

Sujet projet - Création d'une application Shiny pour le Jeu Picross

Jean-Michel Marin

2 février 2024

Introduction

L'objectif du projet est de développer une bibliothèque en langage R, comprenant une application Shiny interactive pour le jeu Picross. Ce projet vise à renforcer vos compétences en programmation R, développement d'applications interactives, et en logique de jeu.

Objectifs du Projet

1. Développement d'une Bibliothèque R : créez une bibliothèque en R qui servira de fondation pour l'application Shiny ;
2. Création d'une application Shiny : utilisez Shiny pour développer une application web interactive ;
3. Le tout doit être rendu sous la forme d'un dépôt GitHub.

Le Jeu Picross : Règles et Exemples

Le Picross, également connu sous le nom de Nonogram, est un jeu de puzzle logique. Le but est de découvrir un dessin caché en remplissant des cases sur une grille. La grille contient des nombres sur les côtés qui indiquent le nombre de cases consécutives à remplir sur chaque ligne et colonne.

Votre Application Shiny Devrait

- Permettre de Choisir la Taille de la Grille
- Afficher les Indices
- Permettre aux Utilisateurs de Remplir/Effacer les Cases
- Inclure un Système de Vérification
- Offrir des Puzzles de Différents Niveaux

Évaluation

Le projet sera évalué sur la qualité du code, la fonctionnalité de l'application, l'expérience utilisateur.

Date Limite de Soumission

Vendredi 12 avril par mail dépôt GitHub.