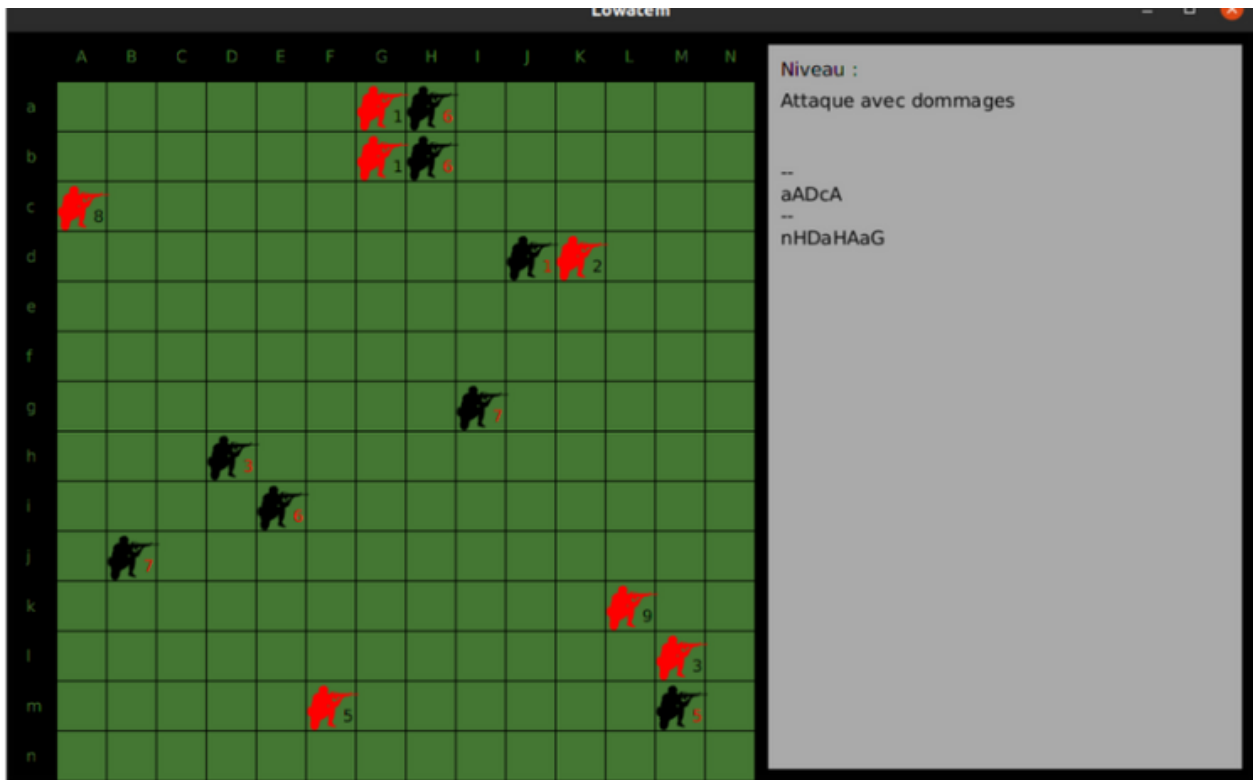


# Lowatem



## cahier des charges

- rendre le jeu fonctionnel
- implémenter les règles du jeu
- implémenter des méthodes de test
- créer une intelligence artificielle

## Chronologie du projet

Le projet à été réaliser pendant 2 mois en parallele des cours

Pour ce projet, le code qui nous a été donné permettait de lister les possibilités de déplacement d'une unité donnée. Il a donc fallu faire en sorte que tous les déplacements des unités d'une même couleur soient ajouté à la liste des actions. Ainsi qu'implémenter les règles du jeu tel que la portée, les dégâts infligés par les unités, les possibilités de placement selon le type de la case,... . Pour l'intelligence artificielle, j'ai dû choisir la stratégie qui me semblait le mieux pour ce jeu.

langages et outils utilisés :

