



C

TP n°7 - Sudoku

Introduction

Mise en contexte

Ce TP numéro 7 a pour objectif de nous faire manipuler la librairie libMLV et de nous donner une première expérience avec une interface graphique en C. Dans ce cadre nous avons réalisé un sudoku en C.

Architecture

Dans cette archive vous trouverez les fichiers suivants :

- makefil : permet de compiler tous les programmes.
- main.c : programme qui lance les différents tests des exercices.
- asset : dossier contenant les ressources (font).
- data : dossier contenant les fichiers txt des grilles de jeux
- src :
 - game_design : dossier qui contient les .c et .h en lien avec la partie graphique.
 - game_play: dossier qui contient les .c et .h en lien avec la partie jeux.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du programme voire [la partie correspondante](#).

Table des matières

Mode d'installation :	4
Mode d'utilisation :	4
Potentielle problème :	4
Fonctionnalité :	4
Amélioration possible :	4
Conclusion :	5

Mode d'installation :

- 1) Dézipper l'archive sudoku.zip
- 2) Se placer dans le dossier sudoku.zip
- 3) exécuter la commande make
- 4) exécuter la commande ./main data/grid(numéro).txt

Mode d'utilisation :

- 1) cliquer sur une case de jeux
- 2) cliquer sur une case de la grille de réponse
- 3) répéter jusqu'à remplir toute la grille et voir le message de fin

Potentielle problème :

Il est important de cliquer UNE FOIS sur la grille de réponse et puis UNE FOIS sur celle de solution. Si entre temps vous cliquez autre part, il faudra re-cliquer sur la grille de réponse.

Fonctionnalité :

Bien entendu le sudoku permet de faire une partie classique, avec la possibilité de changer de valeur en cas d'erreur commise par l'utilisateur. La fonte a également été changée afin de mieux voir les chiffres.

Amélioration possible :

La principale fonctionnalité à ajouter est le fait de vérifier que le clique se trouve sur la bonne grille (la fonction a était créé mais est mal utilisé donc laisser en commentaire dans le code). Enfin il aurait été possible de créer un timer ainsi qu'un tableau des scores et une véritable fenêtre de fin.

Conclusion :

Enfin, pour conclure, lors de ce septième TP, nous avons bien pu manipuler la libMLV en C. De plus, nous avons pu réaliser un mini projet liant gestion graphique et gestion d'un jeu.