

# Projet de C++ Groupe 4 - Pottier Barré, Pouget, Sanson, Tachet, Teyssier

## 1 Introduction

Dans le cadre de ce projet, nous avons réalisé une version multijoueur et améliorée du jeu Sokoban qui consiste à ranger des caisses en les poussant.

## 2 Fonctionnalités

Les fonctionnalités que nous avons ajoutées sont les suivantes :

- Affichage de couleurs dépendant du type d'objet
- Chargement du ou des niveaux depuis un ou plusieurs fichiers texte passés en argument
- Détection du mode de jeu en fonction de la carte chargée
- Affichage des règles en fonction du mode de jeu
- Affichage du nom du niveau
- Détection des niveaux erronés
- Trois modes de jeu :
  1. Les joueurs doivent se rencontrer
  2. Les blocs A et B doivent être mis côte à côte
  3. Le bloc A doit être mis à coté de la position a, le B à coté de b...
- Un menu permettant de :
  1. Passer au niveau suivant
  2. Recommencer le niveau
  3. Quitter le jeu
- Mode non-canonique
- Affichage de la solution utilisée en fin de niveau sous forme de chaîne de caractères
- Affichage du nombre de coups effectués pour réussir le niveau.

### 3 Comment jouer

Les niveaux sont de simples fichiers texte. Pour charger un niveau, il faut le passer en argument au lancement du programme.

```
./jeu niveau.txt
```

Plusieurs niveaux peuvent être passés en arguments, ils seront lancés à la suite.

```
./jeu niveaux/*  
./jeu niveau1.txt niveau2.txt
```

Il faut ensuite lire les règles qui sont affichées au chargement du niveau. Les touches de déplacement sont *zqsd* pour le joueur 1 et *oklm* pour le joueur 2. La touche de menu est *v*.