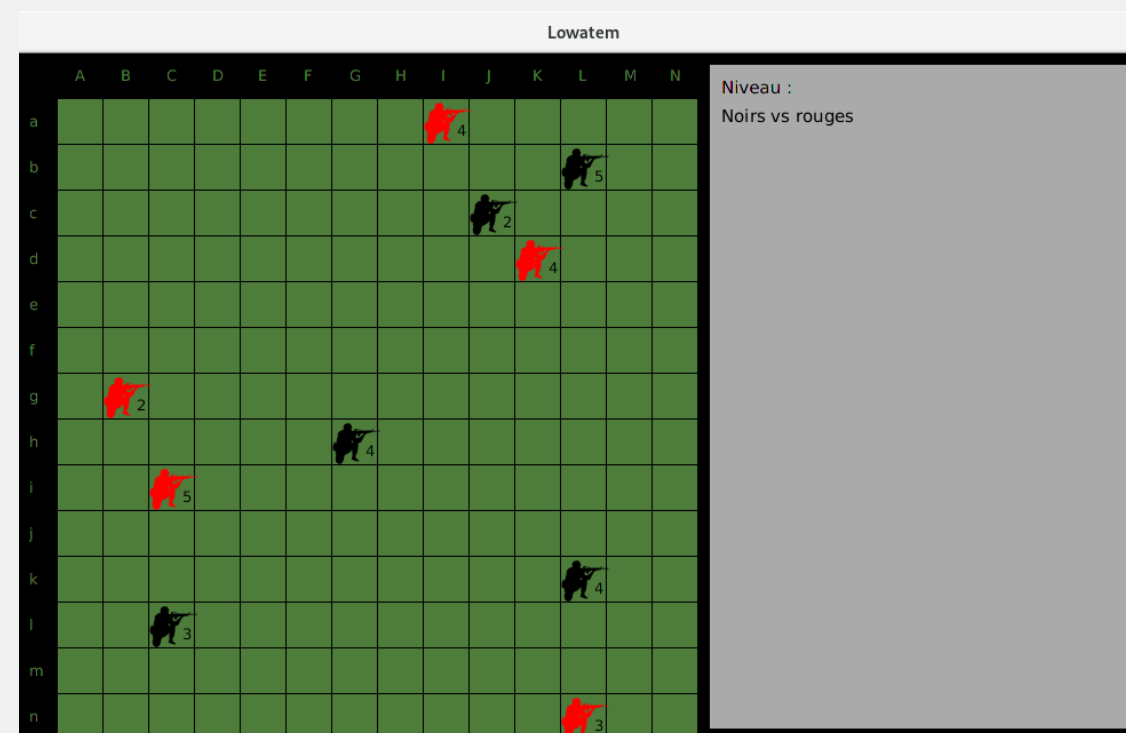


# Projet : Lowatem

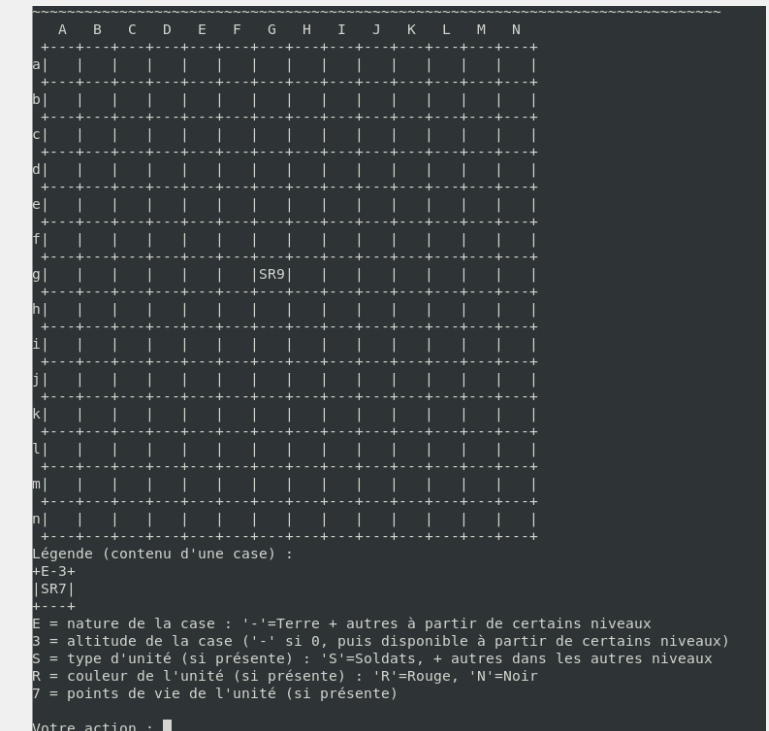
## Cahier des charges :

- ☐ Déplacements autorisés
- ☐ Soldats de différentes couleurs
- ☐ Points de vie
- ☐ Attaques
- ☐ Case Eau
- ☐ Intelligence artificielle

## Rendu Final



Rendu du jeu en partie (interface graphique)



Interface prompt

## Mon expérience

Le jeu et son IA ont été codés en Java (un langage de programmation orientée objet). Lowatem est un jeu de plateau à deux joueurs qui simule une bataille.

Initialement, le code fourni permettait de faire tourner le jeu sans règles prédéfinies.

J'ai donc dû coder les règles du jeu au cours de la phase 1 du développement (déplacements, attaques, actions possibles, etc...). Cette phase se déroulait individuellement.

Pour la phase 2 du projet, j'ai codé (et appris à coder) une IA (Intelligence Artificielle) pour le jeu, capable de choisir l'action considérée comme "optimale" à chaque tour. Cette phase se déroulait en binôme