
Simulation à base d'agents de l'évolution d'un logiciel Open Source

Quentin BAILLEUL Romain PHILIPPON

2 février 2015

Table des matières

1	Introduction	2
2	Simulation de base	3
2.1	Modèle	3
2.2	Données empiriques	3
2.3	Résultats	3
3	Simulation modifiée (?)	3
3.1	Modèle	3
3.2	Résultats	3
4	Comparaison des résultats	3
5	Conclusion	3

1 Introduction

L'informatique est une discipline qui évolue rapidement et il est nécessaire de comprendre les processus évolutifs qui prévalent dans de nouvelles formes de développement de logiciels, surtout dans un environnement Open source.

Beaucoup de travaux et d'analyses sont fournies à propos de la création et de l'évolution de logiciels propriétaires, à l'inverse de l'étude sur les logiciels Open Sources. (?)Ceux-ci ayant un environnement et donc une évolution différente (?).

Ce qui suggère que les théories existantes sur l'évolution des logiciels sont différentes pour les logiciels open source.

Dans cet optique les recherches de N Smith, A Capiluppi, et J Fernandez-Ramil tendent(?) et améliorer voir redéfinir ces théories

Leur article(mettre source) utilise les théories de l'évolution du logiciel afin de reproduire et d'expliquer les observations empiriques d'un ensemble de systèmes Open Source.

L'article se repose sur une simulation multi-agents de développement logiciel dans un environnement Open Source

Le but de ce rapport sera de modifier la simulation en ajouter des paramètre afin de rajouter du réalisme (inverse du rasoir d'ocam) et enfin de comparer les résultats.

2 Simulation de base

2.1 Modèle



FIGURE 1 – Un exemple de développement de logiciel Open Source simulé. Les carrés sont des patches de code. Les cercles noirs sont des prérequis non satisfaits.

2.2 Données empiriques

2.3 Résultats

3 Simulation modifiée (?)

3.1 Modèle

3.2 Résultats

4 Comparaison des résultats

5 Conclusion