

# LOWATEM : PREMIERE PARTIE

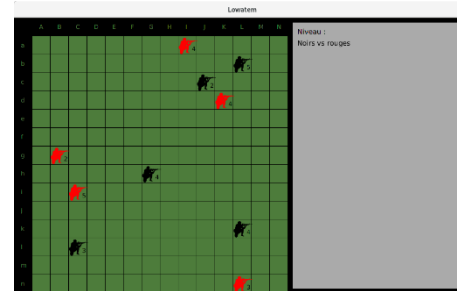
## Cahier des charges

Lowatem est un jeu de stratégie sur plateau au tour par tour. Les deux joueurs ont des unités et peuvent en déplacer une à chaque tour.

Ce projet se déroulait en deux parties.

Première partie :

Rajouter des fonctionnalités au jeu Lowatem, qui était déjà en partie codé, en fonction de ce qui nous était demandé.



## Livrable :

Pour la première partie de ce projet, j'ai donc réussi :

- Les unités peuvent se déplacer dans les 8 directions cardinales, elles n'ont pas de limites de déplacement, mais perdent de la vie quand elles se déplacent.
- Les cases où se déplacent les unités n'ont pas toutes la même nature (terre, eau).
- Les unités peuvent attaquer et quand elles attaquent, elles subissent des dégâts, mais moins que ce qu'elles infligent.
- Les dégâts infligés, la distance des attaques, les dégâts subies lors des déplacements et les cases où une unité peut se déplacer diffèrent selon le type d'unité.

## Outil(s) utilisé(s) :

Pendant ce projet, j'ai amélioré mes compétences sur l'Environnement de Développement Intégré (EDI ou IDE en anglais) NetBeans, qui utilise le langage de programmation Java.



## Compétence(s) acquise(s) :

Pendant ce projet, j'ai amélioré mes compétences en Programmation Orientée Objet.