Artur JESSLEN, Emma ROUSSEL

SEMAINE 1 : ÉTAPE 1

Dimanche 12 mars, nous avons créé les classes Obstacles et Génome. Nous n'avons pas rencontré de problèmes particuliers. Nous avons essayé de modulariser notre code en créant des méthodes et fonctions pour éviter la duplication de code.

SEMAINE 2 et 3: ÉTAPE 2

Samedi 18 mars, nous avons créé les classes Environnement et SeekingAutomaton (partie 2.1 et 2.2). Nous n'avons pas rencontré de problèmes particuliers pour ces classes.
Nous avons eu quelques difficultés de compréhension de la question 2.5 à propos du type enum Deceleration.
Nous avons commencé à programmer la classe Animal (partie 2.3) cependant un problème de compilation nous a empêcher de continuer, il était dû à des erreurs d'inclusions de fichier.

Mardi 21 mars, nous avons continué de programmer la classe Animal jusqu'à la fonction Animal::update(). Nous avons rencontré quelques difficultés pour l'affichage du champ de vision, notamment causées par un problème de conversion des angles (rad → degrés) et un oubli du sens des axes de la bibliothèque SFML.
Il nous reste encore la partie « Promenades au hasard » à terminer.

Samedi 25 mars, nous avons continué à programmer la 3^{e} partie (Promenades au hasard) que nous avons terminée.
A la place de choisir une cible au hasard parmi les cibles visibles, nous avons créé une méthode permettant de choisir la cible la plus proche.

SEMAINE 4,5 et 6 (+vacances) : ÉTAPE 3

Mardi 28 mars, on a fait la partie 1.

Mardi 04 avril, nous avons fait la partie 2.
Incompréhension de la question 3.4..

Au cours de la semaine nous avons codé la partie 3.

Mardi 11 avril, on a posé les questions qui nous posaient problème :
ex : calculForceWhileFeeding() on a mis la cible virtuelle négative à une distance en relation avec la vitesse pour que plus sa vitesse soit grande plus sa décélération soit grande. (dans l'énoncé : cible négative à position (-1,0))

Vacances : nous avons poursuivi de coder la partie 4. Quelques problèmes notamment :

- gestion de mémoires des pointeurs
- on avait dû rajouter des conditions pour l'entrée en mating car souvent la femelle rentrait avant le mâle en mating et donc le mâle n'y rentrait pas (puisque la femelle était déjà pregnant) → la solution était simplement de faire appel à meet() dans les 2 sens

Mardi 25 avril : correction de certaines méthodes qui n'était pas « optimales » et notamment révision de notre façon de créer les génomes des enfants.

SEMAINE 7 et 8 : ÉTAPE 4

29 avril – 5 mai : nous avons un peu avancé sur la partie 1 de l'étape 4 (avec quelques difficultés de compréhension).

Samedi 6 mai : nous avons terminé la partie 1 et nous avons entamé la partie 2 que nous avons fais en grande partie.
Il reste à faire le déplacement physique en troupeau (la partie conceptuelle à été terminée → chef de troupeau, transmission de la couronne, …)

Mardi 9 mai : nous avons terminé l'étape 4.
Nous avons alors commencé l'étape 5.

SEMAINE 9 : ÉTAPE 5

13 mai – 23 mai : Nous avons complètement codé la partie 5. Nous avons aussi commencé à faire des extensions.

SEMAINE 10 : ÉTAPE 6

Nous avons durant la dernière semaine procédé à quelques extensions : la mise en place de saisons, des classes : Flower qui à des proriétés curatives sur les moutons infectés par des virus, une classe MagicMushroom qui donne des hallucinations aux moutons qui sont désorientés. Lors du reset, une incendie se déclare qui brûle toutes les entités présentes. Nous avons également mis en place un générateur automatique d'entités consommables (mode AADEC : apparition automatique des entités consommables).