

Projet Lowatem

Cahier des charges

Ce projet était divisé en 2 étapes :

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

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

Technologie et Méthodes

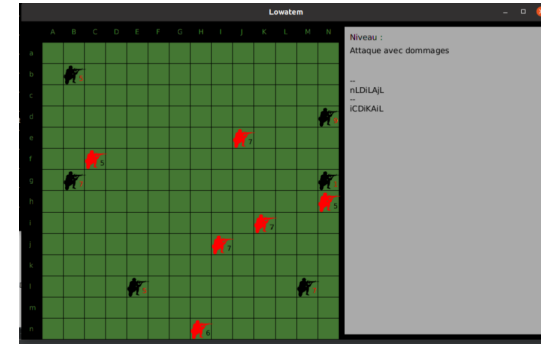
Le langage que nous avons utilisé était java.

L'environnement de développement utilisé était NetBeans.

MERCIER-TALLET Yanis

yanis.merciertallet@gmail.com

Livrables



Le plateau avec des unités

Compétences

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

- la 1ère phase était compétitive car nous devions tous avancer sur le jeu sur une courte période, j'ai trouvé ça très motivant

- la 2ème phase était très intéressant du point de vue conception, ici la réflexion était l'aspect principale pour réussir