

Projet LOA

Jérôme Skoda, Joaquim Lefranc



Arborescence du dossier

- bin/: Contient les exécutables

- src/: Contient les sources du projet

---- Shared/: Sources nécessaires pour tout les jeux

---- Game2048/: Implémentation du jeu 2048

---- GameTaquin/ : Implémentation du jeu de taquin

---- GameSokoban/: Implémentation du sokoban

- sprites/: Contient les ressources graphiques

- Makefile/: Différentes règles pour la gestion du projet

- **README**: Fichier lisez moi

- Rapport/: Rapport de projet format InDesign CS6 (.pdf disponible)



Règles du Makefile

- all : Compile toutes les commandes et bibliothèques

- clean: Supprime les .o dans bin/

- tar : Exporte le projet en .tar

- run : Lance un jeux avec des paramètres

make run jeu=[taquin | sobokan | 2048 | 2048-variante[1-4] | 2048-allvariante] joueur=[humain | robot] grille=[4 - 200]



Fonctionnalités implémentées



- Taquin



- Joueur humain ou robot



- 2048 en 4 variantes



- Interface graphique SFML



- Sokoban



- Petite IA pour le robot

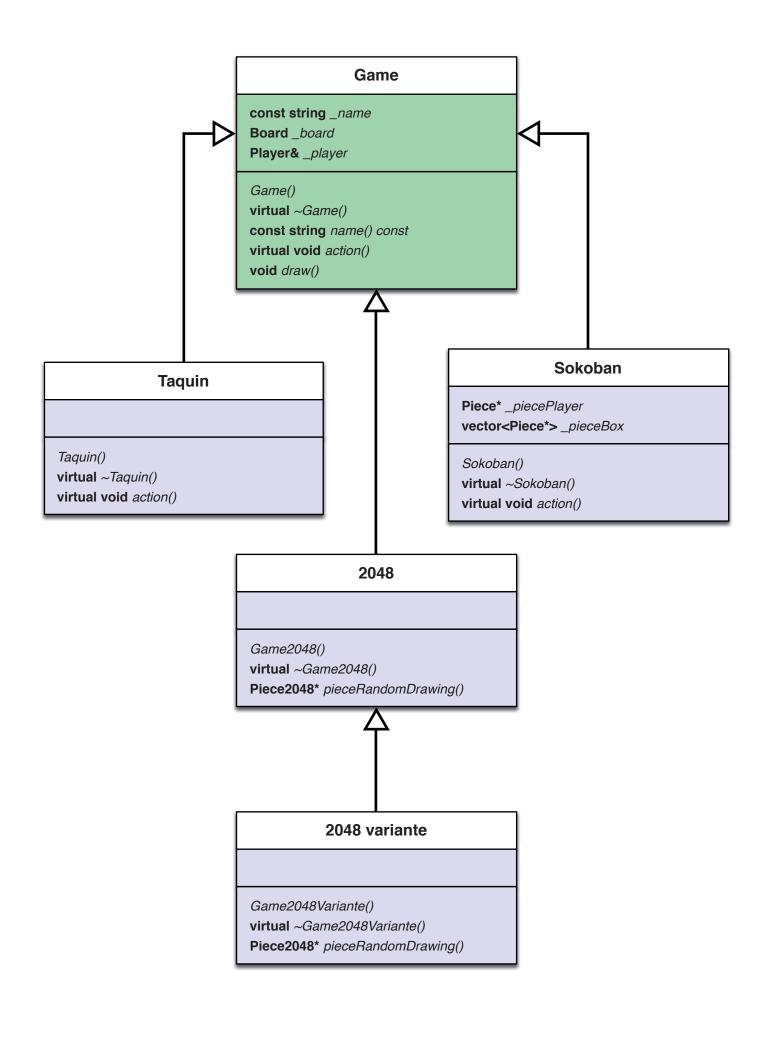
Project C++

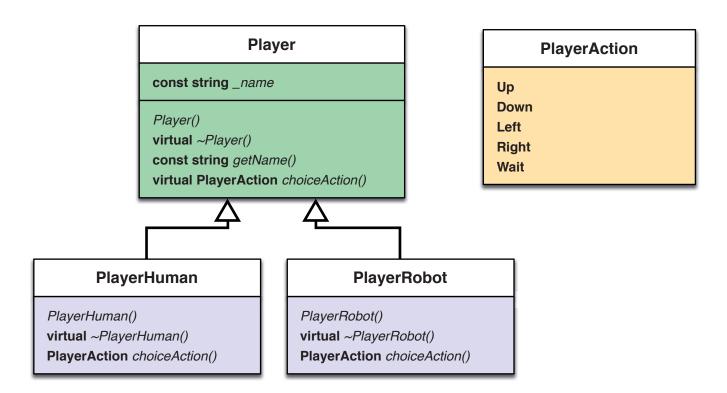
V.I.2

Jérôme Skoda, Joaquim Lefranc

Légendes :	
Classes mères :	
Classes héritées :	
Namespaces :	
Enumérations :	
Héritage :	$\longrightarrow \hspace{0.2cm} \triangleright$
Implémentation :	>

_





Pos2D	
int _x int _y	cons
Pos2D()	cons
virtual ~Pos2D()	
int x() const	
int y() const	
void x() const	
void y() const	
Pos2D operator+()	
Pos2D operator-()	
Pos2D operator*()	
Pos2D operator*()	
bool operator==()	

st Pos2D one_up st Pos2D one_down st Pos2D one_left st Pos2D one_right

Board IHM int _window_size int _size Piece*** _matrice RenderWindow* _app IHM() Board() virtual ~IHM virtual ~Board() bool hasPos() const RenderWindow* app() int window_size() bool has() const Piece* get() const void drawGame() int size() const bool canMoveAbs() const void moveAbs() bool canMoveRel() const **Piece** void moveRel() void push() const int _type void pull() int _size Pos2D _pos Piece() virtual ~Piece() int type() const Pos2D pos() virtual void draw() const virtual bool canMovedBy() const virtual bool onMoveBy() const virtual bool canMovedTo() const virtual bool onMovedTo() const void setSize() void setPos() **StringPiece GraphicsPiece** Texture _texture Texture _background **Texture** _texture StringPiece() Texture _background virtual ~StringPiece() StringPiece& setText() GraphicsPiece() virtual ~GraphicsPiece() string text() virtual void draw() virtual void draw()