

Retour d'expérience sur Lowatem

Cahier des charges

Première partie :

- Implémenter les déplacements possibles des unités selon le niveau du jeu
- Ajouter la gestion des attaques
- Créer de nouveaux types d'unités.
- Ecrire des tests unitaires efficaces

Deuxième partie :

- Réaliser en binôme deux IA distinctes pour jouer à ce jeu. (maximum de 40 tours et 2secs de calcul pour chaque tour)
- battre les IA des autres binômes
- Justifier les méthodes mises en œuvre pour nos IA

Technologies et méthodes

Nous avons réalisé ce projet en Java sous NetBeans.

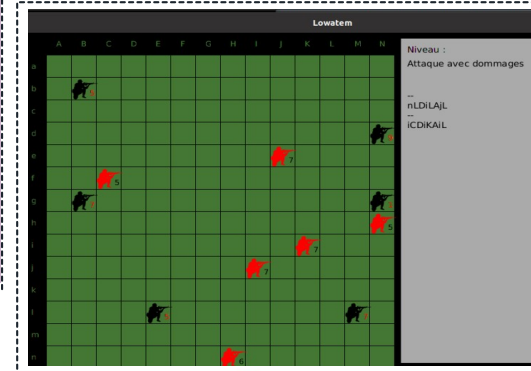
Classement

rang	score	identifiant	durée moyenne d'une partie	nombre de tours moyen par partie
1	12676	julietpetit	1,776	30
2	12592	aguimbeau	1,726	29
3	12574	ykadri	1,713	25
4	12571	rbourqui	1,903	28
5	12561	tpoulain	1,635	27
6	12558	rlamat	1,742	29
7	12557	gahite	1,802	30
8	12548	njourmet	1,893	29
9	12542	gberisset	1,629	27
10	12532	majegu	1,751	30
11	12529	mfoussac	1,774	28
12	12524	ctomera	1,703	29

Classement journalier

Livables

Jeu en cours



Compétences

- Réflexion sur les meilleurs coups à jouer
- Qualité du code (tests unitaires, découpage en fonctions, noms adéquats, code propre, documentation)
- Qualité des algorithmes (efficaces, pertinents, corrects)
- Travailler en binôme
- Je n'ai pas réussi à créer d'autres types d'unités