

CAHIER DES CHARGES

deux grandes Phases

première phase :

- coder le jeu en différentes étapes
- coder les tests unitaires
- faire toutes les javadocs

deuxième phase :

- création d'une IA pour un tournoi de promo

COMPÉTENCE

améliorer au cours du projet :

- Utilisation des tests Unitaires
- Ecriture des javadocs
- Boucle et condition (For, if else, switch, while)
- Utilisation des classes, et constructeur
- Utiliser GitLab

compétence acquise :

- Language JavaScript

LOWATEM

Développer un jeu de plateau

OUTIL UTILISÉ

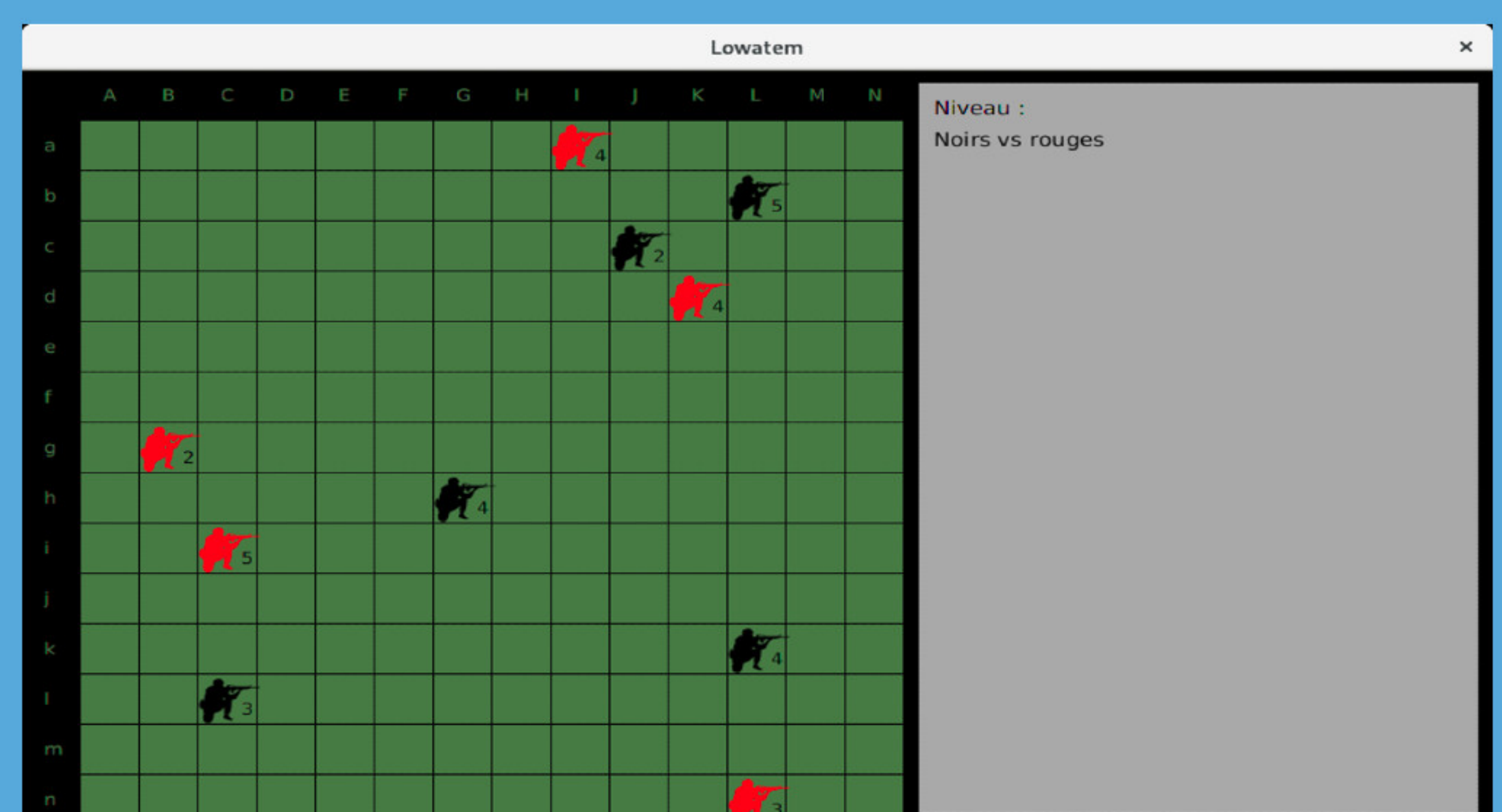
- netbeans (logiciel de code)
- Internet
- GitLab



LIVRABLE

- Un fichier PDF avec un Bilan du projet
- Code de l'IA pour le tournoi

Voici un aperçu du jeu :



- équipe rouge
- équipe noir
- damier