Sokoban by wetymov

Реализация игры «Сокобан» на языке программирования С++.

**Sokoban** (**Soko-Ban**, яп. 倉庫番, *сокобан* — кладовщик) — двухмерная компьютерная игра-головоломка, в которой игроку необходимо расставить ящики по обозначенным местам лабиринта. Кладовщик одновременно может двигать только один ящик, толкая вперёд.

Игра Sokoban была создана в 1981 году Хироюки Имабаяси, и издана в 1982 году японской компанией [Thinking Rabbit](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Thinking_Rabbit&action=edit&redlink=1). Кроме того, компания выпустила три сиквела: *Boxxle*, *Sokoban Perfect* и *Sokoban Revenge*.

Игра была реализована для множества компьютерных платформ, включая практически все домашние и персональные компьютеры. Также существуют версии игры для карманных компьютеров, игровых приставок, цифровых фотоаппаратов, мобильных телефонов и телевизоров.