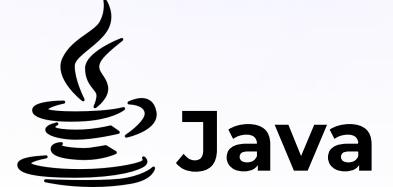


Towa

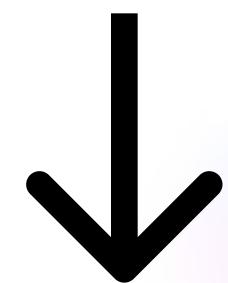
Implémentation d'un jeu de stratégie possédant 14 niveaux de difficulté en Java

Outils / méthode

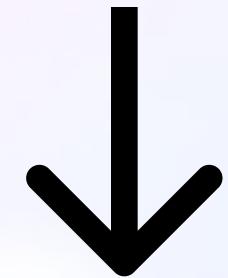


Neatbeans

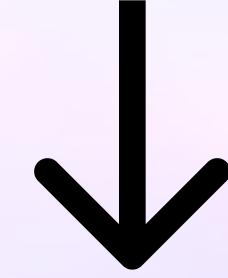
Appropriation du code initiale,
réflexion sur les cas de tests



Implémentation des tests unitaires
(JUnit, Hamcrest)



Implémentation des niveaux de jeu
(Java, matrice 2D)



Optimisation du code



figure : Plateau de jeu

Résultat :

13 niveaux de jeu fonctionnels respectant les règles pour chaque niveau.

Compétences acquises :

- Manipulation des classes en Java
- Manipulation des tableaux 1D et 2D
- Développement de ma logique algorithmique
- Travailler avec des délais courts

Améliorations possibles :

Rendre l'interface interactive en codant le jeu en C# avec Visual Studio