

CRÉATION D'IA

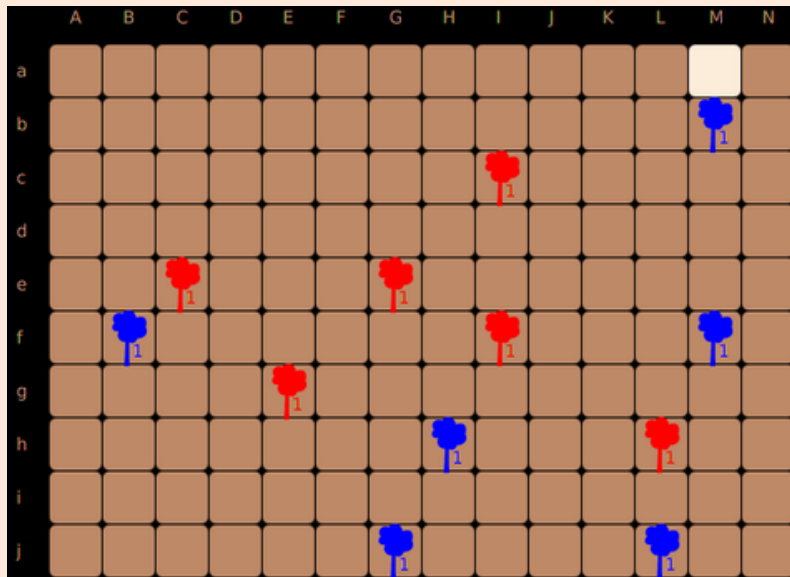
PAR ESTÈVE DESCOURS

CAHIER DES CHARGES

- Ce projet se découpait en 2 étapes :
 - La première consistait à coder les règles d'un jeu de plateau.
 - La seconde consistait en la création d'une IA pouvant jouer à ce jeu de plateau. Cette IA a, par la suite, effectuée des duels contre les autres IA créé par les autres membres de ma proportion

MÉTHODES UTILISÉES

- langage Java
- Netbeans
- Une partie du code donnée préalablement par nos professeurs



COMPÉTENCES

Comprendre un code fournis

Travailler avec un binôme ayant des idées et goûts différents des miens.

Créer une IA la plus performante possible.

Travailler sur code donné

Réaliser un jeu de tests cohérents avec le code proposé