

Rapport TPA phase 2

Groupe 3 Bleu : Sokoban

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



Table des matières

1	Introduction	2
2	Cahier des Charges	3
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
2.5.1	Fonctionnalités obligatoires	3
2.5.2	Fonctionnalités additionnelles	3
2.6	Priorités , importance relative des fonctionnalités	3
3	Explication du programme , détails de conception	4
3.1	Moteur de jeu	4
3.2	Algorithme de résolution A* et heuristique	4
3.3	Mécanique des fonctions additionnelles	4
4	Schéma UML : diagramme de classe	5
5	Tests	6
5.1	Tests de fonctionnement du programme	6
5.2	Tests de performance de la resolution automatique	6
6	Conclusion , difficultés rencontrées	7
7	Bibliographies , sources	8

1 Introduction

2 Cahier des Charges

2.1 Résumé des objectifs :

2.2 Librairies utilisées :

2.3 Pré-requis d'utilisation

version logiciel , sys d'exploitation et materiel (souris clavier toussa)

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

5.1 Tests de fonctionnement du programme

5.2 Tests de performance de la resolution automatique

6 Conclusion , difficultés rencontrées

7 Bibliographies , sources