

# 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

## LIVRABLE

Document de conception décrivant le choix de programmation de notre IA

## MÉTHODES ET TECHNOLOGIES

- Java
- NetBeans

## COMPÉTENCES

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