

Mise en place du projet

Jamila Sam & Jean-Cédric Chappelier, 2018

Version : 1.0

Création du projet

Voici les étapes à respecter scrupuleusement pour installer le projet :

1. ouvrez Eclipse ;
2. ouvrez la vue « *explorateur de paquetages* » dans Eclipse :
`Window > Show View > Package Explorer`
3. faites un clic droit dans un endroit vide de cette vue et sélectionnez l'option **Import** dans le menu qui s'ouvre ;
4. dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez l'option **Existing Projects into workspace** sous **General** ;
5. dans la fenêtre qui s'ouvre, activez le second bouton : **Select archive file** ;
6. cliquez sur **Browse** et recherchez l'archive **provided.zip** que vous avez téléchargée ;
7. cliquez sur **Finish**.

Vous pouvez revenir à la vue « *Navigator* ». Votre projet est prêt à être complété.

Notez qu'il est normal que le projet ainsi importé ne compile pas. Il y manque des parties de code qu'il vous sera demandé de compléter.

Description générale du matériel fourni

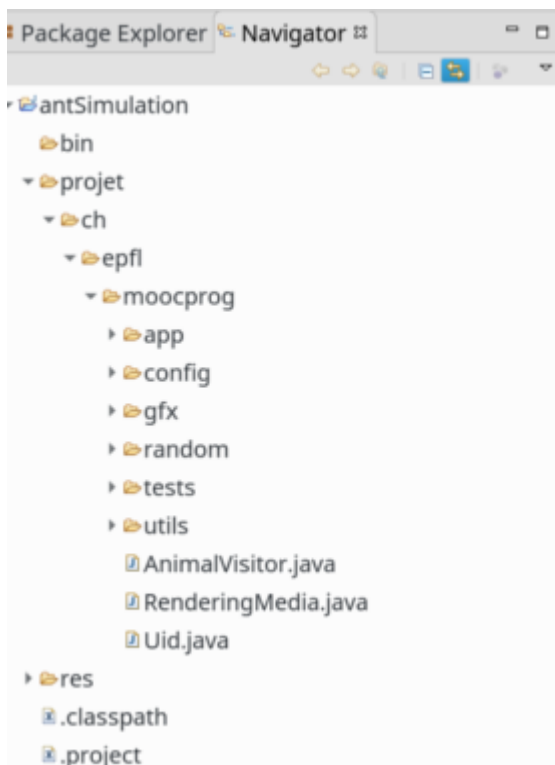


Figure 1: Structure du projet dans Eclipse

Le projet fourni une fois installé devrait avoir la structure illustrée par la figure 1.

Voici un bref descriptif de ce contenu :

- **res** : contient des ressources utiles à l'exécution ; il s'agit de fichier permettant de donner des valeurs à certains paramètres de la simulation ; le document « *Complément : paramètres de simulation* » de la semaine 1 vous donne plus de détails sur la nature de ces fichiers ;
- **projet/ch/epfl/moocprog/config** : contient le matériel permettant de gérer ces fichiers de ressources (entrées-sorties sur fichier typiquement) ;
- **projet/ch/epfl/moocprog/app** : contient le programme principal dans sa version graphique ;
- **projet/ch/epfl/moocprog/gfx** : contient le matériel de la GUI JavFX fournie ;
- **projet/ch/epfl/moocprog/random** : contient du matériel fourni pour la

gestion de l'aléatoire dans le projet (méthodes permettant de tirer des nombres « *au hasard* ») ;

- **projet/ch/epfl/moocprog/Utils** : contient divers utilitaires de base indépendants du projet lui-même (représentation du temps, de paires de valeurs, etc.). Ces utilitaires pourraient tout à fait être utilisés dans un autre contexte que celui de ce projet ci.
- les fichiers

```
projet/ch/epfl/moocprog/AnimalVisitor.java  
projet/ch/epfl/moocprog/RenderingMedia.java  
projet/ch/epfl/moocprog/Uid.java
```

sont des utilitaires spécifiques au projet ;

- **projet/ch/epfl/moocprog/Tests** : contient un programme principal permettant de faire des tests ponctuels locaux en mode texte ; le fichier **Main.java** qui y est fourni est amené à être complété par vos soins.

Une description plus détaillée de ce matériel et de comment l'utiliser sera fournie en temps voulu dans les énoncés des différentes étapes du projet.