|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **2009/2010** | |
| C:\Users\Manu\Desktop\jaune.pngC:\Users\Manu\Desktop\jaune.png | *Département Informatique IUT Belfort - Montbéliard*  *Barroso Carlos*  *Coussin Florian*  *Dejean de la Bâtie Emmanuel*  *C:\Users\Manu\Desktop\htcLaby2.pngMerouche Michaël*  *Most Raphaël*  *Signe Aurélien* |

C:\Users\Manu\Desktop\cote.png

|  |
| --- |
| **[LABYRINTHE]** |
| *Rapport Technique* |

C:\Users\Manu\Desktop\cote.pngC:\Users\Manu\Desktop\cote.png

**C:\Users\Manu\Desktop\cote.pngC:\Users\Manu\Desktop\cote.pngC:\Users\Manu\Desktop\cote.png**

Sur un plateau représentant un labyrinthe, les joueurs doivent atteindre des objectifs dessinés sur les cases mobiles ou non. Cependant la disposition de ces cases évolue à chaque tour de jeu...

Tel est le projet qui nous a été confiés : porter le fameux jeu de Ravensburger, LABYRINTHE, sur Smartphone.

Ce rapport consiste à expliquer l’organisation et le fonctionnement de notre projet. Les points importants et complexes telsque la fonction de recherche des chemins dans le labyrinthe et la programmation d’une partie en réseau grâce au Bluetooth sont détailllés.

