Puzzle (2020)

Auteurs:

Imane El moul Romain Tirbisch

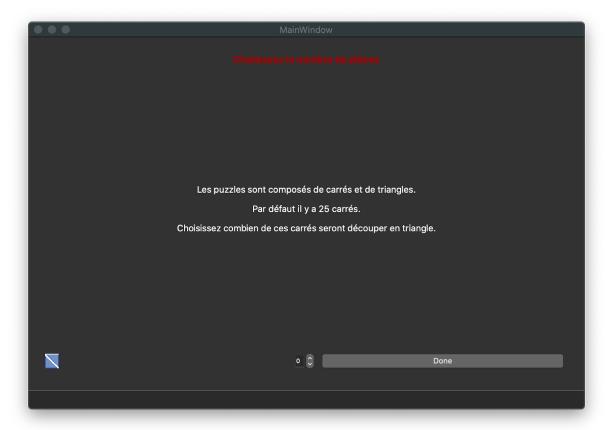
Logiciel:

Qt creator version 4.11

Principe:

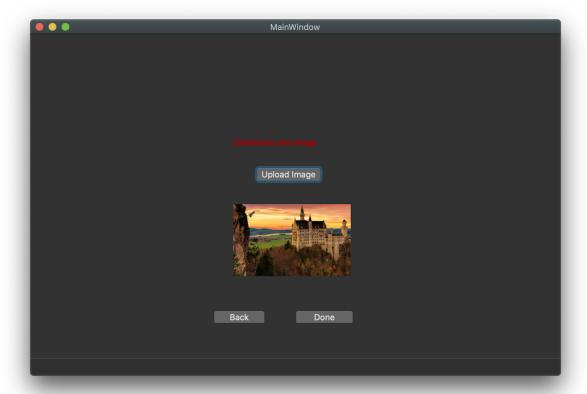
L'application Puzzle est comme son nom l'indique un jeu de puzzle.

L'application s'ouvre sur une fenêtre incitant l'utilisateur à choisir un nombre de double triangles [1], c'est-à-dire le nombre de pièces qui seront coupé en deux pour former des triangles.

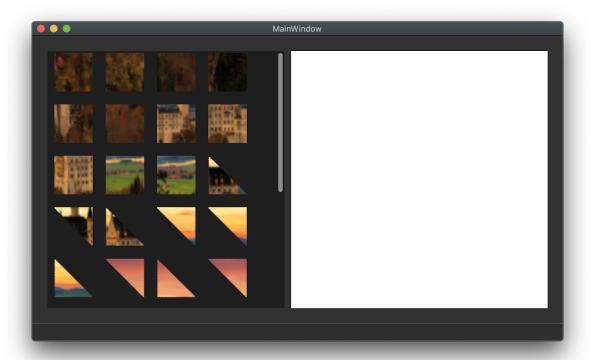


Le puzzle est composé soit de carrés soit de triangles. Si 'n' est le nombre de doubles triangles alors '2n' est le nombre de triangles, '25 - n' est le nombre de carrés et '25 + n' est le nombre de pièces totales.

L'utilisateur choisi ensuite l'image qui sera découpée [2]. Cette découpe est réalisée aléatoirement. Puis le jeu commence [3].



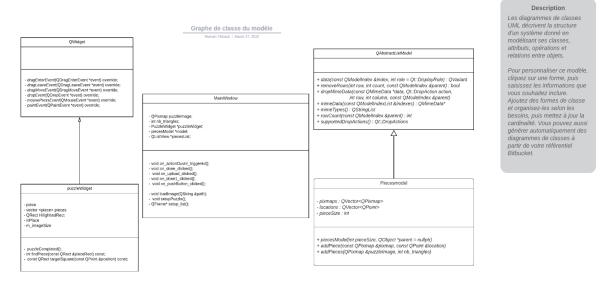
La fenêtre de jeu est composée de deux vues. La vue de gauche représente la liste des pièces en attente d'être positionnées.



Celle de droite est la grille où l'utilisateur doit placer ses pièces pour former l'image.

Graphe de classes de notre modèle :

Notre modèle nommé *piecesmodel* hérite de la classe QAbstractListModel. Il réimplémente les fonctions de drag and drop de la classe mère. Il est ainsi possible de déplacer une pièce de la vue *liste des pièces en attente* (à gauche) à la vue *jeu* (à droite).



La vue de droite est un widget possédant donc son propre modèle.

Problèmes rencontrés et piste d'approfondissement :

L'implémentation du drag and drop dans la vue de jeu n'ayant pas pu être abouti, le jeu n'est malheureusement pas finissable.

Nous n'avons pas non plus implémenter de système de sauvegarde.