

Cahier des charges

Dans ce projet, nous devions dans un premier temps coder les règles d'un jeu de plateau. Le but était de coder un maximum de règles. Par la suite, nous devions créer une IA la plus performante possible.

Livrables



Lowatem



Logiciel/langage utilisés

Ce projet m'a permis de renforcer mes connaissances sur les classes et les méthodes de classes. Cela m'a également permis d'apprendre à réaliser des tests unitaires efficaces.

Compétances acquises