

développement de règles pour un jeu de plateau



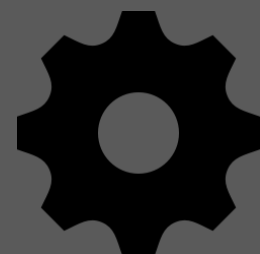
Développement de toutes les règles d'un jeu de plateau une à une en se basant sur une interface existante



Compétences



- Utilisation de tests unitaires
- amélioration de code pré-existant
- versionnage de code
- manipulation d'environnement Linux



Spécificités

- Plateau de 16×16 cases
- Tour par tour
- 40 tours au total
- Utilisation de capacités spéciales
- Condition de victoire : plus grand nombre de pions
- 1 contre 1



Positif

- Initiation aux tests unitaires
- Initiation au versionning de code
- Découverte du développement de jeux
- création de la logique d'un jeu partant de 0



À améliorer

- Qualité / Optimisation du code



Outils



Java



Git