**Rapport Projet Langage à objets avancés**

Les différentes parties traitées dans le projet sont les trois jeux, Taquin, Sokoban et 2048.

Quelques spécifications sur chaque jeu :

* 2048 possède en plus trois versions :

2035, une version avec les nombres 2, 3 et 5 et ainsi leurs puissances.

2048D, qui est l’ajout d’une case 0 dite de destruction, en effet si elle est en contact avec une autre case, elle l’a détruit.

2035D, la combinaison des deux précédentes versions.

* Sokoban

Ici seul le personnage peut se déplacer, et il ne peut déplacer que les clés dans les verrous, il ne peut par contre par se déplacer sur un verrou et par conséquent, il ne peut déplacer une clé qui est sur un trou.

Problèmes rencontrés :

Double désallocation pour 2048.

Extensions Supplémentaires

Pour 2048, deux versions intéressantes seraient, un speed mode, le jeu générerait de façon continue plus ou moins rapide, des nombres sur le plateau sans attendre que le joueur est effectué une direction. L’autre version, devil mode, plus intelligente, elle placera le nouveau nombre à l’endroit où cela convient le moins au joueur.

On pourrait créer aussi 2035D une classe qui hériterait de 2035D et de 2048.

Pour Sokoban, permettre de se déplacer sur un verrou.