

CAHIERS DES CHARGES

- Coder les niveaux du jeu du niveau 0 au niveau 14
- Rédiger la documentation du code
 - Créer des méthodes qui répondent au besoin des niveaux
- Coder une intelligence artificielle

COMPÉTENCES

- Concevoir des algorithmes en respectant les règles du jeu
- Découpage en fonction pour résoudre un problème
- Concevoir une intelligence artificielle
- Rédiger des tests unitaires pour toutes les fonctionnalités

DEVELOPPEMENT D'UN JEU DE STRATEGIE

HARDWARE / SOFTWARE

- Java
- Netbeans
- Google Docs
- GitLab

LIVRABLES

- Fichier pdf avec un bilan du projet
- Fichier du code pour le classement des intelligence artificielle

Lors de ce projet nos intelligences artficielles se sont confrontées cela a débouché à un classement