

# CAHIER DES CHARGES

## deux grandes Phases

### première phase :

- coder le jeu en différente étapes
- coder les tests unitaires
- faire toute les javadocs

### deuxième phase :

- création d'une IA pour un tournois de promo

# COMPÉTENCE

## améliorer au cour du projet :

- Utilisation des tests Unitaires
- Ecriture des javadocs
- Bouce 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

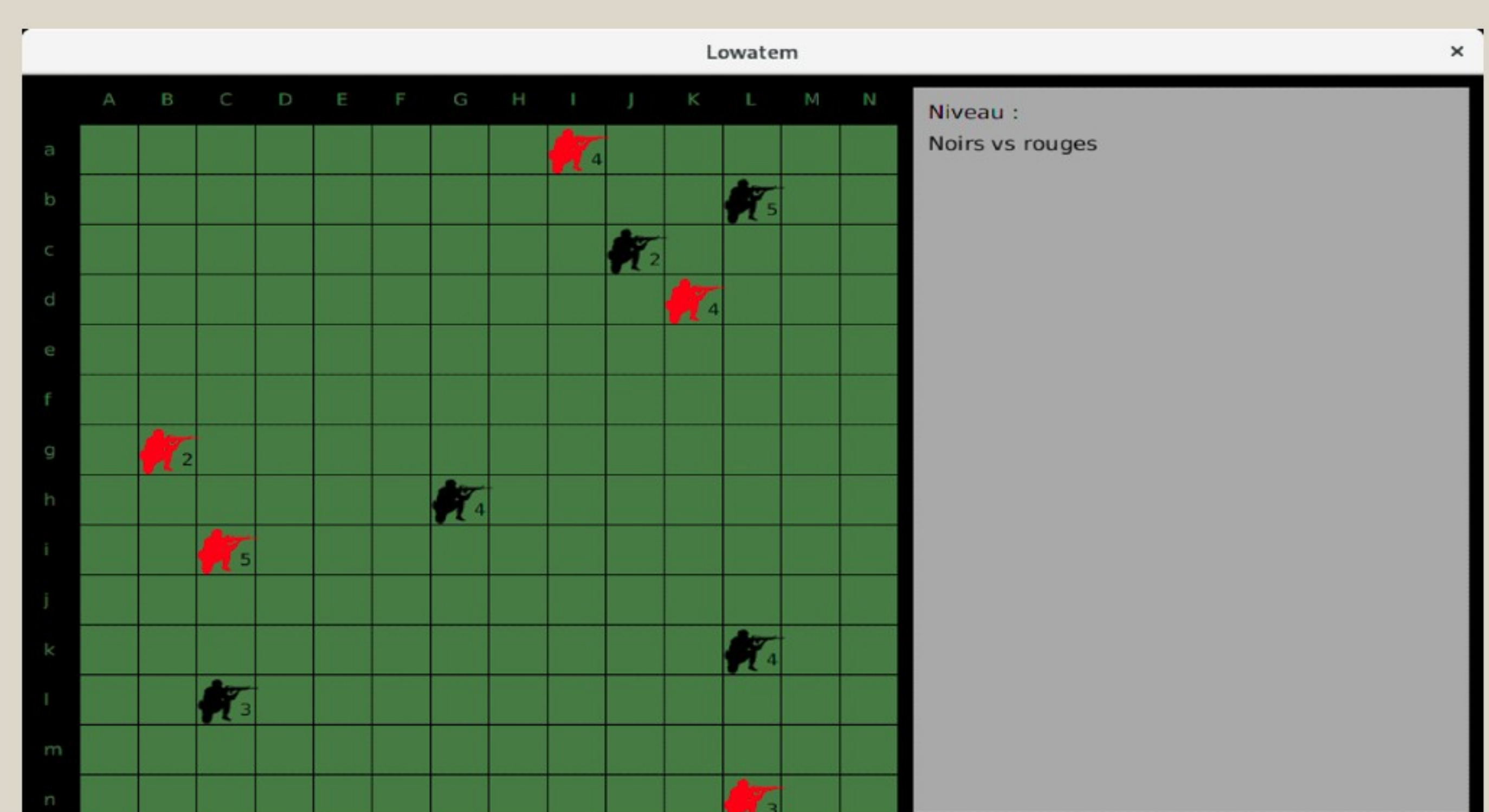
- netbeans (logiciel de code)
- Internet
- GitLab



# LIVRABLE

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

## Voici un apperçu du jeu :



- équipe rouge
- équipe noir
- damier