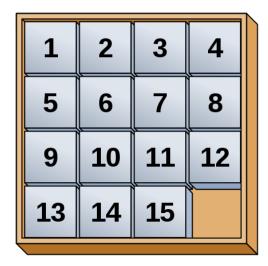


# Contraintes et Programmation Logique

# Le Jeu du Taquin



Quentin LOISEAU Rand ASSWAD Génie Mathématique

A l'attentien de : M. Habib ABDULRAB

## Table des matières

1	Introduction	2
2	Algorithme	2
3	Implémentation	2
4	Conclusion	2
	4.1 Développements possibles du projet	2
	4.2 Apport personnel	2

### 1 Introduction

Petit intro.

### 2 Algorithme

Explication de l'algo.

### 3 Implémentation

Explication de notre code. Voir la démo

#### 4 Conclusion

#### 4.1 Développements possibles du projet

Ce qu'on peut faire encore.

#### 4.2 Apport personnel

Ce qu'on a appris.