



Projet Évolution



Lefranc Joaquim

L2 - Info 2



***Réalisé en 2014 dans le cadre du projet
POO Java.***

Interface

1



1) Barre d'actions



Créer un univers



Lecture



Pause



Avance manuelle



Recharger l'univers en cours

2) Barre d'informations

Mise à jour en direct des informations concernant l'univers en cours.

3) Info bulle et sélection



Légende

Les différentes cases



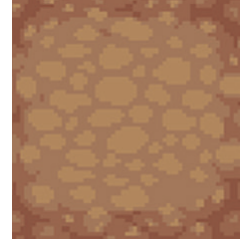
Arbre



Herbe



Sels



Terre

Les différents loups



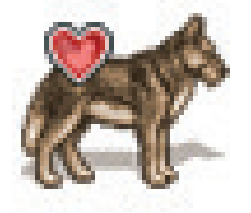
Mâle



*Mâle en
reproduction*



Femelle

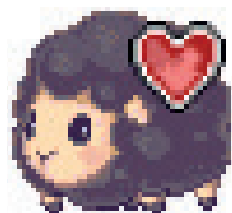


*Femelle en
reproduction*

Les différents moutons



Mâle



*Mâle en
reproduction*



Femelle



*Femelle en
reproduction*

Fonctionnalités

Liste des fonctionnalités



Gestion des cas limites, nombre d'animaux > aux cases.



Les moutons mangent l'herbe, vivent **50** tours et meurent au **6^{eme}** s'il n'ont pas manger d'herbe.



Les loups mangent les moutons, vivent **60** tours et meurent au **11^{eme}** s'il n'ont pas manger de moutons.



Les animaux déposent des sels à leur mort.



Les animaux peuvent se reproduire. Les louves ne sont fécondes qu'une fois tout les **6** tours et **3** pour les brebis.



L'herbe repousse le tour après que les sels soient déposés sur la case.



Possibilité de mettre en pause l'univers.



Info bulle qui affiche les attributs de l'animal.



Surbrillance des animaux sélectionnés.



Possibilité de sauvegarder / charger un univers.



Déplacement plus intelligent que l'aléatoire.

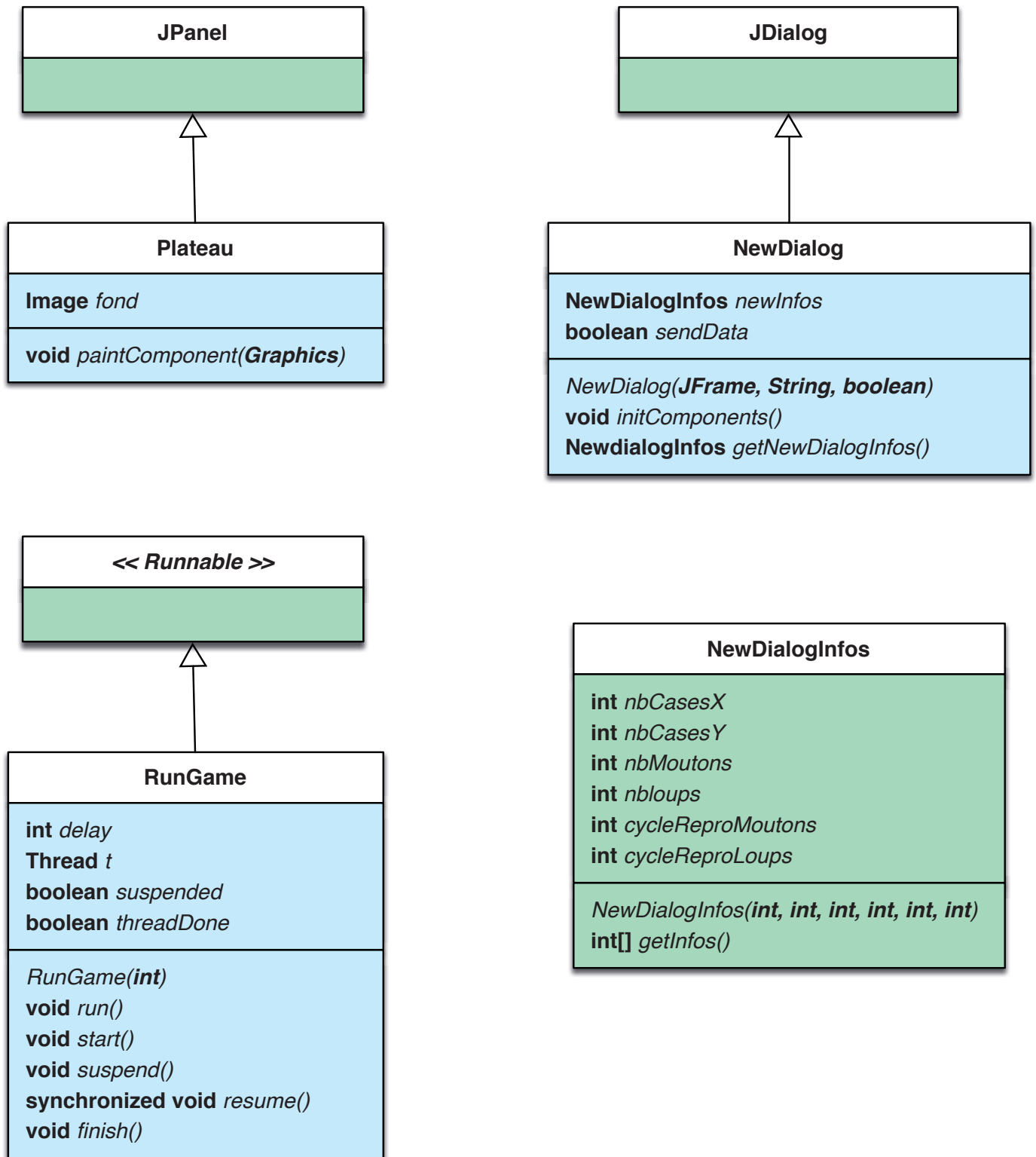


Implémentées

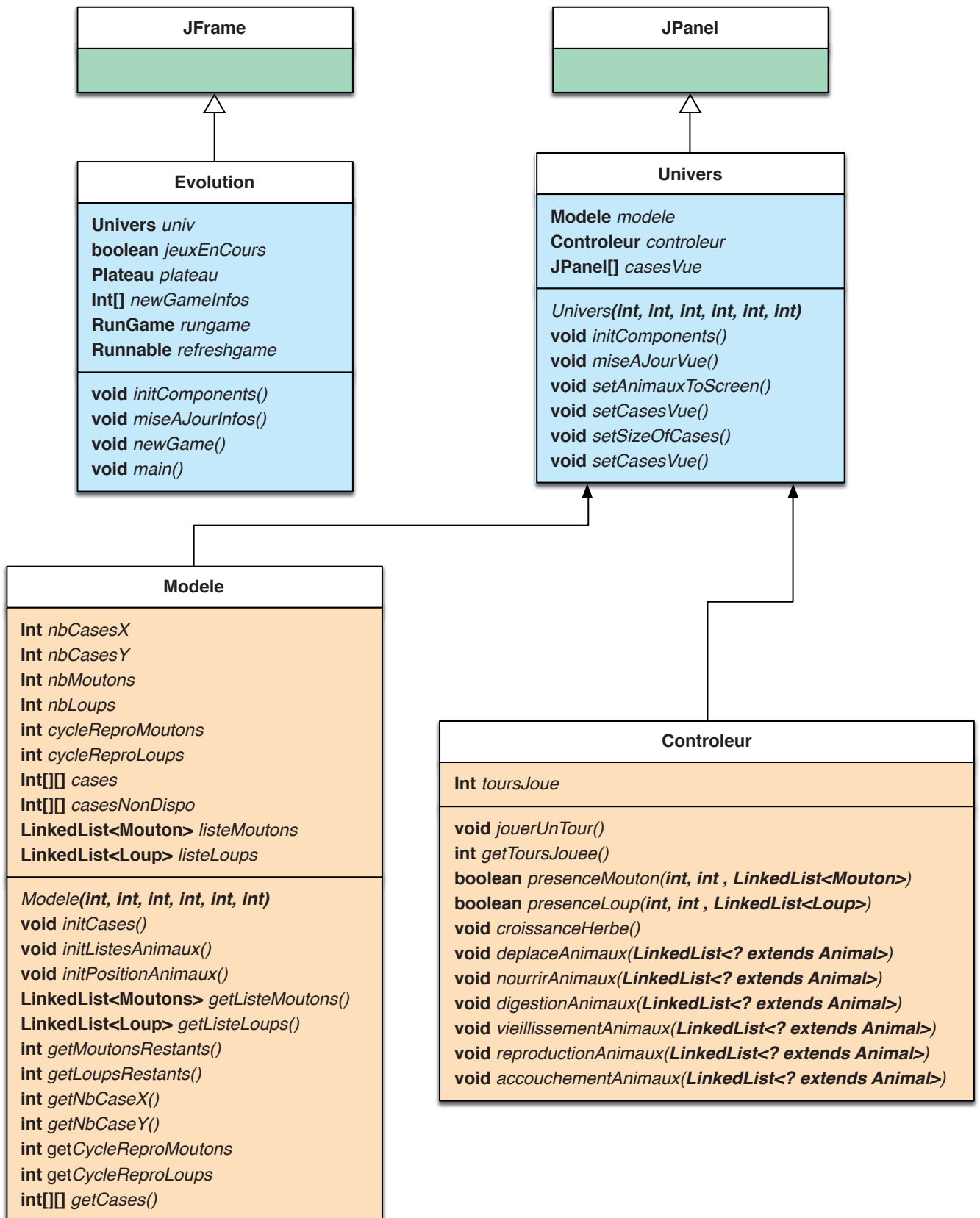


Non implémentées

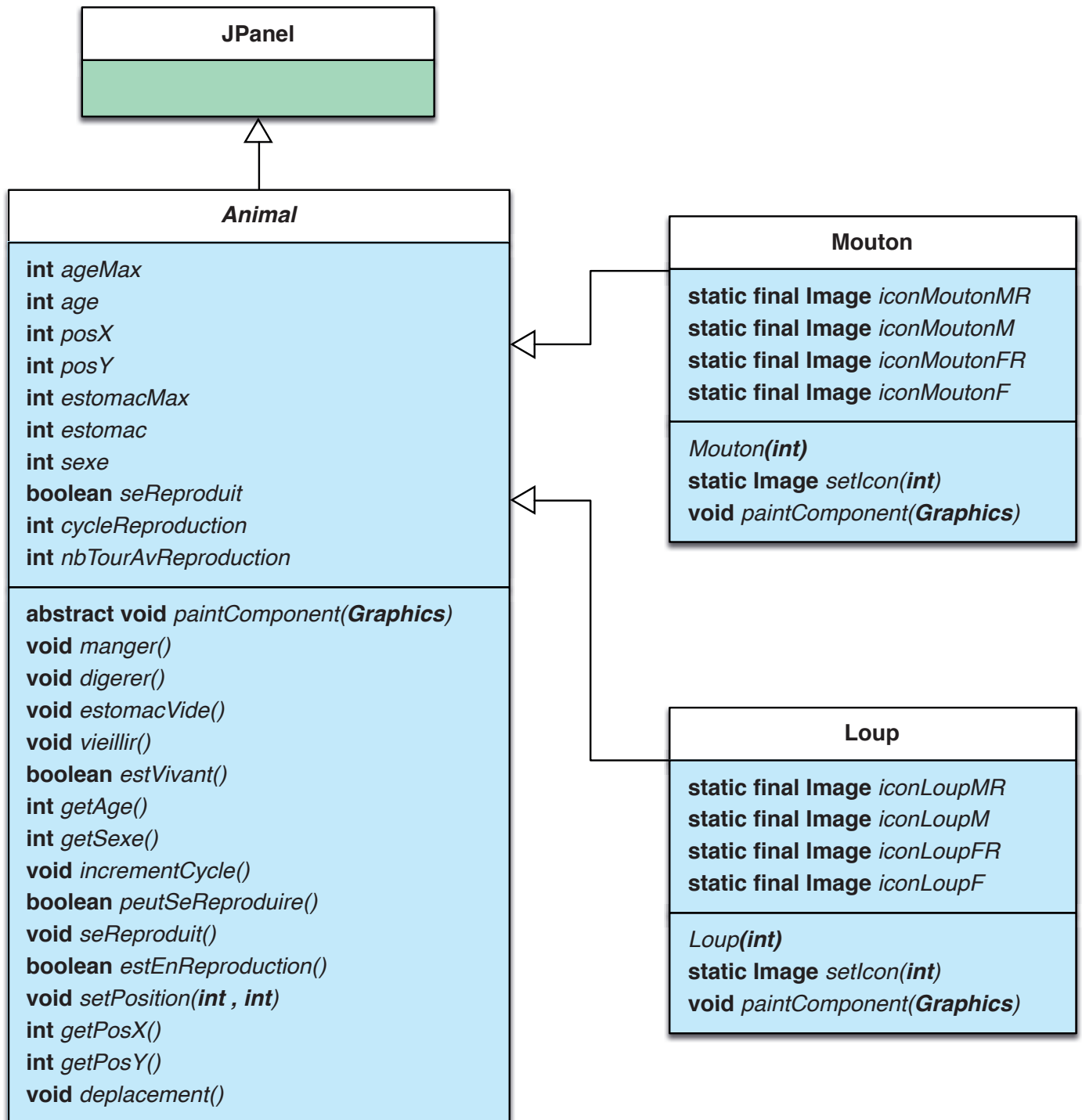
Modélisation UML



Modélisation UML



Modélisation UML



Modélisation UML

