

ESIEE PARIS

IN3R12 - PROGRAMMATION C

Projet Sokoban dynamique Documentation Utilisateur

Auteurs :
M. Kévin TA

Professeur :
M. Damien MASSON

26 juin 2016

ESIEE

PARIS

Table des matières

1	Présentation	3
2	Structure du projet	3
3	Compilation et lancement du programme	3
4	Interaction avec le programme	3

1 Présentation

Dans ce jeu, vous êtes un manutentionnaire dans un entrepôt qui doit ranger des caisses à leur place. Vous pouvez vous déplacer dans les quatre directions, et pousser (mais pas tirer) une seule caisse à la fois. Une fois toutes les caisses rangées, le niveau est réussi. Une manière d'établir un meilleur score est de réussir le niveau avec le moins de déplacement possible.

2 Structure du projet

Le projet a été séparé en plusieurs fichiers :

Les fichiers sokoban.* représentent le coeur du programme avec toutes les fonctionnalités minimums et les fichiers pileGrille.* sont utilisés pour la fonction "Undo".

A cela s'ajoute un fichier Makefile afin de rendre la compilation plus aisée.

Les options disponibles sont les suivantes :

- make (all) : Compile les sources seulement si un changement a été détecté
- make clean : Supprime les fichiers objets de compilation
- make clear : Supprime l'archive user_sokoban.tgz
- make zip : Crée une archive du projet pour l'exportation

3 Compilation et lancement du programme

```
$ tar zxvf tak_sokoban.tar.gz
$ cd tak_sokoban
$ make
$ ./sokoban
```

4 Interaction avec le programme

Les commandes h, b, g, d permettent de déplacer le Sokoban respectivement en haut, bas, gauche, droite.

La commande q (quitter) permet de quitter le programme.

La commande u (undo) permet de revenir en arrière.

L'option a (aide) affiche les commandes.