

Université de Mons
Faculté des sciences
Département d'Informatique

Sokoban

Rapport de projet

Professeur :
Hadrien MELOT

Auteurs :
Christian AGBENDA
Theo GODIN
Ugo PROIETTI



Année académique 2020-2021

Table des matières

1	Introduction	2
2	Mode d'emploi (optionnel)	2
2.1	Task Gradle	2
2.2	Dependances	2
3	Algorithme	2
4	Choix personnel	2
5	Problème survenus	2
5.1	Problemes logistiques	2
5.2	Problemes algorithmiques	3
6	Conclusion	3

1 Introduction

Dans cette section, vous rappelez l'objectif de votre projet et donnez un aperçu de comment vous allez procéder.

2 Mode d'emploi (optionnel)

Le projet utilise Gradle comme systeme d'automatisation permettant de gerer facilement les dependances et la compilation.

2.1 Task Gradle

Nous avons ajoute deux task a Gradle, trouvable a la fin du fichier *build.gradle*

- checkMap
- movReplay

2.2 Dependances

ffmpeg - necessaire sur les systemes UNIX afin d'afficher correctement la video de fond de l'ecran principal.

3 Algorithme

Dans cette section, vous allez expliquer les différents algorithmes qui vous paraissent importants pour votre projet. (Pour l'explication : son principe, les grandes lignes de comment il s'exécute, sa complexité,...)

Dans cette section, vous allez expliquer les différents algorithmes qui vous paraissent importants pour votre projet. (Pour l'explication : son principe, les grandes lignes de comment il s'exécute, sa complexité,...)

4 Choix personnel

Dans cette section, vous allez expliquer et justifier les choix que vous aurez fait (par exemple pourquoi utiliser un tri à la place d'un autre).

5 Problème survenus

5.1 Problemes logistiques

Nous avons rencontre deux problemes "logistiques" durant toute la duree du projet. En effet nous sommes deux etudiants sur Linux et un sur Windows. De plus les etudiants sur Linux utilisent Vim et VSCode comme editeur de texte

alors que l'étudiant sur Windows utilise IntelliJ.

Les problèmes rencontrés ont été liés à la façon dont IntelliJ gère Git et Gradle, ce n'a pas été facile de bien le configurer, et encore moins facile de gérer les surprises que IntelliJ a push sur le repo GitHub. À plusieurs reprises l'étudiant en charge du repo a dû gérer des conflits et parfois revenir sur des commits précédents pour annuler ce que IntelliJ fait en fond sans en avertir l'utilisateur.

5.2 Problèmes algorithmiques

Nous avons dû faire des rework

6 Conclusion

Enfin dans cette section, vous ferez un bref rappel du sujet de votre projet, de comment vous avez fait pour résoudre le problème, des résultats s'il y en a (s'il y a beaucoup de résultats préférer une section à part entière) et enfin ce que le projet vous a apporté.