

TicTacToe 1 / La boucle principale et les événements de base

Temps de lecture : minute

3 mars 2021

Cet épisode fait partie de la série de vidéos "Apprendre à coder" créée par Arnaud Aubry. Il est vivement conseillé d'avoir suivi les épisodes précédents avant de commencer ce challenge.

Le but de cet épisode est de mettre en pratique les connaissances acquises dans un challenge : développer un jeu de TicTacToe (morpion) très simplement directement dans le terminal.

Partie I - Les Outils

Partie II - Le Code

Partie III - Les Challenges

- Tic Tac Toe 1 : La boucle principale et les événements de base
- Tic Tac Toe 2 : Les mécaniques du jeu et votre premier algorithme construit
- Tic Tac Toe 3 : Une IA imbattable, l'implémentation du minimax

Article écrit par Emeline Balaguer