

Cahier des charges : jeu sur un plateau à deux joueurs

Rappel des règles :

Nous sommes sur un plateau composé de 16 lignes et 16 colonnes. Il existe différentes actions possibles lors d'un tour, et le joueur doit en choisir une. Celles-ci sont la pose, l'activation et la fusion. Un joueur peut poser un pion sur une case vide ou sur une case où un pion de sa couleur est posé, dans la limite de quatre pions sur la même case. De plus, si le joueur pose sur une case voisine à une tour ennemie, alors il posera deux pions. Il peut aussi décider d'activer sa tour, ce qui aura pour effet de détruire les tours ennemies de hauteur strictement plus petite qui sont à sa portée (première tour sur la ligne et colonne ainsi que toutes les voisines). Enfin, le joueur peut décider de réaliser une fusion, ce qui aura pour effet comme son nom l'indique de fusionner toutes les tours alliées à portée pour "combiner" leur hauteur.

Technologie
utilisé : Java
avec Netbeans



Compétences
acquises :
Java et base de
l'IA

