

# Projet de Language de Programmation Sokoban

Andrius Ezerskis & Moïra Vanderslagmolen

December 20, 2022

# **1 Introduction**

## **2 Tâches Accomplies**

Nous avons accompli 10 tâches. Nous avons tout d'abord implémenté les boîtes de couleur. Cases de téléportation Boites légères Compteur de par Meilleur score de pas Ecran d'accueil Niveaux et sélection de Niveaux limite de pas déplacement automatique à la souris et détection d'échec

## **3 Classes**

### **3.1 Classes du Modèle**

#### **3.1.1 BoardModel**

Nous avons le BoardModel, qui s'occupe de gérer la logique du plateau. Elle fait bouger le personnage, compte le nombre de pas, Ensuite

#### **3.1.2 BoxModel**

#### **3.1.3 LogicCell**

#### **3.1.4 Player**

#### **3.1.5 Téléportation**

### **3.2 Classes de la Vue**

#### **3.2.1 CellDisplay**

#### **3.2.2 DisplayBoard**

#### **3.2.3 MainWindow**

### **3.3 Classes du Controlleur**

#### **3.3.1 ControllerBoard**

- 4 Logique du jeu
- 5 Modèle-Vue-Contrôleur
- 6 Conclusion