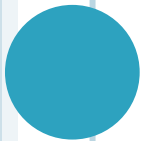




SOKOBAN SCHLOTTEYMARD

EYMARD Gabrielle

SCHLOTTERBECK Guillaume



DIFFÉRENTS ORGANES

Répartition simple des tâches

Différents modules clairs et indépendants

- Engine
- IHM
- Log
- Level
- Main



ENGINE

Gère les coups

Seul organe qui écrit dans l'instance du niveau

- Tester un mouvement
- Jouer un mouvement
- Annuler un coup
- Rétablir un coup



IHM

Détache les IO du reste du jeu

Encapsule la bibliothèque Allegro :

- Dessiner dans une fenêtre
- Offrir une interface clavier
- Compter le temps



LOG

Structure de donnée pensée pour manipuler une liste doublement chaînée (LDC).

- Créer/détruire une LDC
- Circuler dans une LDC
- Insérer/supprimer des éléments dans une LDC



LEVEL

Offre une interface entre le fichier de niveau et le reste du programme

- Lire dans un fichier de niveau
- Charger un niveau



MAIN.C

Utilise, gère et interconnecte les organes

