

Lowatem

Contexte

Le jeu Lowatem est un jeu de plateau. Il se joue à 2 joueurs sur un plateau de 14 cases de côté.

Nous devons coder les actions possibles des joueurs et leurs conséquences.

14 niveaux était faisable, un niveau représente un nouveau type d'action et/ou ses conséquences. La difficulté augmentait pour chaque niveau.

Ensuite nous devons coder deux intelligences artificielles pour l'un des niveaux du jeu.

Technologies

- Langage : Java
- Logiciel : netBeans

Cahier des charges

1ere partie - individuellement

- ajouter/modifier du code pour valider des règles en fonction du niveau souhaité
- réaliser des tests pour vérifier que notre nouveau code fonctionne avec les règles du niveau souhaité
- réaliser des tests vis à vis de toutes nos nouvelles méthodes implémentés
- realiser la JavaDoc de tout ce que nous avons ajouter/modifier

2eme Partie - en binôme

- créer une IA qui bat au minimum une autre IA qui joue aléatoirement
- créer une seconde IA qui elle doit chercher à être la plus efficace possible

Compétences

- Utilisation du logiciel netBeans
- Manipulation du langage Java (algorithmes & découpages du code)
- Lecture de code
- Création de JavaDoc (documentations)
- Compréhension d'une demande, interprétation de celle-ci, puis la réaliser
- Capable de générer des tests cohérent et efficace. (test unitaires)

Livrables - fin du projet 20/01/2022

- Code mettant en place les 10 premiers niveaux avec tous les tests les concernant
- 2 intelligences artificielles
- Un rapport final sur le projet entier