

# Projet Lowatem :

## Cahier des charges :

- L'objectif de ce projet, réalisé en Java, était de compléter le code d'un jeu nommé "Lowatem" afin de découvrir le concept de programmation orienté objet, un concept important en programmation. Par la suite nous devons créer une IA afin de la faire jouer au jeu que nous venions de créer
- La création des méthodes nécessaires au fonctionnement des déplacements des personnages
- La gestion des attaques entre les personnages
- La gestion des types de terrain
- La gestion des attributs des classes ainsi que leurs méthodes
- La création d'une IA destinée à jouer contre les IA des autres élèves travaillant sur le projet.

## Résultat :



L'interface graphique du jeu.

```
Partie :
Début : 05/01/2022 17:04:37.951
Fin : 05/01/2022 17:04:39.091
Durée : 1.14 seconde(s)
Nombre de tours de jeu : 16
Plateau initial :
  A B C D E F G H I J K L M N
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
a| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
b| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
c| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
d| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
e| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
f| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
g| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
h| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
i| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
j| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
k| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
l| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
m| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
n| | | | | | | | | | | | | | | |
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
  SR3 SR1 SR3 SR1 SR3 SR4 SR3 SR4 SR3 SR5 SR4 SR3 SR5 SR4
```

Le déroulement de chaque tour en détail. Ces documents nous permettaient d'analyser le déroulement d'une partie et ainsi régler les problèmes.

## Mon expérience :

- Ce projet a été très agréable à réaliser et m'a permis de mieux comprendre la conception d'un jeu vidéo. J'ai pu faire le lien entre mon ressenti pendant ce projet et plusieurs projets personnels sur lesquels je travaillais à ce moment-là. En effet le concept de programmation orientée objets que nous avons découvert pendant ce projet m'est maintenant très utile et je l'emploie régulièrement. La deuxième partie était tout autant agréable et m'a permis de découvrir comment créer une intelligence artificielle basique.