



Biosphère

L’objectif de ce projet est de coder les actions possibles d’un jeu, en recevant niveau par niveau, ses règles, puis , de coder une IA et de la faire affronter lors d’un tournoi contre d'autre IA d'étudiants différents.

Process

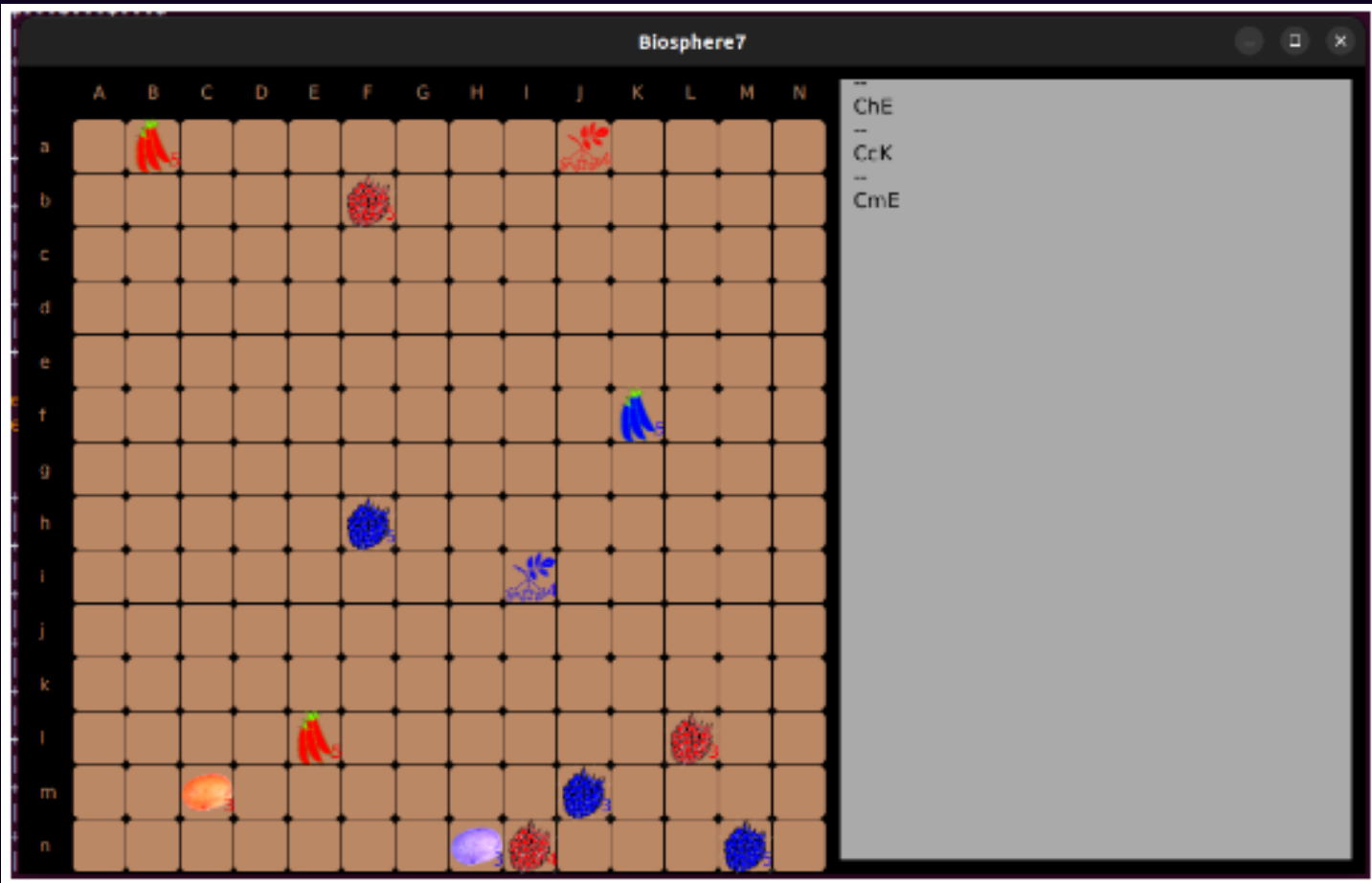


Partie 1

- 1- Prise en main du code existant
- 2- Programmation des règles niveau par niveau
- 3- tests

Partie 2

- 1- Programmation de l'IA
- 2- simulation + tournoi final



Compétences acquises

- 1- Amélioration programmation Java
- 2- Gestion d'un projet sur plusieurs semaines
- 3- Travail en autonomie et en dehors des cours
- 4- Initiation à la programmation d'intelligence artificielle