

Jeu "Lowatem"

CAHIER DES CHARGES

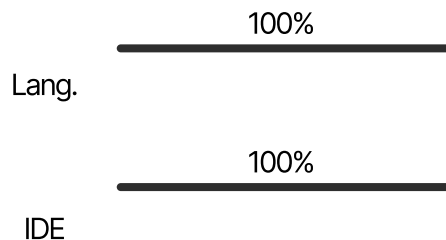
A partir du code de base :

- Progresser en difficulté algorithmique tout en rajoutant des règles au jeu.
- Réaliser l'Intelligence artificielle la plus performante possible.

COMPÉTENCES ACQUISES

- Langage Java
- Utilisation d'un langage de programmation orienté objet
- Implémentation d'algorithmes complexes (Negamax, Minimax)

TECHNOLOGIES UTILISÉES



LIVRABLES