

Cahier des charges :

- Première Partie:
 - Faire déplacer des soldats soit rouges soit noirs
 - Rajouter des fonctionnalités
 - Gérer les points de vies et les attaques des soldats
- Seconde partie :
 - Coder la meilleur IA possible en partant d'un certain niveau dans le jeu pour essayer les IA des autres étudiants de la promotion

Méthodes utilisées :

Java



IDE NetBeans



Compétences développées :

- Travail seul pour la première partie et en duo pour la deuxième partie
- Retranscrire les règles du jeu en code
- Comprendre et développer une IA

Résultat :

