



# RETOUR D'EXPERIENCE

## PROJET BIOSPHERE

Dans ce projet divisé en 2 phases, j'ai d'abord dû coder les règles d'un jeu de plateau avec un code en partie fourni puis dans un second temps coder une IA permettant de faire le maximum de points selon les règles imposées.

- Compétences acquises:

1. Le langage java.
2. Complexité algorithmique.
3. Prise en main d'un projet déjà débuté.
4. Communication et travail d'équipe.

Ilan Paillat

