

## Jeu de Taquin

École Supérieure d'Informatique (Haute École de Bruxelles)

2<sup>e</sup> années

### Le jeu (~1870)



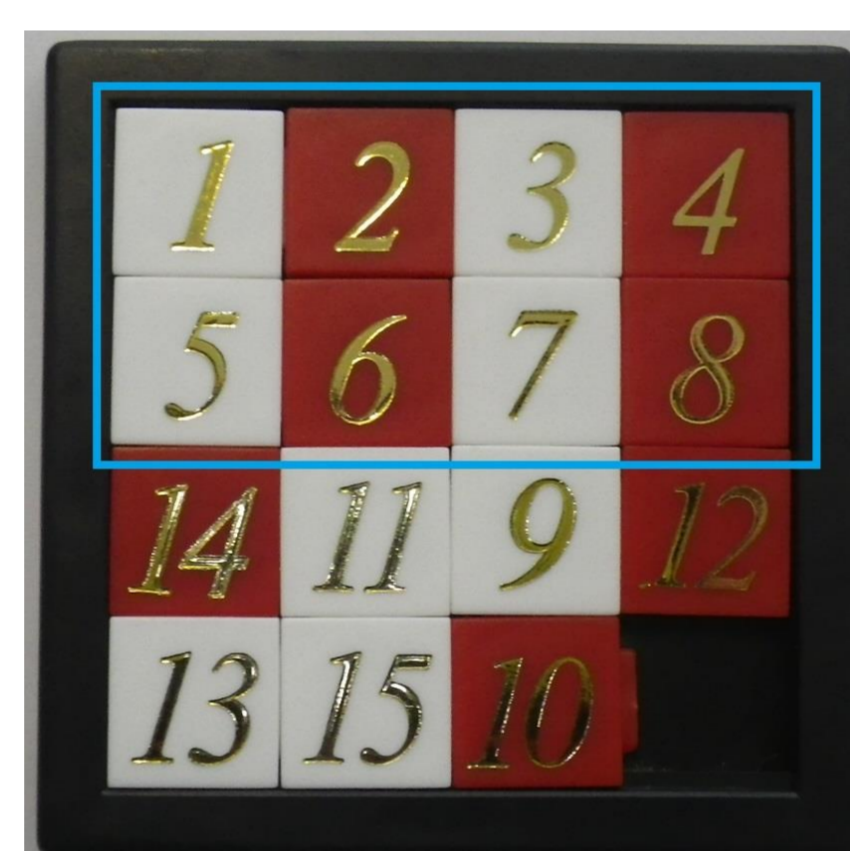
Avant



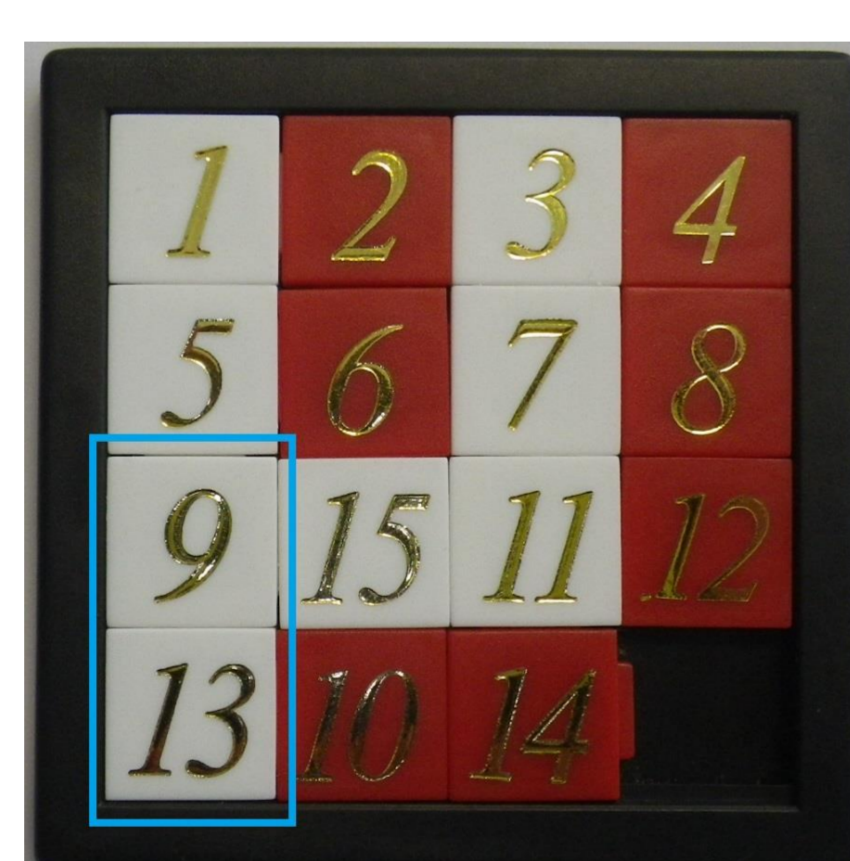
Après

### Méthode de résolution

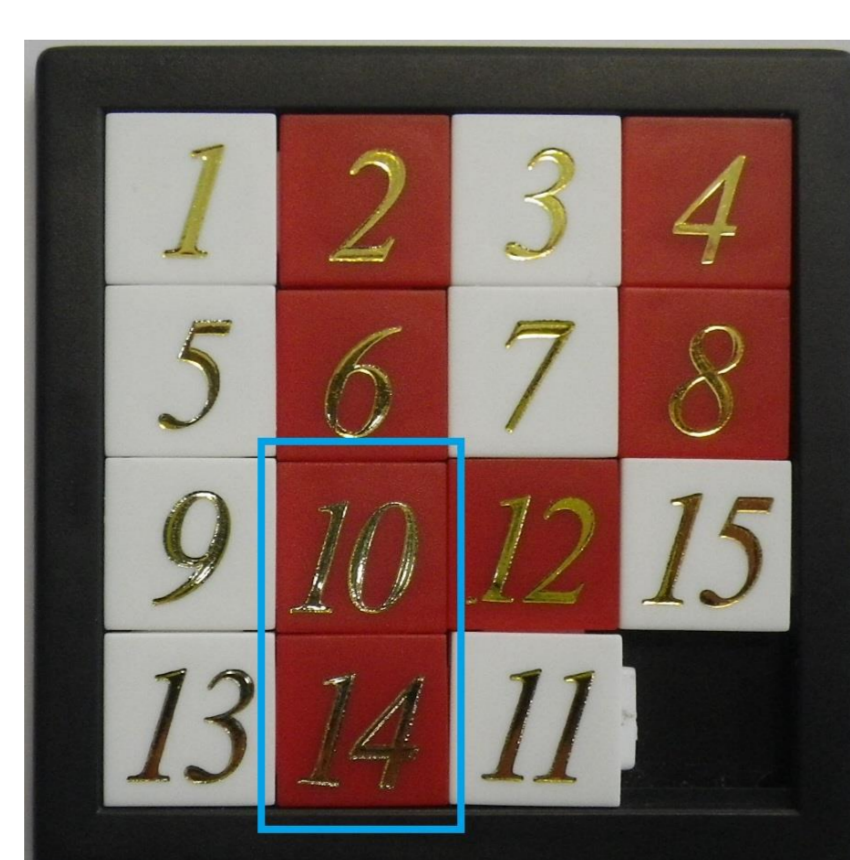
- 1) Commencer par ranger les 2 lignes du haut



- 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.