

Java Création d'une intelligence artificielle d'un jeu de plateau

Cahier des charges

Créer une IA pour un jeu de plateau ne faisant que des coup légaux et gagnant le plus de point par parties possible dans une partie de 20 tour avec environ 250 possibilité à chaque fois.

Outils utilisé

- Netbeans
- Gitlab
- Terminal

Compétence acquise

- Sélectionner un type d'IA
- Création d'IA
- Lecture de tableau
- Calcule de toutes les possibilités
- Test et amélioration