

BIOSPHÈRE 7

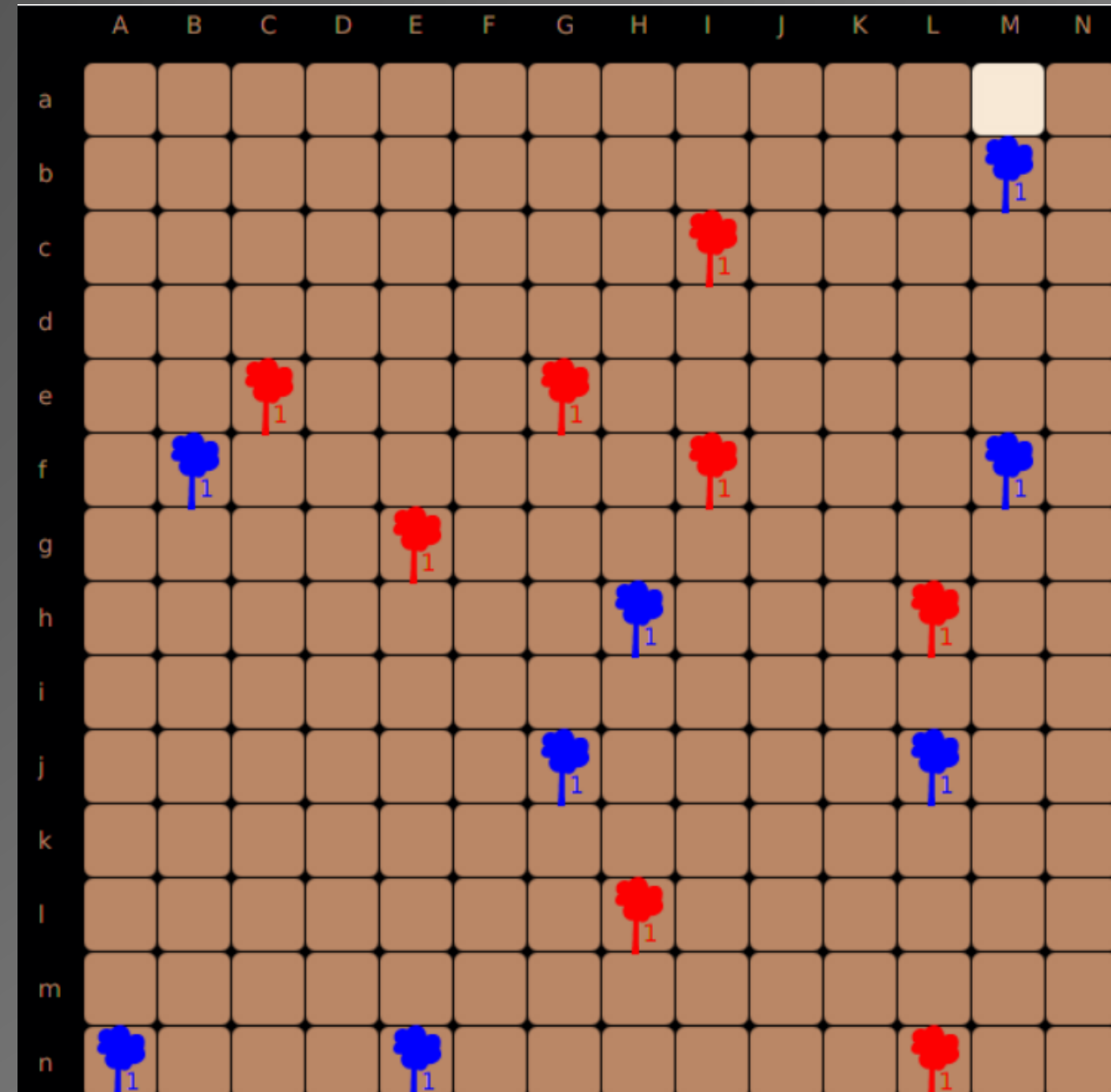
IUT DE BORDEAUX GRADIGNAN

Cahier des charges :

- Coder les actions possibles du jeu
- Implémenter une IA simple
- Implémenter les test unitaire
- Affronter des IA

Livrables :

- Une IA MiniMax
- Une implémentation des actions possibles allant du niveau 0 au niveau 7 du jeu



Technologie - méthode :

- Language de prog : Java
- L'Algorithmique MiniMax

Compétences :

- Logique du jeu
- Gestion de l'état du jeu
- Programmation de l'IA
- Test et débogage