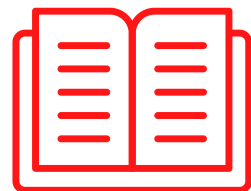
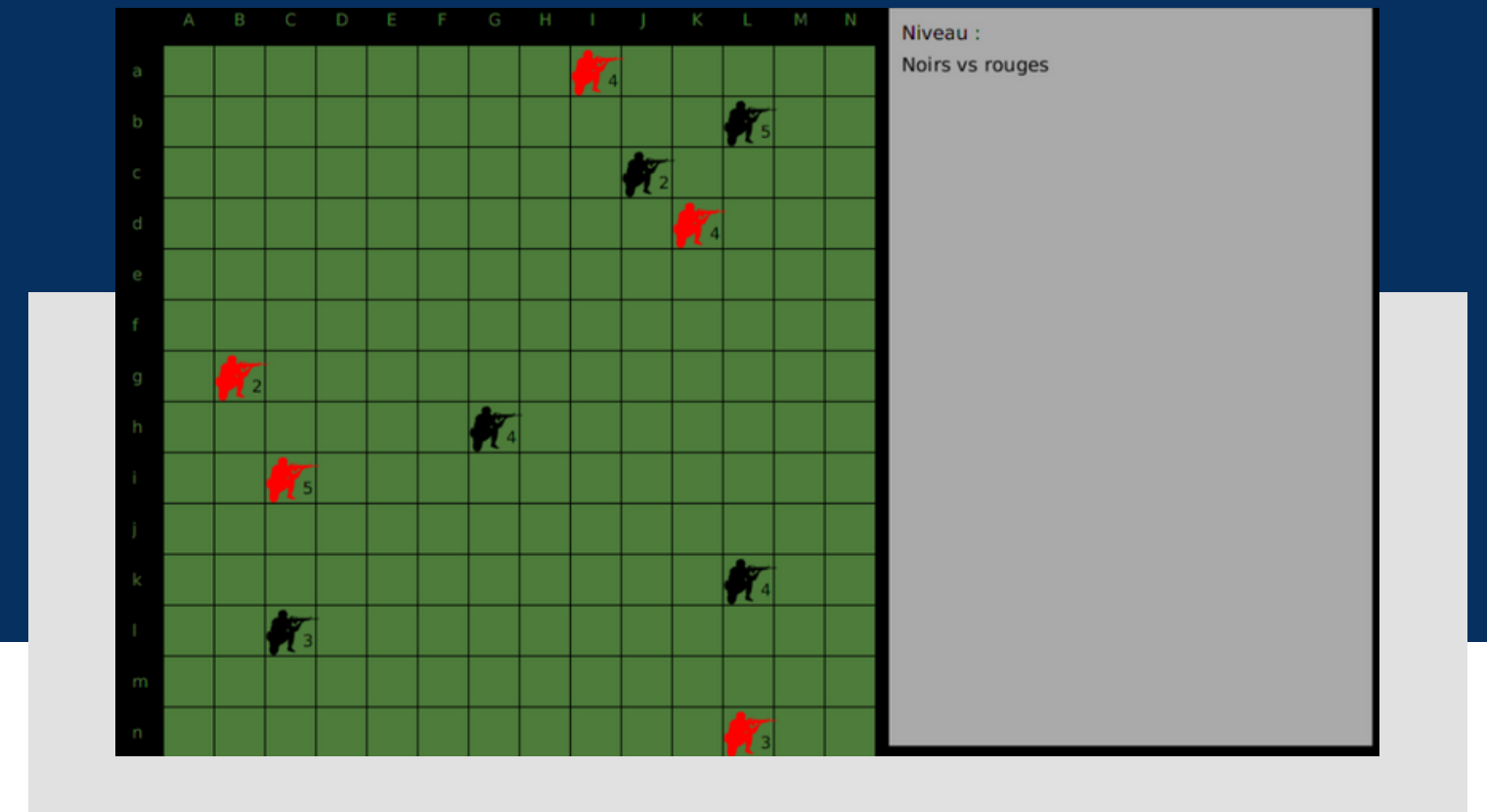


PROJET LOWATEM



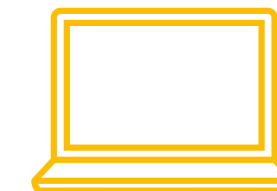
Cahier des charges

Nous avons 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 pu exploiter exclusivement la programmation Java en orienté objet. **Communication :** ce projet était composé de deux parties. La première de manière individuelle et l'autre en binôme. La partie en binôme m'a appris à me servir d'outils de gestion de fichiers pour donner l'accès à ces derniers en simultané. Une expérience très enrichissante.



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.