



École Nationale des Sciences

Géographiques

---

# Document utilisateur

## Simulation d'évacuation d'une foule

---

A screenshot of a Java code editor showing a class named 'JavaProgram'. The code includes a 'Pen' class for drawing, a 'BufferedReader' for reading input, and a 'main' method that reads a file and processes its contents. The code is written in a dark-themed editor with syntax highlighting. Key elements include: 'Pen ps\_Dlugopis = new Pen(this.PS\_Kolor, this.PS\_RodzajLinii);', 'hplanszaGraf.DrawRectangle(ps\_Dlugopis, PS\_X - PS\_Margines, PS\_X - PS\_Margines, PS\_Y / 2, PS\_X / 2);', 'BufferedReader file\_reader = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));', and a loop that reads lines from the file and processes them. The code is in Polish, with comments like 'Wczytaj dane z pliku' and 'Wypisz dane'.

Professeurs référents : Malika GRIM-YEFSAH, Marie-Dominique et VAN DAMME Mehdi Zrhal

Chef de projet : Antoine RAINAUD

Équipe de projet : Charles LAVERDURE, Jules PIERRAT et Antoine RAINAUD

# 1 - PRÉAMBULE

Ce document sert de courte présentation de notre projet et de guide pour un utilisateur lambda. A cette partie s'ajoute deux parties : installation et utilisation. Dans la partie installation vous trouverez un guide pour installer notre application et dans la partie utilisation un guide pour pouvoir utiliser de la manière de votre choix notre application.

Cette application se veut intuitive cependant il existe certaines règles à respecter.

# 2 - INSTALLATION

Nous avons fait le choix de transformer notre code java en fichier exécutable. Il suffit de télécharger notre dossier zippé contenant l'application pour l'installer.

Ce dossier zippé vous est transmis par mail mais peut aussi être téléchargé depuis un cloud.

Ce choix permet une grande facilité d'installation pour l'utilisateur et permet ainsi de gagner du temps.

# 3 - UTILISATION

Une fois l'installation terminée vous pouvez lancer l'application en double cliquant sur l'icône de l'application. L'icône choisie est une issue de secours, elle représente notre application qui simule une évacuation d'une foule.

Une fois l'application ouverte vous découvrez plusieurs boutons :

- PLAY : permet de lancer l'affichage de la simulation
- PAUSE : permet de mettre en pause l'affichage de la simulation
- STOP : permettant de remettre à zéro la simulation
- SPEED x2 : permet de multiplier par deux la vitesse de la simulation. Cette action est réalisée à chaque appui.

Ces quatre boutons sont les boutons permettant de gérer l'affichage de la simulation.

Ensuite, vous pouvez paramétrer la simulation selon vos envies :

- Vous pouvez faire évoluer le nombre de personnes dans la simulation en faisant bouger le marqueur sur l'échelle graduée.
- Vous pouvez choisir combien d'étages vous souhaitez mettre dans votre simulation.

Il suffit d'appuyer sur go pour mettre à jour vos choix d'étages.

Après cela, de nouveaux boutons s'ajoutent en fonction des choix établis précédemment : vous pouvez paramétrer vos étages :

- Vous pouvez choisir le nombre d'escaliers dans l'étage.
- Vous pouvez choisir le nombre d'obstacles dans l'étage.

Il suffit d'appuyer sur valider pour mettre à jour vos choix.

Enfin, il faut appuyer sur le bouton calculer pour lancer le calcul lié à la simulation.

Pour pouvoir visualiser au mieux les parties qui vous intéressent, utilisez les quatre boutons mentionnés plus haut : PLAY, PAUSE, STOP, SPEED x2 et utilisez les boutons : Afficher RDC, Afficher etage 1...