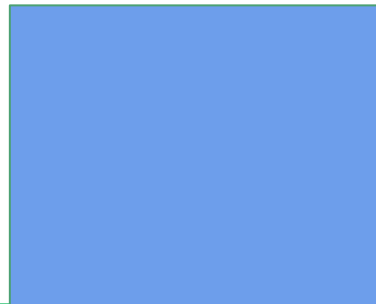


INTERFAZ DE SOKOBAN (そこぼん)

Andres Felipe Contreras
Michael Steven Rincon
Santiago Salamanca
Alejandro Torres

Problema

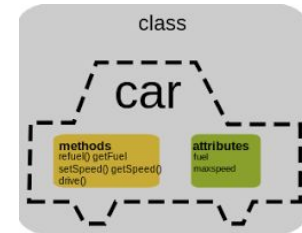
Solucionar un tablero de Sokoban



Archivos y Clases

Archivos
manual.py
Sokoban.py
const.py

Clase
Board



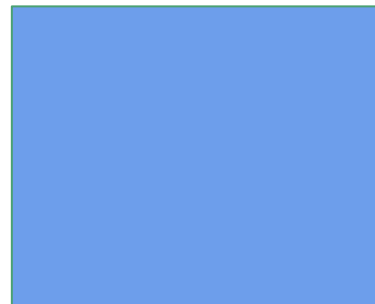
Principales Métodos

Métodos
<code>_init_()</code>
<code>movimientos()</code>
<code>estadoJugador()</code>
<code>Print()</code>



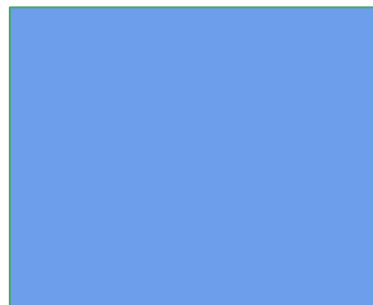
Constantes

Constante	Valor
JUGADOR	@
CAJA	\$
META	M
CAJAM	*
MURO	X
LIBRE	—
JUGADORM	&



Instrucciones de uso

- **Uso del archivo manual.py:**
 - Windows:** `python ./manual.py`
 - Linux:** `python manual.py`
- **Ruta de nivel.**
- **Jugador manual.**
 - **Movimientos:** {w,a,s,d}
 - **Posición jugador.**
 - **Estado del jugador.**
 - **Pierde.**
 - **Gana.**
 - **Seguir jugando.**
- **Jugador Automatico.**
 - **Movimientos:**{w,a,s,d}
 - **Estado del jugador.**
 - **Pierde.**
 - **Gana.**
 - **Seguir jugando.**



Implementación Interfaz al proyecto

- Importar el archivo de la interfaz (Sokoban).
- Variable con el path del archivo que pertenece al tablero que se desea probar.
- Inicializar el tablero de Sokoban llamando el constructor Board() y como parámetro de entrada el path del tablero.
- Implementar heurística de cada grupo.



Link repositorio

<https://github.com/andrescontreras/InterfazSokoban>

