

LOWATEM : DEUXIEME PARTIE

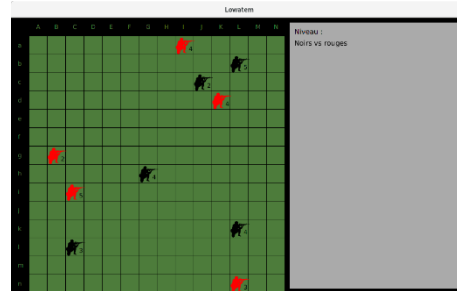
Cahier des charges

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.

Deuxième partie (en binôme) :

Créer deux IA (Intelligences Artificielles)
qui jouaient contre les IA des autres étudiants.



Livrable :

Pour la deuxième partie de ce projet, j'ai donc réussi à coder une IA.

Cette Intelligence Artificielle consiste à affaiblir une unité ennemie avant de lui asséner le coup de grâce, c'est-à-dire que nous choisissons, pour tous les tours pairs, notre unité la plus faible, c'est-à-dire celle qui a le moins de points de vie, puis si elle peut attaquer, attaque pour affaiblir les unités ennemies, sinon on attaque avec la première unité possible. Et pour tous les tours impairs, nous choisissons notre unité la plus forte, c'est-à-dire celle qui a le plus de point de vie, puis si elle peut attaquer, attaque pour finir les unités ennemies ou pour leur infliger le plus de dégâts possible, et si elle ne peut pas attaquer, on attaque avec la première unité possible.

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. Ainsi que le travail en équipe.