

# LE LABYRINTHE

1. INTRODUCTION

2. USAGE ET MAKEFILE

3. ROLE DES FICHIERS

4. CONCLUSION

# I - INTRODUCTION

Le projet consiste à créer un jeu de labyrinthe, un pion devra trouver la sortie pour gagner mais il faut avant récupérer les clés nécessaires à l'ouverture des portes.

L'utilisation des bibliothèques ncurses pour le graphisme et liste pour la gestion du porte-clé est autorisée.

Nous avons choisis de découper notre projet en six fichiers différents chacun jouant un rôle précis pour obtenir au final un labyrinthe.

- Win.c
- Winjeu.c
- Winjeu\_init.c
- Winjeu\_init\_objets.c
- Labyrinthe.c
- Action.c

Le programme créera un parcours aléatoire, les portes et les clés seront disposées au hasard dans le labyrinthe.

# II - USAGE ET MAKEFILE

Le makefile créera les bibliothèques statiques et dynamiques celles-ci se situeront sous le répertoire Lib puis Statique ou Dynamique. Les fichiers exécutables se situeront sous le répertoire Bin sous le nom de Labyrinthe\_D ou Labyrinthe\_S.

Pour générer la documentation html il suffit de mettre en paramètre à make doc ainsi la documentation html sera générée et placée sous le répertoire dochtml.

Pour utiliser les exécutable il faut passer en paramètre deux arguments qui correspondent à la taille désirée pour le labyrinthe.

### III - ROLE DES FICHIERS

1) Win.c

Ce fichier initialise le terminal et affiche le labyrinthe. Il doit aussi contrôler le déroulement de la partie.

2) Winjeu.c

Ce fichier gère l'affichage du pion et calcule les coordonnées d'une chambre.

3) Winjeu\_init.c

Ce fichier gère l'affichage complet du labyrinthe initialisé

4) Winjeu\_initobjets.c

Ce fichier doit placer correctement tous les objets dans le labyrinthe, les portes ainsi que les clés sont à l'intérieur du labyrinthe.

5) Labyrinthe.c

Ce fichier doit générer un parcours aléatoire.

6) Action.c

Ce fichier contrôle le déplacement du pion, celui-ci ne peut franchir une porte fermée sans avoir la clé correspondante dans le porte-clé.

### IV - CONCLUSION

Le projet du labyrinthe nous a permis de bien manipuler les fonctions de la bibliothèque ncurses destiné au graphisme ainsi que l'utilisation de la bibliothèque liste pour la gestion des clés La principale difficulté que nous avons rencontrée est la création d'un parcours aléatoire et la mise en place judicieuse de portes afin de parvenir à la sortie.