

# Rapport TPA phase 2

Groupe 3 Bleu : Sokoban

Goron Nathan, De La Rosa Louis-David, Basset Emilien, Demé Quentin



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Cahier des Charges</b>	<b>3</b>
2.1	Résumé des objectifs : . . . . .	3
2.2	Librairies utilisées : . . . . .	3
2.3	Pré-requis d'utilisation . . . . .	3
2.4	Dates fixées . . . . .	3
2.5	Recensement des fonctionnalités . . . . .	3
2.6	. . . . .	3
<b>3</b>	<b>Explication du programme , détails de conception</b>	<b>4</b>
3.1	Moteur de jeu . . . . .	4
3.2	Algorithme de résolution A* et heuristique . . . . .	4
3.3	Mécanique des fonctions additionnelles . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Schéma UML : diagramme de classe</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Tests</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Conclusion , difficultés rencontrées</b>	<b>7</b>
<b>7</b>	<b>Bibliographies , sources</b>	<b>8</b>

# 1 Introduction

## **2 Cahier des Charges**

### **2.1 Résumé des objectifs :**

#### **2.2 Librairies utilisées :**

### **2.3 Pré-requis d'utilisation**

//version logiciel et sys d'exploitation

#### **2.4 Dates fixées**

### **2.5 Recensement des fonctionnalités**

#### **2.5.1 Fonctionnalités obligatoires**

#### **2.5.2 Fonctionnalités additionnelles**

### **2.6 Priorités , importance relative des fonctionnalités**

### **3 Explication du programme , détails de conception**

#### **3.1 Moteur de jeu**

#### **3.2 Algorithme de résolution A\* et heuristique**

#### **3.3 Mécanique des fonctions additionnelles**

## 4 Schéma UML : diagramme de classe

## 5 Tests

## 6 Conclusion , difficultés rencontrées



## 7 Bibliographies , sources