



Projet De Synthèse Twisk

CHIDA Med-Omar & BATTIKH Linda



Table des matières :

PARTIE 01

Introduction

PARTIE 02

Présentation

PARTIE 03

Problèmes

PARTIE 04

Conclusion



- ▶ Vous êtes innovateurs et vous voulez faire plaisir ?
- ▶ Vous rêvez de construire un parc d'attraction, d'ouvrir un zoo ou un centre culturel ?
- ▶ Vous voulez être le roi d'un monde qui vous ressemble ? Et vous voulez savoir comment cela va se passer ?
- ▶ Nous avons l'application qu'il vous faut.

Présentation :



- A l'aide de Twisk vous pouvez créer votre monde en seulement deux minutes. Une interface a été mise en place à fin de vous simplifier la vie.
- En quelques clics votre projet sera créé.
- Vous pouvez ajouter autant d'activités que cela vous semble avec des services qui géreront le flux de clients ainsi que leur sens de circulation.
- Vous avez aussi la possibilité de modifier les délais de chaque activité ainsi que l'écart temps entre celle ci et ses successeurs.

Présentation :



- Vous avez fait une erreur lors de la création de votre monde ?
 - Pas de problème nous avons mis à votre disposition un bouton qui vous permet de supprimer les éléments que vous ne voulez plus avoir dans votre projet. Et si vos obligations du monde réelle vous incitent à repousser la création de votre royaume alors que vous avez commencé, on vous rassure vous pouvez enregistrer ce que vous avez fait et le récupérer après.
- Le programme se chargera à chaque fois de vous rappeler certaines contraintes à respecter en vous affichant des messages d'alerte lorsque vous enfreignez les règles

Présentation :



- Une fois que c'est fini vous pouvez enfin demander la simulation et voir comment les clients pourraient circuler dans votre monde.
 - Malheureusement pour ceux qui ont pleins d'ambitions vous ne pouvez pas demander deux simulations successives sur des mondes différents.
- Vous devez relancer l'application à chaque fois. Mais vous pouvez le faire pour le même monde.
- Nous avons mis à votre disposition un monde par défaut vous avez juste à modifier les noms des activités pour le personnaliser.
- Mais vu que nous avons fait la sérialisation avant quelques contraintes nous avons oublié de rajouter celles ci lors de l'enregistrement.

Présentation :



- Donc si vous avez peur de vous tromper vous avez la possibilité de choisir l'option nouveau et créer votre propre monde qui lui sera obligé de respecter ses contraintes.

Problèmes :



- Lors de la réalisation de ce projet nous avons rencontré plusieurs difficultés.
 - Le plus dur pour nous c'était de générer un code C qui respecte la syntaxe de ce langage.
 - Nous avons créer des fonctions qui modifient tout bout de code qui ne respectait pas cette syntaxe à fin de le rendre conforme aux demandes.
 - La sérialisation nous a aussi donné du fil à retordre.
- Ce n'était pas commun pour nous d'enregistrer des éléments graphiques sachant que nous savions comment utiliser la méthode de sérialisation de java.

Conclusion :

- Durant la réalisation de ce projet, nous avons acquis plusieurs compétences. Nous avons appris à développer des applications avec JavaFX, générer code C et le compiler partir de Java, gérer les threads et surtout nous avons appris à travailler en groupe. Cela ne peut être que bénéfique pour notre futur.
- Enfin, c'était amusant de travailler sur le projet et nous en avons beaucoup appris.





**Merci à
vous !**