

Cahier des charges

- Coder en binôme deux intelligences artificielles (IA), chacune capable de combattre contre une autre IA.

Méthodes / Outils

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

Lowatem Intelligences Artificielles

Résultat livré

- Deux fichiers Java contenant chacun le code d'une intelligence artificielle
- Ecrire un compte rendu sur le choix de la création des IA

Compétences mises en œuvre

- Savoir travailler en équipe
- Retravailler un code existant
- Réflexion algorithmique

```
Plateau en fin de partie :
A B C D E F G H I J K L M N
a | | | | | | | | | | | | | |
b | | | | | | | | | | | | | |
c | | | | | | | | | | | | | |
d | | | | | | | | | | | | | |
e | | | | | | | | | | | | | |
f | | | | | | | | | | | | | |
g | S R | | | | | | | | | | |
h | | | | | | | | | | | | | |
i | | | | | | | | | | | | | |
j | | | | | | | | | | | | | |
k | | | | | | | | | | | | | |
l | | | | | | | | | | | | | |
m | | | | | | | | | | | | | |
n | | | | | | | | | | | | | |
Les 2 joueurs :
Joueur n° 1 :
  Rouge
  Gagnant
  Points de vie sur le plateau final : 2
  Nombre de points : 83
Joueur n° 2 :
  Noir
  Intelligence artificielle = Guerrier
  Perdant
  Points de vie sur le plateau final : 0
  Nombre de points : 79
Historique : 1[1/2]1nD1a1c(a1) 2[2/2]1cD1c1a10(20) 3[1/2]1aD1a1c1a1p 4[2/2]1cD1c1a1p 5[1/2]1aD1a1c1a1p
6[2/2]1aD1a1c1a1p 7[1/2]1aD1a1c1a1p 8[1/2]1aD1a1c1a1p 9[1/2]1aD1a1c1a1p 10[2/2]1aD1a1c1a1p 11[1/2]1aD1a1c1a1p
Format d'un tour de jeu : <tour> [ <ordre joueur> ] <action> [ <durée en ms> ]
```

