

# IA d'un jeu de plateau

## Cahier des charges client :

- compétition entre IA
- stratégie gagnante

## Outils :

- Java
- Netbeans

## Compétences :

- IA
- stratégie
- algorithmique

```
h|B2 |B2 |N2 |B2 |B2 |N2 |   |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
t|   |N2 |   |N2 |N2 |N2 |   |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
J|   |B2 |B2 |   |   |   |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
k|   |N2 |N2 |N2 |N2 |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
U|   |   |B2 |N2 |   |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
B|   |   |N2 |   |N1 |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
n|   |   |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
o|   |   |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
p|   |   |   |   |   |   |   |  
+ + + + + + + + + + + + + + +  
Les 2 joueurs :  
Joueur n° 1 :  
noir  
= Intelligence artificielle = Ingenue  
Perdant  
Nombre de pions sur le plateau final : 39  
Nombre de points : 39  
Joueur n° 2 :  
blanc  
jesespagnet  
Gagnant  
Nombre de pions sur le plateau final : 40  
Nombre de points : 41
```