

Rapport Labyrinthe 3D

Mathias ALOUI¹, Jacques BADAGBON², Roland BERTIN-JOHANNET³, Maxime POVEDA⁴, and Dyhia RAHNI⁵

1 Aix-Marseille Université, France, mathias.aloui@etu.univ-amu.fr

2 Aix-Marseille Université, France, prenom.nom@etu.univ-amu.fr

3 Aix-Marseille Université, France, roland.bertin-johannet@etu.univ-amu.fr

4 Aix-Marseille Université, France, maxime.poveda@etu.univ-amu.fr

5 Aix-Marseille Université, France, dyhia.rahni@etu.univ-amu.fr

Résumé

Intro générale (Roland) : Je peux par exemple introduire l'idée de labyrinthe sous différents angles, faire des liens avec d'autres disciplines et remarquer quelques caractéristiques intéressantes de ces objets idées : psychologie : "forme canonique de l'expérimentation de l'espace" histoire : les labnthes y sont quasiment omniprésents peu importe les époques et les cultures je pourrai trouver d'autres choses à dire avant de mentionner le côté mathématique qui m'amènera ensuite à faire la transition vers ce qui suit dans le plan.

Mots clés Labyrinthe 3D ; Cube ; Puzzle

1 Introduction

1.1 Approche du projet

(Jacques/Dyhia) : Description des approches et sous problèmes identifiés sur ce projet puis explication brève de la façon dont on les a résolu .Des explications plus approfondies sont réalisées dans les sous-parties à venir du le rapport.

2 Notre Labyrinthe

Explication du modèle choisi pour notre labyrinthe ,en terme de forme et de structure interne. Présentation des termes : cube, étage, demi-étage, cellule.(Jacques/Dyhia)

3 Théorique

Représentation des données (Jacques/Dyhia) : Expliquer comment on a choisi de représenter notre labyrinthe (matrices/graphes) et pourquoi on a préféré cette représentation.

Algorithme de génération (Mathias) : Présentation des différents algorithmes de génération de labyrinthe. Description approfondie de l'algorithme choisi, les points forts et faibles.

4 Pratique

Architecture du code (Jacques/Dyhia) : Expliquer le code (classes+fonctions importantes).

Implémentation de l'algorithme (Mathias) : Comment l'algorithme choisi est implémenté dans notre programme et les choix que nous avons pris pour la génération.



© Mathias ALOUI Jacques BADAGBON Roland BERTIN-JOHANNET Maxime POVEDA Dyhia

sous licence Creative Commons CC-BY

Convertisseur matrices (Roland) expliquer brièvement comment ce qui sort de l'algo décrit juste avant, est mis au format pour blender (matrices de murs), ce qui sert de transition vers la partie suivante.

Blender (Maxime) : Explication de Blender, l'utilisation et le script d'affichage

5 Résultats/Ouverture

Résultats (Maxime + Roland) + Problèmes restant et possible améliorations (Tous)

Références