

Programmation de machines à l'ESI

École Supérieure d'Informatique (Haute École de Bruxelles)

2^e années

Toutes les photographies représentées ici proviennent de Mikael Degeer.

Jeu de Taquin

École Supérieure d'Informatique (Haute École de Bruxelles)

2^e années

Le jeu (~1870)



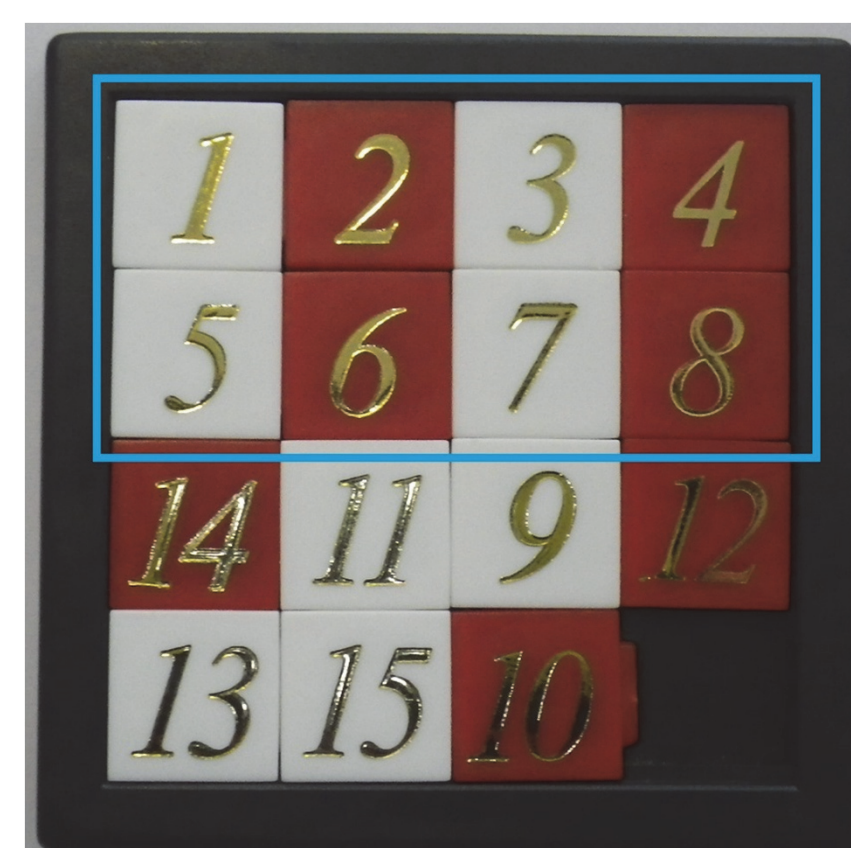
Avant



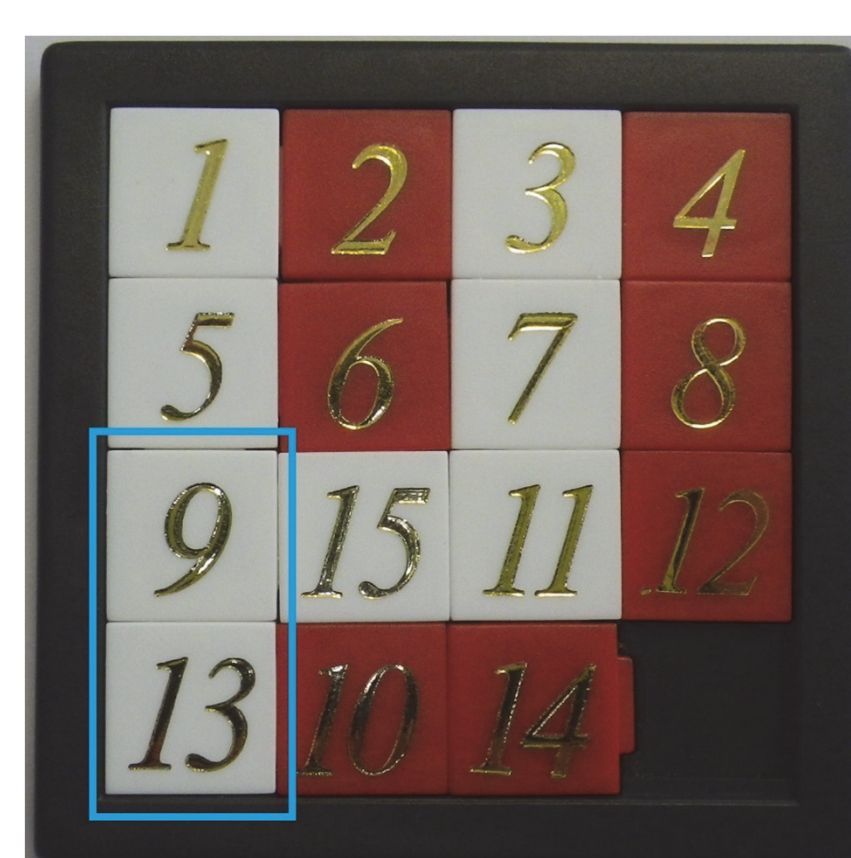
Après

Méthode de résolution

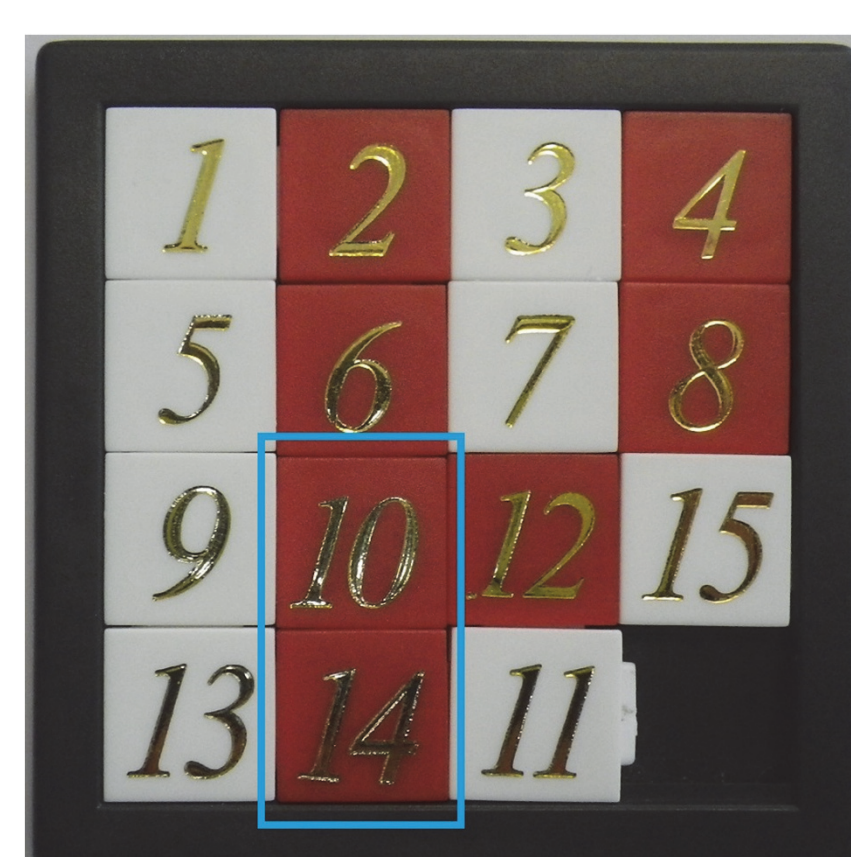
1) Commencer par ranger les 2 lignes du haut



2) Passer aux 2 premières colonnes des 2 lignes du bas



3) S'occuper des 2 colonnes suivantes



4) Terminer



Analogie numérique

Choix du langage de programmation

C++ / Qt5

Choix des objets / classes

Piece, Taquin, Direction

Développement

- Métier
- Interface graphique

Avantages / intérêts

- Grilles de tailles différentes (3x3, 4x4, 5x5)
- Choix de l'image
- Mélange aisé

Limitations

- Alimentation électrique / processeur requis
- Pas de « réel » résolveur (vaut pour logiciel et matériel)

Problématiques

- Comment mélanger les pièces ?
- Comment simuler un résolveur ?
- Comment coder un résolveur réel ?

Que faire ?

- Jouer avec un Taquin matériel
- Examiner le mécanisme physique
- Jouer avec un Taquin logiciel
- Demander à voir le code source

Conclusion

Le mouvement est rendu possible par le vide.