**Zone :**

Une zone est un client de l’application.

Lors de la création d’une zone, l’application doit envoyer une requête au serveur qui lui indiquera sa position dans la grille et son id.

Création :

Avant toutes choses, la zone doit contacter le serveur afin de connaître sa position dans la grille (ensemble de zones connectées au serveur) et son id.

Une fois les informations reçues, l’application lit un fichier d’initialisation lui permettant de créer les différents élements de la zone.

(Création des divers éléments définie dans les dossiers “fourmi” “bibite” etc)

Une fois les différents threads de gestion des éléments créés, le thread principal se met en attente.

Execution

Passage d’une fourmi d’une zone à une autre :

Lorsqu’une fourmis veut entrer dans une autre zone, elle doit le faire savoir (signal ? tube ?) à la première zone.

La zone envoie une requête au serveur afin de savoir s’il existe une zone adjacente et, si oui, si la case où la fourmi veut se déplacer est libre.

En fonction de la réponse, la zone autorise ou non la fourmi à se déplacer.