2016

15/05/2016

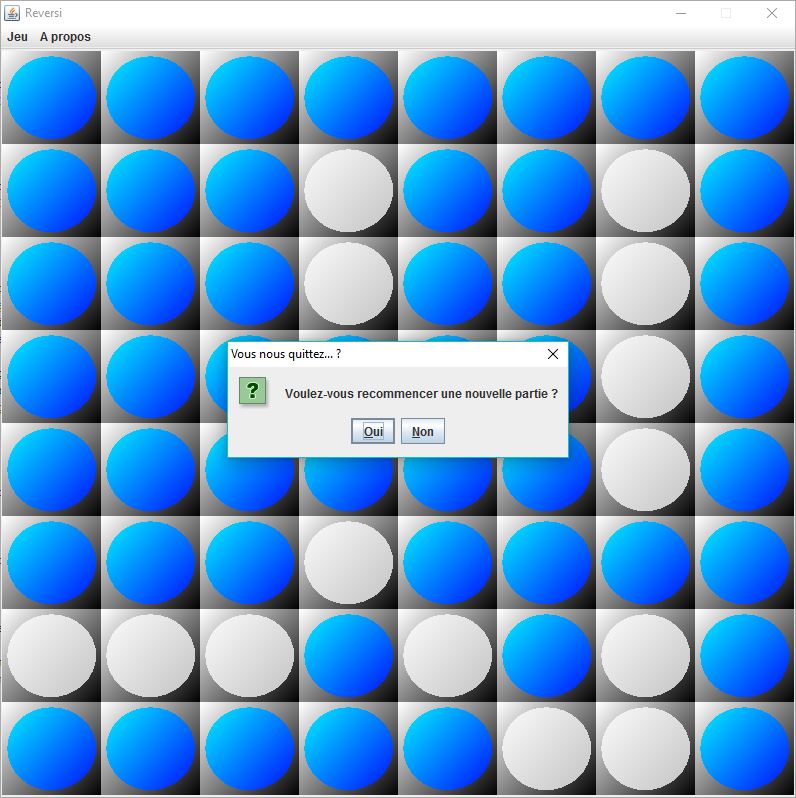
**PROJET 3A : REVERSI**



# Diagramme de Classe :

# Algorithme des IA :

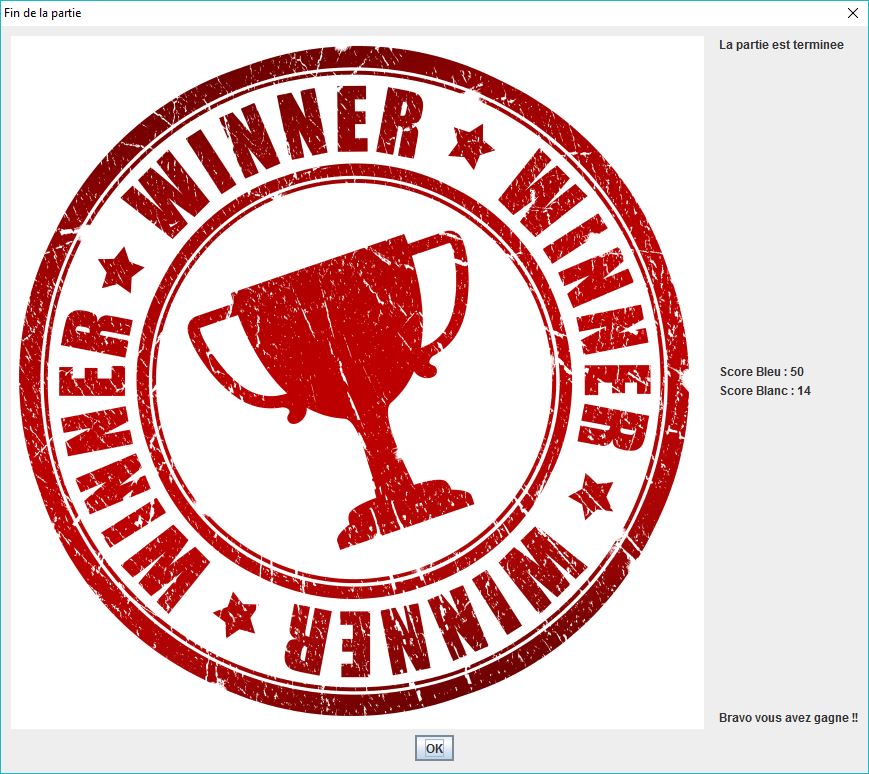
# Éléments implémentés :



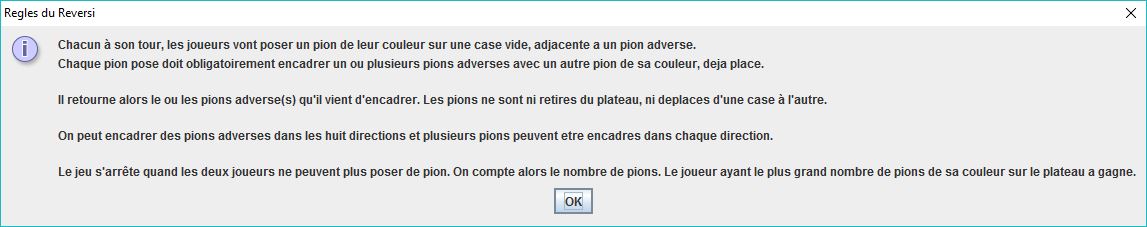
Capture 1 : Recommencer une partie



Capture 2 : Fin de partie perdue



Capture 3 : Fin de partie gagnée



Capture 4 : Règles du jeu

# Conclusion :

Ce jeu nous a permis à la fois d’améliorer nos connaissances du langage JAVA, notamment en découvrant les classes *MouseListener*, *JPanel*, ou encore *JFrame* mais également de faire un premier pas vers les intelligences artificielles. En effet, nous nous sommes intéressées à l’algorithme Minmax même si nous n’avons pas pu le mettre en place dans notre jeu faute de temps.

Notre jeu pourrait encore être amélioré, en rajoutant par exemple implanter l’algorithme Minmax afin de rendre le jeu plus difficile, ajouter la possibilité de choisir la difficulté de l’IA, ou encore de pouvoir à deux joueurs plutôt que contre l’IA.