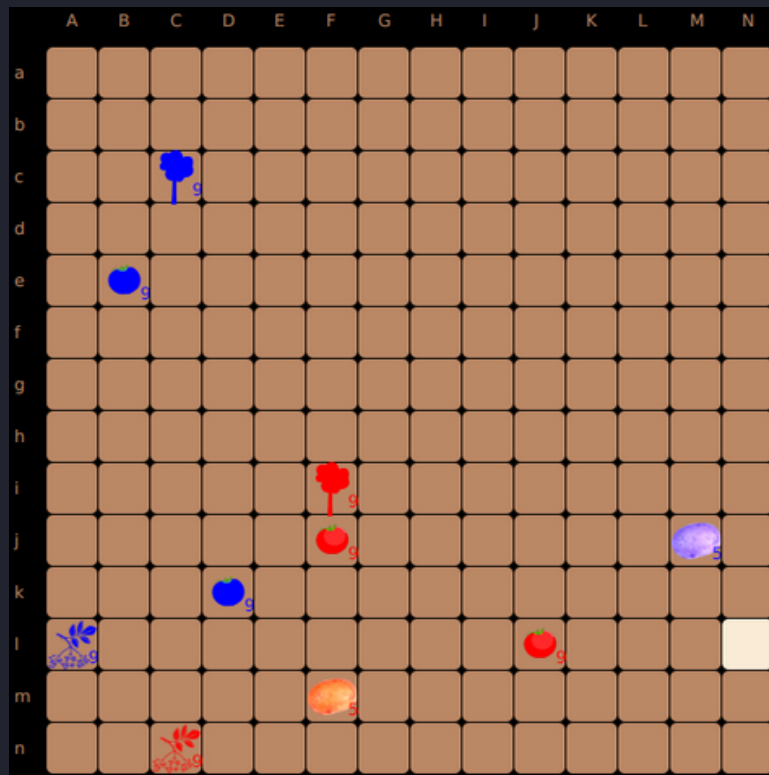


# Biosphère 7



## Cahier des charges

Projet en deux parties :

- 1- Implémenter les règles d'un jeu de plateau sous forme de niveau. Chaque niveau débloque des nouvelles règles à implémenter.
- 2- Coder en binôme une IA jouant au jeu implémenté.

## Outils utilisés

- Java
- Git
- IDE Netbeans

## Compétences acquises

- Travailler en binôme
- Utiliser Git
- Découverte de la programmation objet
- Élaborer une stratégie de jeu
- Apprendre les base de l'IA