

Manuel d'utilisation

HUET Bryan, SAHIN Tolga, ACUNA Mihtian, BOURNONVILLE Aurélien

28 avril 2020

Table des matières

1	Préambule	3
2	Compilation & Exécution	3
2.1	Compilation	3
2.2	Exécution	3
3	Utilisation	4

1 Préambule

L'application Solveur, a été programmé en Java. Il est donc indispensable de disposer de java sur sa machine.

2 Compilation & Exécution

2.1 Compilation

Pour compiler l'application, il faut utiliser un logiciel de compilation : ant. Puis à l'aide d'un terminal, il faut se placer dans le répertoire où se situe le fichier "build.xml" et écrire la commande :

```
$ ant compile
```

Cette commande va créer un dossier "build" contenant tout les fichiers java compilé. Il est possible de nettoyer le projet (supprimer tout le dossier "build") à l'aide de la commande :

```
$ ant clean
```

2.2 Exécution

Pour exécuter l'application, il existe deux manières. Soit on exécute directement le fichier jar disponible dans le dossier dist/jar. Soit on utilise la commande ant :

```
$ ant run
```

3 Utilisation

L'application se présente ainsi :

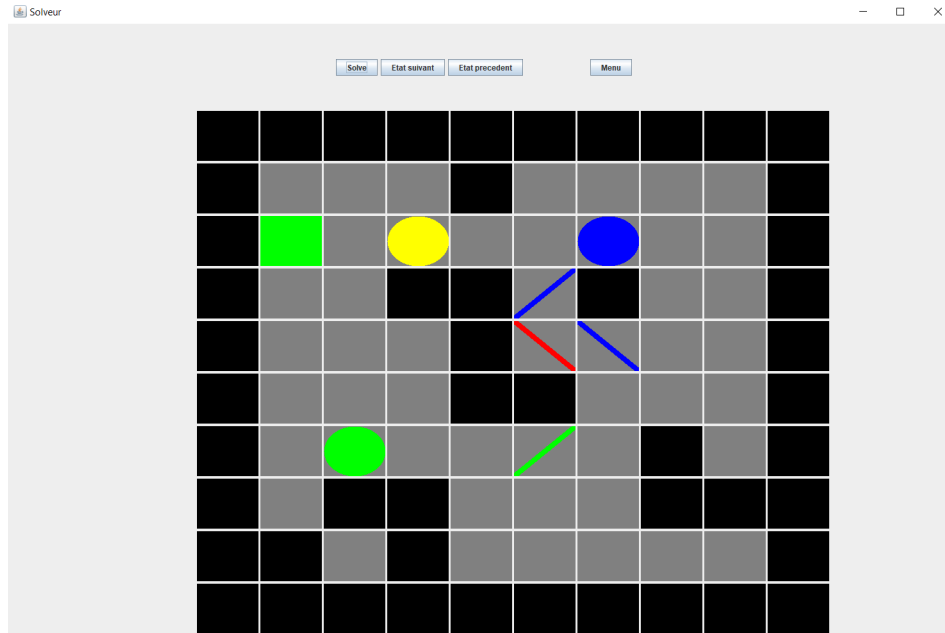


FIGURE 1 – L'application

Chaque cercle représente un robot, les cases noires représentent les murs, les bâtonnets représentent les miroirs (ou trampolines) et enfin la case de couleur représente l'objectif (ici verte).

Pour lancer la résolution automatique, il faut cliquer sur le bouton "Solve". Durant la recherche de solution, le temps passé en seconde est affiché dans le terminal (dans le cas où l'application a été ouverte dans un terminal). Pour parcourir cette solution, deux boutons sont disponibles, "Etat suivant" et "Etat précédent".

Dans certains cas, il n'existe pas de solution possible ou bien la recherche de solution est trop longue (au delà de 60s). Dans ces cas, il faut afficher le menu et générer un nouveau plateau de jeu en cliquant sur "Menu" puis "Generation".