

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

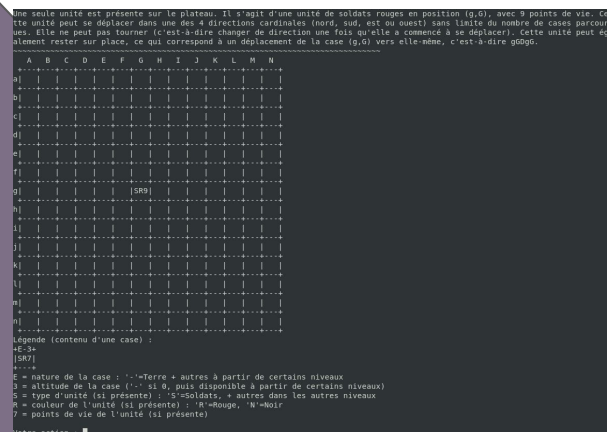
Grâce à ce projet j'ai découvert comment:

- 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

Logiciel utilisé:

- Développer en Java

Livrables:



Interface graphique du jeu