

Lowatem

Cahier des charges

- Coder les règles du jeu, c'est-à-dire les actions possibles pour un joueur. Le jeu comporte différents niveaux, que vous coderez l'un après l'autre

Résultat livré

Le projet à été rendu avec la majorité des fonctionnalités (déplacer les troupes, possibilités d'attaquer, calcul du score et du vainqueur).

Méthodes / outils utilisés

Le projet a été réalisé avec Netbeans une partie en solo et une autre partie en duo pour coder une IA qui affronte les autres joueurs. Utilisation des classes, méthodes, objets.

