Jeu Lowatem

Cahier des charges:

A partir d'un code partiel:

- -Coder des consignes qui apparaissaient 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

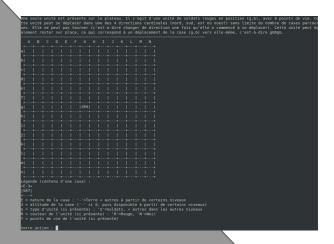
Logiciel utilisé:

-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:



Interface graphique du jeu