

# 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 utilisées



## Livrable

- Un jeu fonctionnel
- Deux IA performant
- Un rapport expliquant les choix logiciel
- Une documentation détaillée