

Cahier des charges

- Coder les règles d'un jeu existant.
- Ecrire les tests unitaires des différentes règles du jeu

Méthodes / Outils

- Langage : Java
- IDE : NetBeans
- Programmation Orientée Objet

Lowatem

Règles du jeu.

Résultat livré

- Fichier Java contenant les règles implémentées
- Fichier Java contenant les tests unitaires.

Compétences mises en œuvre

- Lire et comprendre un code existant
- Réflexion algorithmique
- Adapter et faire évoluer son code au cours de l'implémentation des différentes règles.