

LOWATEM

CAHIER DES CHARGES

Réaliser un jeu de plateau

Phase 1: Coder les règles du jeu

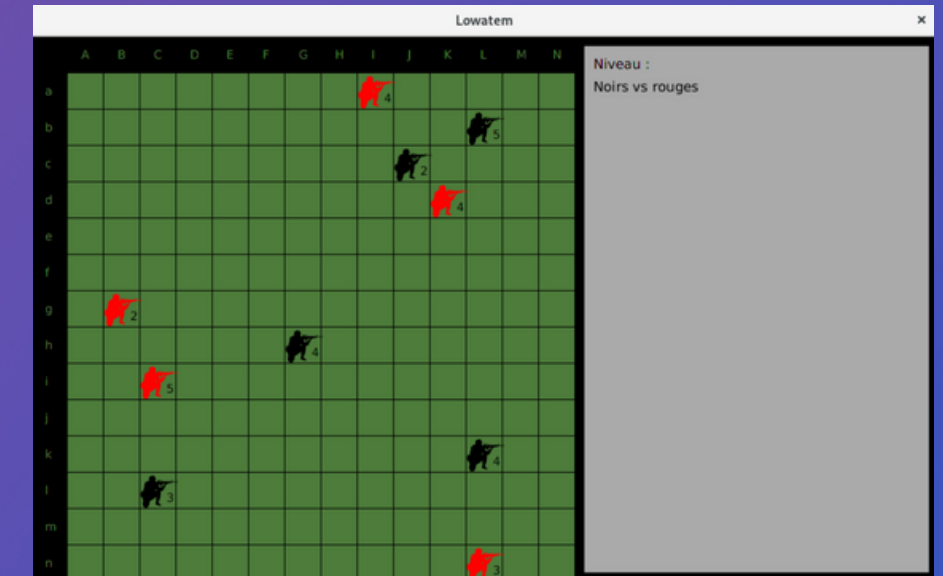
Phase 2: Coder une IA qui jouera au jeu

MÉTHODES ET TECHNOLOGIES

- Java
- NetBeans

LIVRABLE

Document de conception décrivant le choix de programmation de notre IA



COMPÉTENCES

- Tests unitaires
- Programmation
- Faire preuve de patience
- Créer une IA