

Langages & Applications :

Compétences développées :

Cahier des Charges :

Création des règles du jeu Lowatem :

- Permettre aux soldats noirs et rouges de se déplacer à tour de rôle sur le plateau.
- Gérer les attaques des soldats
- Attribuer et calculer les points de vie de chaque unité
- Coder deux IA pour en affronter d'autres.

Pour la réalisation de ce projet, j'ai utilisé le logiciel **NetBeans** qui est un environnement de développement permettant d'utiliser le langage **Java**.



Lowatem

Résultat final :

Au cours de ce projet j'ai pu travailler en binôme et apprendre de nouvelles notions telle que la gestion d'un tableau à deux dimensions

Par ailleurs, j'ai compris que la victoire n'était pas seulement due à la qualité du code mais également à la stratégie mise en place.

```
Plateau en tin de partie :
  A B C D E F G H I J K L M N
+-----+-----+-----+-----+
a|         |         |         |         |         |         |
b|         |         |         |         |         |         |
c|         |         |         |         |         |         |
d|         |         |         |         |         |         |
e|         |         |         |         |         |         |
f|         |         |         |         |         |         |
g|         |         |         |         |         |         |
h|         |         |         |         |         |         |
i|         |         |         |         |         |         |
j|         |         |         |         |         |         |
k|         |         |         |         |         |         |
l|         |         |         |         |         |         |
m|         |         |         |         |         |         |
n|         |         |         |         |         |         |
+-----+-----+-----+-----+
Les 2 joueurs :
  Joueur n° 1 :
rouge
« Intelligence artificielle » Tacheron
Gagnant
Points de vie sur le plateau final : 9
Nombre de points : 81
  Joueur n° 2 :
noir
cvlamynck
Gagnant
Points de vie sur le plateau final : 9
Nombre de points : 81
```

