var Simulation = function(lunatics, straights, bads, nbLignes, nbColonnes, epoch, verbose) {

this.nbLignes = nbLignes;

this.nbColonnes = nbColonnes;

this.epoch = epoch;

this.verbose = verbose;

this.lunatics = lunatics;

this.straights = straights;

this.bads = bads;

}

//valeurs par défaut pour lunatics, straights, bad

var Lunatics = function (x, y){

Lunatics.prototype = new Simulation ();

this.nb = 10;

this.reproduction = 0.1;

this.minAge = 10;

this.maxAge = 110;

this.minReproductionAge = 18;

this.valeurLimite = Math.floor(Math.random () \* (this.maxAge - this.minAge)) + this.minAge;

this.positionX = x;

this.positionY = y;

};

var Straights = function (x, y){

Straights.prototype = new Simulation ();

this.nb = 12;

this.reproduction = 0.2;

this.minAge = 20;

this.maxAge = 100;

this.minReproductionAge = 25;

this.valeurLimite = Math.floor(Math.random () \* (this.maxAge - this.minAge)) + this.minAge;

this.positionX = x;

this.positionY = y;

};

var Bad = function (x, y){

Bad.prototype = new Simulation ();

this.nb = 1;

this.minAge = 30;

this.maxAge = 80;

this.voisinage = 5;

this.valeurLimite = Math.floor(Math.random () \* (this.maxAge - this.minAge)) + this.minAge;

this.positionX = x;

this.positionY = y;

};

//valeurs par défaut paramètres grille

var nbLignes = 5;

var nbColonnes = 10;

var epoch = 1;

var verbose = 0;

//commandes pour valeur verbose

//monde de départ et d'arrivée sont affichés

do {

while (Simulation.prototype.epoch = 0){

print("Départ:" + "/n" + Simulation);

}

While (Simulation.prototype.epoch) {

print("Arrivé" + "/n" + Simulation);

}

} while (verbose >= 1)

//après chaque epoch le monde doit être affiché ainsi que les infos sur les personnages

do{

for (i=0; i <= Simulation.prototype.epoch; i++){

print(Simulation);

};

stats();

} while (verbose >= 2)

//déplacement de chaque personnage est tracé et les conséquences aussi

do {

//\*\*NO FUCKING CLUE JE SUIS SO DONE\*\*!!!!!!!!!!!

} while (verbose >= 3)

//mettre les personnages aléatoirement sur la grille

Simulation.prototype.positionInitiale = function() {

//random ligne

var positionX = Math.floor(Math.random () \* (5 - 1)) + 1;

//random colonne

var positionY = Math.floor(Math.random () \* (10 - 1)) + 1;

//si la case comporte déjà un personnage il faut choisir une autre case aléatoire A FAIRE!!!!!!!!!!

//s'il n'y a plus de case il faut décider de l'action à prendre A FAIRE!!!!!!!!!!!!!!

};

//évolution âge et mort lorsque age limite dépassé

Simulation.prototype.evolutionAge = function() {

for (i=0; i < Simulation.epoch; i++){

Lunatics.prototype.age = i;

Straights.prototype.age = i;

Bad.prototype.age = i;

}

};

Simulation.prototype.mort = function() {

if (Lunatics.prototype.age > Lunatics.prototype.valeurLimite) {

Lunatics.prototype.nb --;

Lunatics.prototype.reproduction = 0; //mort donc ne peut plus se reproduire

}

if (Straights.prototype.age > Straights.prototype.valeurLimite) {

Straights.prototype.nb --;

Straights.prototype.reproduction = 0; //mort donc ne peut plus se reproduire

}

if (Bad.prototype.age > Bad.prototype.valeurLimite) {

Bad.prototype.nb = 0; //il existe seulement un méchant

}

//si tous les personnages meurent avant la dernière epoch alors la simulation arrête

//affichage des stats quand tout est fini

if (Lunatics.prototype.nb = 0 && Straights.prototype.nb = 0 && Bad.prototype.nb = 0){

pause();

stats();

}

};

//À FAIREEE !!!!!!!!!!!!!!!

Simulation.prototype.stats = function (){

//nombre de naissances, nombre de morts, nombre total

//le nombre d'epoch pour la simulation

}