

Jeu de plateau

Cahier des charges client

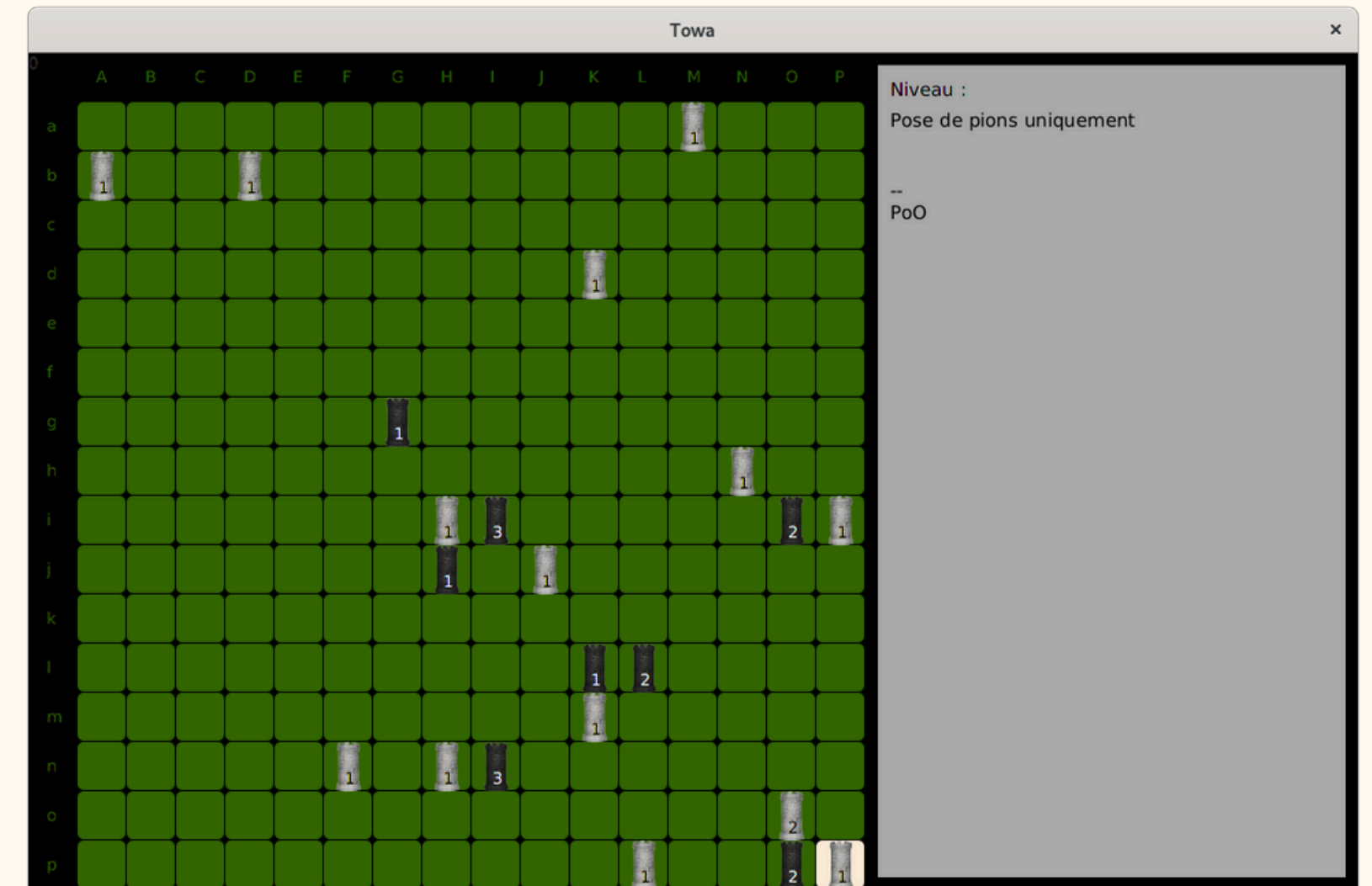
Plateau : 16 par 16 cases

Deux adversaires, jouant tour à tour

Niveaux de difficulté croissants (ajout de règles de jeu)

Compétences

- Implémentation des restrictions de jeu, changeant selon les niveaux
- Manipulation de tableaux à 1 et 2 dimensions
- Manipulation de classes Java



Exemple de jeu au niveau 1

Outils

- Java (jeu)
- NetBeans (écriture du code)
- Terminal (lancement du code)