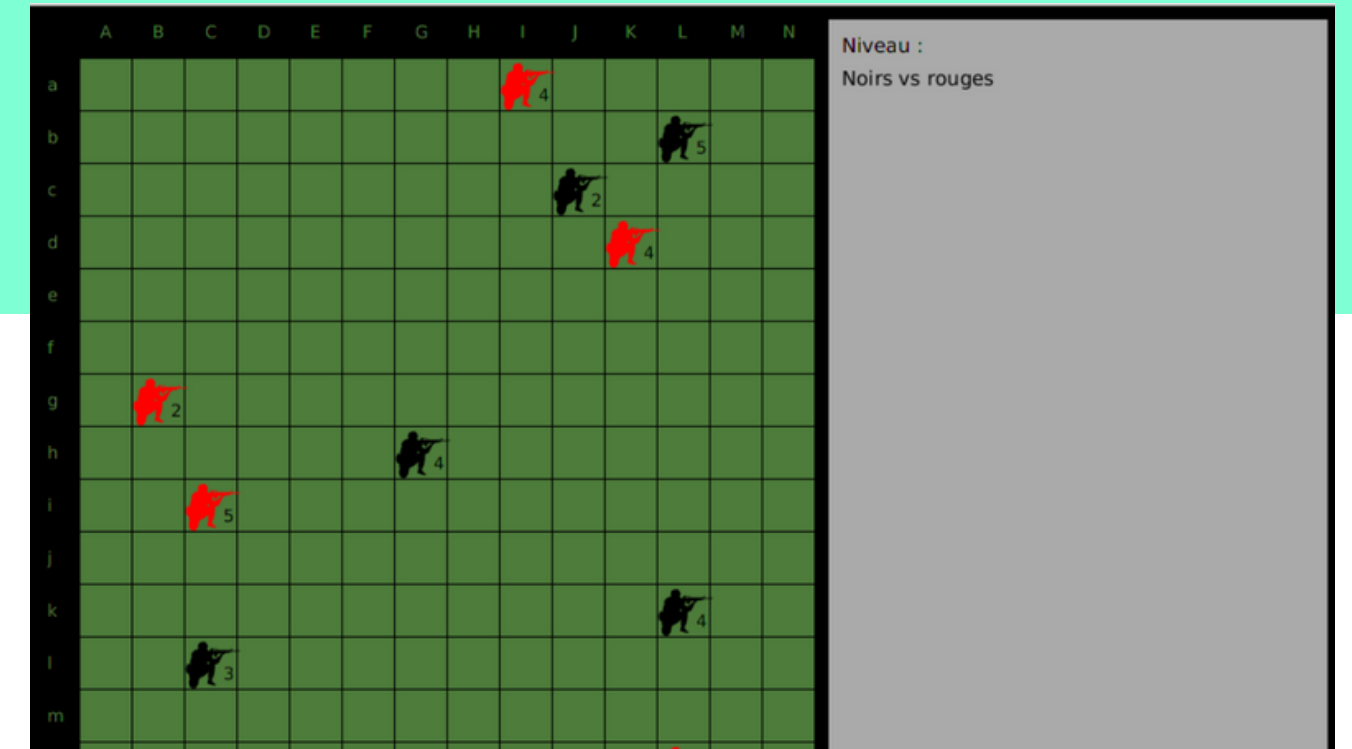
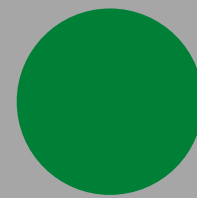


PROJET LOWATEM



Cahier des charges

Nous avions un sujet de jeu de plateau. Il m'était demandé, dans un premier temps, de programmer une règle du jeu après l'autre. Une fois cela fait, la deuxième partie de ce projet était de réaliser (en binôme) une intelligence artificielle assez forte pour vaincre celles de nos professeurs (la nôtre était évidemment de taille).



Compétences

Logiciel : grâce à ce projet, j'ai, cette fois-ci, renforcé ma rigueur dans le langage Bash.
Communication : l'intégralité de ce projet était à faire en binôme. La répartition de tâches était donc de mise. La rédaction d'un rapport et d'une notice était également demandés dans notre sujet. Tout ces éléments ont contribué à renforcer ma faculté à rédiger des documents.



Techno-Méthode

Pour la réalisation technique de ce projet d'introduction à la programmation orienté objet, j'ai utilisé le langage de programmation Java pure avec l'IDE NetBeans sans quelconque surcouche. Un outils radicalement plus complet que le précédent cité "Processing". Un véritable outil digne d'être utilisé par des professionnels.