

Jeu Lowatem

Cahier des charges:

A partir d'un code partiel:

- Coder des consignes qui apparaissent au fur et à mesure
- Faire des tests de la consigne
- Coder deux IA jouant au jeu et pouvant battre deux IA basiques
- Obtenir le meilleur score dans un tournoi entre différentes IA

Logiciel utilisé:

- Développer en Java

Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- Coder des consignes qui arrivent au fur et à mesure des semaines
- Coder des tests pour valider les consignes
- Maintenir un code propre et compréhensible
- Coder une IA en prenant compte des différentes conditions et actions possibles dans le jeu

Livrables:

```
Une seule unité est présente sur le plateau. Il s'agit d'une unité de soldats rouges en position (9,6), avec 9 points de vie. Cette unité peut se déplacer dans une des 4 directions cardinales (nord, sud, est ou ouest) sans limite du nombre de cases parcourues. Elle ne peut pas tourner (c'est-à-dire changer de direction une fois qu'elle a commencé à se déplacer). Cette unité peut également rester sur place, ce qui correspond à un déplacement de la case (9,6) vers elle-même, c'est-à-dire qdop.

+-----+
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N |
+-----+
| 1 | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | |
|10| | | | | | | | | | | | | | |
|11| | | | | | | | | | | | | | |
|12| | | | | | | | | | | | | | |
|13| | | | | | | | | | | | | | |
|14| | | | | | | | | | | | | | |
|15| | | | | | | | | | | | | | |
|16| | | | | | | | | | | | | | |
|17| | | | | | | | | | | | | | |
|18| | | | | | | | | | | | | | |
|19| | | | | | | | | | | | | | |
|20| | | | | | | | | | | | | | |
+-----+

Légende (contenu d'une case) :
H=3-
[SR]
+---+
+ = nature de la case : '-'=Terre + autres à partir de certains niveaux
3 = altitude de la case (- : si 0, puis disponible à partir de certains niveaux)
S = type d'unité (si présente) : 'S'=Soldats, + autres dans les autres niveaux
R = couleur de l'unité (si présente) : 'R'=Rouge, 'N'=Noir
7 = points de vie de l'unité (si présente)

Votre action : 
```

Interface graphique du jeu