

Cahier des charges :

Être capable de créer les règles du jeu nommé Lowatem:

- Faire déplacer des soldats rouge ou noir
- Faire en sorte qu'il puissent attaquer
- Gérer les points de vies des soldats

Seconde partie :

- Coder une la meilleur IA possible en partant d'un certain niveau dans le jeu pour essayer de battre deux autres IA.

Méthodes utilisées :

Durant ce projet, nous avons utilisé l'environnement de développement appelé **NetBeans** et le langage de programmation utilisé était **Java**.



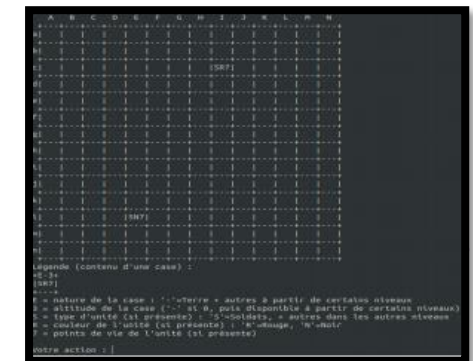
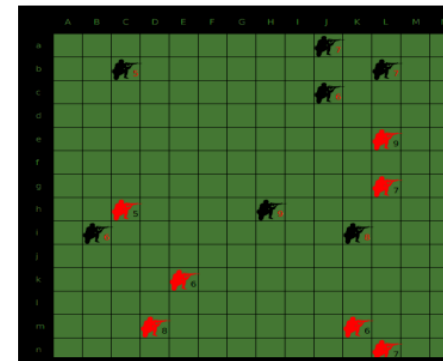
Compétences développées HardSkills/SoftSkills :

Au cours du projet, j'ai développé plusieurs compétences en programmation telles que :

- Créer des tableaux à deux dimensions
- Créer une IA
- Faire de la gestion de points de vie.

Mais j'ai aussi amélioré ma capacité à travailler en binôme

Résultat livré :



J'ai codé les règles du jeu mais je n'ai pas pu toutes les faire.
J'ai réussi à livrer un IA fonctionnelle.