

Développement Java

Implémentation de règles d'un jeu de plateau et d'une IA pour ce dernier

Cahier des charges

- Coder les règles puis une IA pour un jeu de plateau
- Équipe de deux personnes
- Partie codée, 15 règles à implémenter aux fonctionnalités
- L'IA affronte les IA d'autres groupes d'étudiants
- Réalisation d'un document de comparaison algorithmique sur le choix de l'IA

Langages et méthodes

- Java
- Poser les algorithmes sur papier
- Suivre des principes de qualité (Git et tests)
- Revenir sur des implémentations précédentes pour corriger des bugs

16	2978	mabardeau	3,135	35
17	2966	calmuller	3,358	35
18	2813	amadaryan	3,378	35
19	2755	mzocli	3,433	35
20	2533	molives	3,323	35
21	2487	mathidurand	3,584	35
22	2269	elschneider	3,075	34

Livrés et livrables

- Code réalisé jusqu'à la moitié des niveaux (7), IA fonctionnelle
- Certaines fonctionnalités m'ont pris plus de temps que d'autres
- Stratégie de l'IA assez complexe à imaginer

Compétences acquises

- Travail à plusieurs
- Programmation de fonctionnalités précises
- Développement d'une IA pour un jeu, compréhension algorithmique
- Rédaction d'un document technique détaillé précisant l'exploration algorithmique

