

Java Création des règles d'un jeu de plateau

Cahier des charges

Il est demandé d'implémenter des règles prèes établis sur la pose de nouveau pion en fonction des pions déjà posé sur le plateau, dans un jeu de plateau numérique 2D de 16x16 dont l'interface est déjà créé

Outils utilisé

- Netbeans
- Gitlab
- Terminal

Compétence acquise

- Lecture de tableau
- Calcule de toutes les possibilités
- Test de fonctionnalité approfondi

