caisse sur une cible

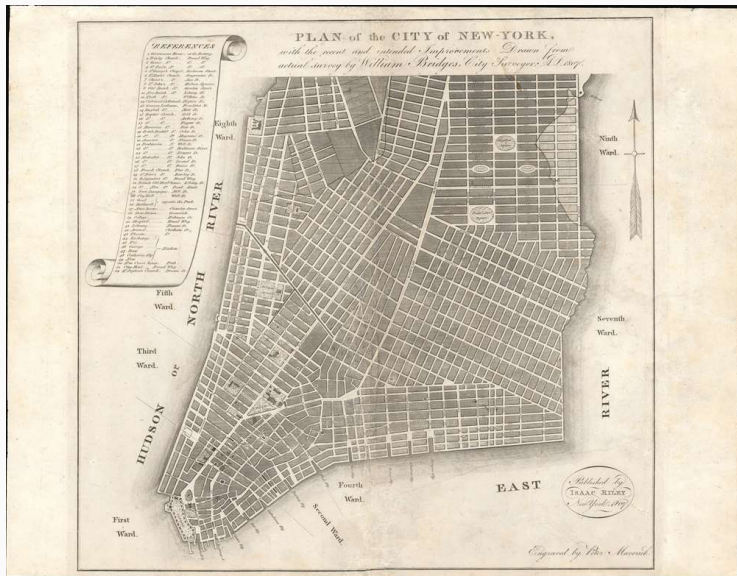
```
enum Tile {WALL, FLOOR, CRATE, TARGET, CRATE_ON_TARGET};
```

```
Tile[] [] map = new Tile[height][width];
```

Lien avec le thème de l'année

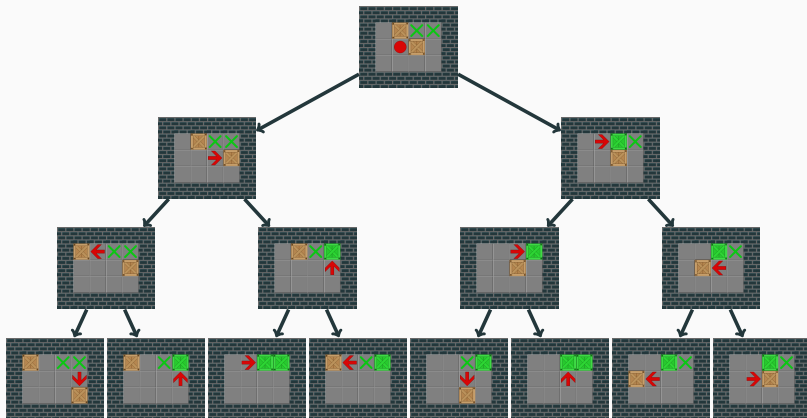


Lien avec le thème de l'année

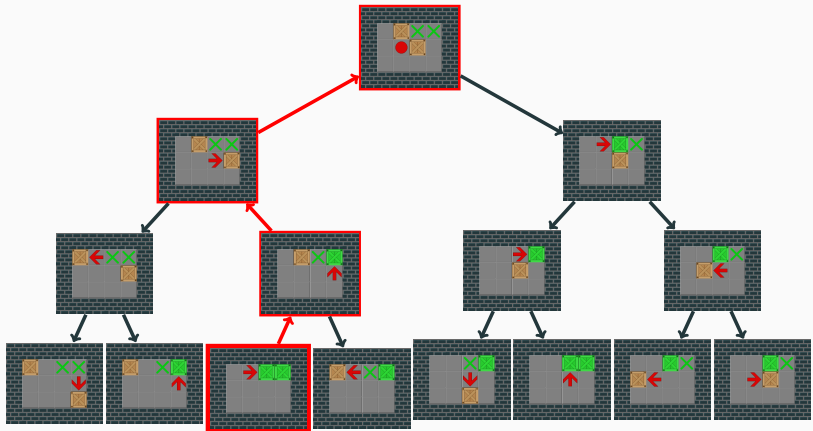


Principe de résolution

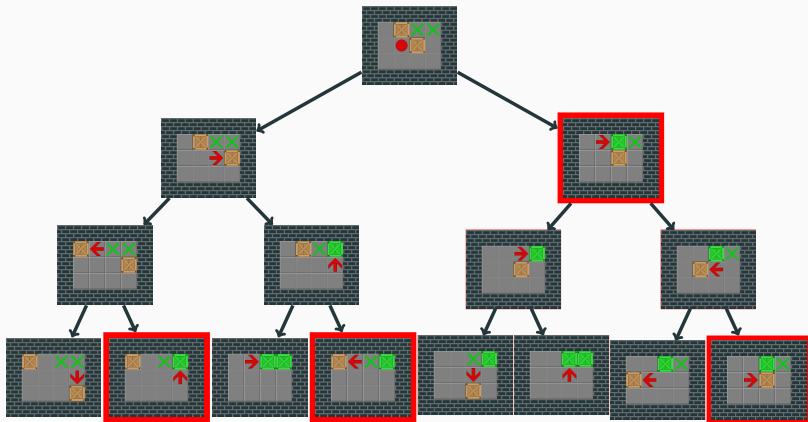
Arbre des états



Arbre des états



Arbre des états



Un graphe vu comme un arbre