



Université de Cergy-Pontoise

Rapport de Projet

pour l'Unité d'Enseignement "Génie Logiciel et Programmation"
Licence d'Informatique 2e Année

sur le sujet

Histoire

rédigé par

Matteo STAIANO, Mathieu HANNOUN



Mai 2017

Table des matières

1	Présentation du projet	2
1.1	Contexte	2
1.2	Objet	2
1.3	Organisation	2
1.4	Environnements de travail et outils utilisés	2
2	Spécifications et fonctionnalités finales	2
2.1	Backend	2

Table des figures

Liste des tableaux

Remerciements

Les auteurs du projet voudraient remercier...

1 Présentation du projet

1.1 Contexte

Le module de Génie Logiciel et Programmation de L2 nous demandant la réalisation d'un projet en Java et souhaitant représenter un système et son évolution suivant différents stimuli, aléatoires ou non, il paraissait judicieux de s'orienter vers un sujet de ce type. Ayant initialement choisi Psychologie et le projet étant déjà attribué à un autre groupe, le choix d'histoire parut logique.

1.2 Objet

Représenter sous la forme d'un journal agrémenté d'objets graphiques l'évolution d'un nombre limité de peuples au cours du temps et en fonction d'un certain nombre d'événements, aléatoires ou non.

1.3 Organisation

- Matteo Staiano : Interface Graphique
- Mathieu Hannoun : Conception backend
- Commun : Réflexion algorithmique, debugging, compte-rendus et éléments de livraison finale.

1.4 Environnements de travail et outils utilisés

- Programmation Java : Eclipse, IntelliJ IDEA
- VCS : GitHub
- Production du rapport L^AT_EX : TeXnicCenter

2 Spécifications et fonctionnalités finales

2.1 Backend

Peuple Chaque peuple commence avec des attributs principaux bien spécifiques dont découlent des attributs secondaires.

Attributs principaux¹

- Ressources
- Population
- Agressivité
- Education
- Territoire

Attributs secondaires

- A
- B
- C

Les différents peuples peuvent avoir des relations avec les autres sous deux formes : la guerre et le commerce. Le déclenchement de ces relations ne dépend que des différents attributs secondaires.

Guerre et commerce Chaque tour, des guerres et des liens commerciaux commencent, ou non, entre les peuples, en fonction de leurs caractéristiques secondaires. Ces relations n'influent que sur les attributs principaux.

La guerre est coûteuse en population pour les deux peuples, mais apporte richesse et territoire au peuple disposant de la plus grande puissance militaire.

1. Détails des relations entre attributs dans le schéma en dernière page

Le commerce apporte un bénéfice mutuel aux deux peuples, mais plus un peuple dispose de puissance politique et plus il sera capable de tirer bénéfice d'un commerce avec un autre.

Références

- [1] L. M. Haas, E. T. Lin, and M. A. Roth. Data integration through database federation. *IBM Syst. J.*, 41(4) :578–596, 2002.