

Biosphère

Objectifs

- Coder les règles d'un jeu de plateau (nouvelles règles publiées chaque semaine)
- Coder une IA pour gagner un tournoi

Exemple Livrable / Livré :

Plateau initial :															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	
a															BR9
b															
c							DB4			TB3					
d															
e	TB6														
f															
g			HR4			PB2									
h				HB4				TB6							
i															
j					DB9										
k						HB5									
l							DR4		TB3						
m															
n				PR2								HRS			

Les 2 joueurs :

Joueur n° 1 :

rouge

« Intelligence artificielle » Tacheron

Perdant

Vitalité sur le plateau final : 22

Nombre de points : -6

Joueur n° 2 :

bleu

abourlard

Gagnant

Vitalité sur le plateau final : 68

Nombre de points : 86

Méthodes - Outils

Langage Java
Logiciel Netbeans
Travail en duo

Compétences

Recherche algorithmique
Collaboration
Rédaction d'un rapport
Développement (à partir d'un code déjà existant)