

Jeu de plateau



Objectif: Programmer la logique d'un jeu de plateau constitué d'un plateau en 16*16 en 2D

Plus de 15 fonctionnalités et conditions affectant les actions que peuvent effectuer le joueur

Représentation graphique d'une IA jouant au jeu

Exemple de règle implémentée

```
allegal@info-205-10x:~/mnt-remise/towa/info_s1/allegal $ cat regles-niveau-6.txt
Niveau 6 : L'activation d'une tour détruit également toutes les tours ennemies sur sa ligne ou sur sa colonne.

L'activation d'une tour détruit toutes les tours ennemies strictement plus basses :
- sur les cases adjacentes (comme dans les niveaux précédents), mais également
- celles situées sur la même ligne, et
- celles situées sur la même colonne.

Les règles des niveaux précédents concernant la pose d'une tour restent inchangées.
```

