

Lowatem

Objectifs

En deux phases :

- Implémenter de nouvelles règles sur un jeu de plateau

- Développer une IA capable d'en affronter d'autres sur ce même jeu

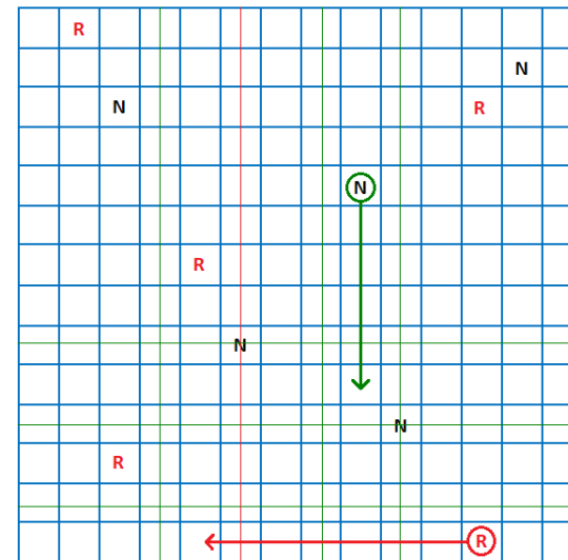
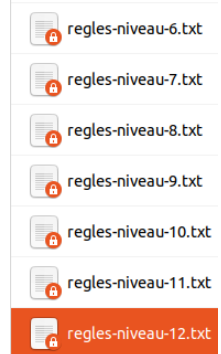
Temps imparti : 2 mois

Bénéfices

Mise en pratique d'éléments théoriques, manipulation de tableaux à deux dimensions.



Les 2 joueurs :
Joueur n° 1 :
rouge
« Intelligence artificielle » Guerrier
Perdant
Points de vie sur le plateau final : 0
Nombre de points : 77
Joueur n° 2 :
noir
sespallier
Gagnant
Points de vie sur le plateau final : 4
Nombre de points : 85



Déplacement possible
Déplacement interdit