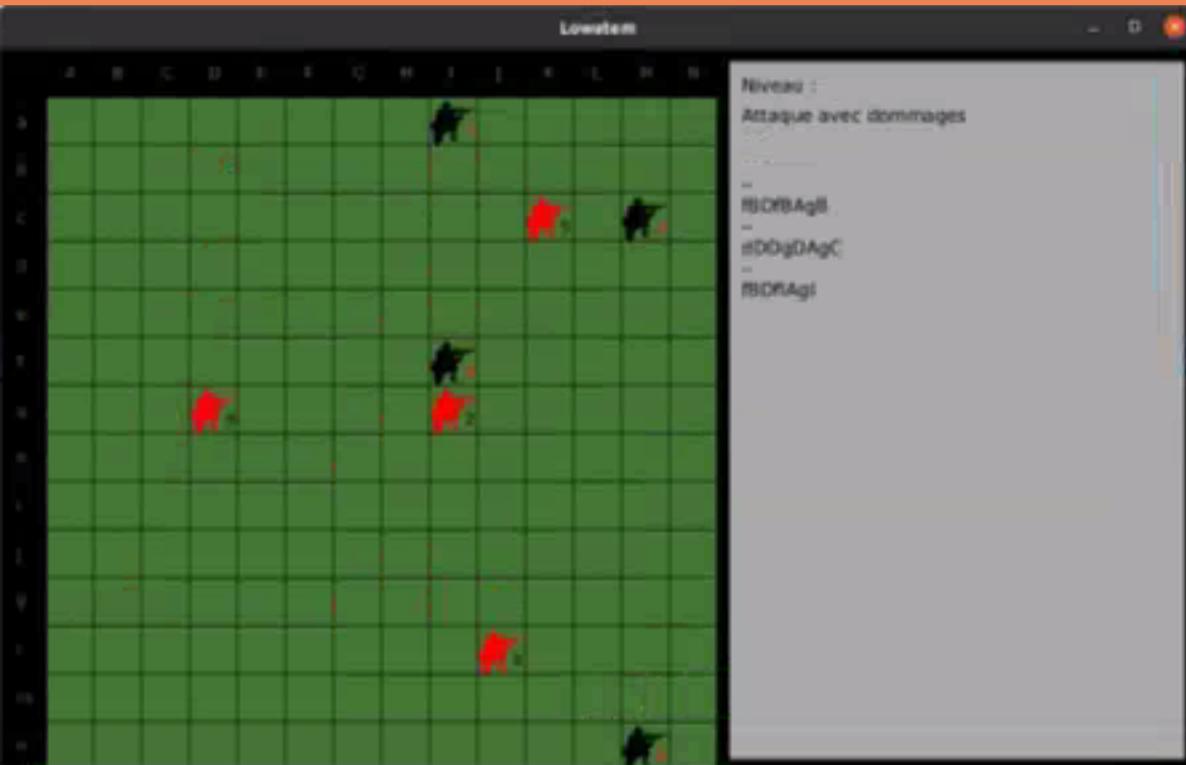


Projet Lowatem :

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 devions créer une IA afin de la faire jouer au jeu que nous venions de créer
- La création des méthodes nécessaire 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															SR4
b				SR1				SN3	SN1						
c															
d											SR3	SN4			
e							SR3								
f		SR3									SN3				
g															
h															
i															
j									SN3						
k					SN3										
l											SN5			SN4	
m						SR3									
n	SR4						SR3	SR5							

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 personnel 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.