Projet Lowatem

Cahier des charges :

Coder les règles du jeu, c'est-à-dire les actions possibles pour un joueur et aussi deux intelligences artificielles (IA) pour l'un des niveaux du jeu.

Compétences acquises :

- découpage en fonctions et en classes
- propreté du code (indentation, absence de code mort, etc)
- documentation et commentaires
- nommage des variables, attributs, fonctions, classes, etc
- algorithmes pertinents, lisibles, efficaces et corrects
- tests unitaires : couverture, adéquation

Technologies utiliser:

- langage : Java

- logiciel : Netbeans

Livrable:

