

# Projet Lowatem

## Cahier des charges

Ce projet était divisé en 2 étapes :

En un premier temps, créer un jeu de plateau, en partant d'une base :

- permettre différents déplacements sur un jeu de plateau en damier
- permettre un système d'attaque
- modifier les cases du plateau et les déplacements en conséquence

En un second temps, devoir réaliser la meilleur IA en binôme afin de gagner à ce jeu :

- réfléchir, discuter, conceptualiser
- mettre en place une stratégie et la programmer

## Technologies et Méthodes

Le langage que nous avons utilisé était Java.

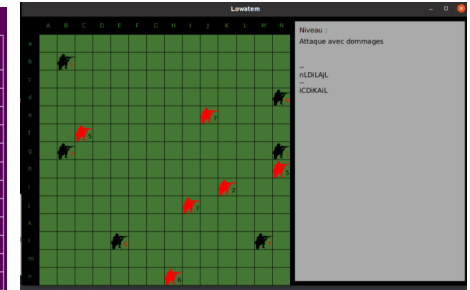
L'environnement de développement utilisé était NetBeans.

MERCIER-TALLET Yanis  
yanis.merciertallet@gmail.com

## Livrables

Classement				
rang	score	identifiant	durée moyenne d'une partie	nombre de tours moyen par partie
1	12676	ymercierall	1,776	30
2	12592	aguimbeau	1,726	29
3	12574	ykadri	1,713	25
4	12571	rbourqui	1,903	28
5	12561	tpoulain	1,635	27
6	12558	rlamat	1,742	29
7	12557	gahite	1,802	30
8	12548	njourmet	1,893	29
9	12542	gberisset	1,629	27
10	12532	majegu	1,751	30
11	12529	mfoussac	1,774	28
12	12524	ctomera	1,703	29

*Classement quotidien des IA*



*Le plateau avec des unités*

## Compétences

- utilisation de classes
- calcul de possibilités ainsi que de probabilités

- la 1ère phase était compétitive car nous devons tous avancer sur le jeu sur une courte période, j'ai trouvé ça très motivant
- la 2ème phase était très intéressante du point de vue conception, ici la réflexion était l'aspect principal pour réussir