

Modèle Proie-Prédateur

Projet POO

Encadrant : Sébastien Mavromatis



I. Un modèle proie-prédateur

II. Aspects fonctionnels

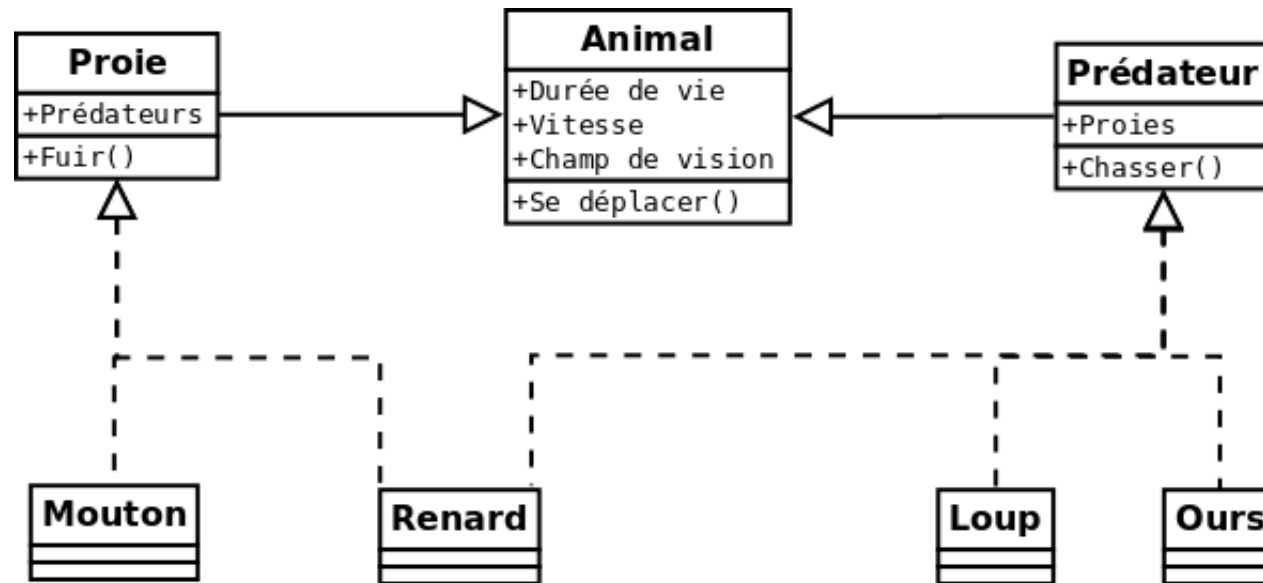
III. Aspects techniques

IV. Axes d'amélioration

I. Un modèle proie-prédateur

- Des animaux aux caractéristiques distinctes
- Deux groupes se comportant différemment
- Possibilité d'appartenir aux deux groupes à la fois

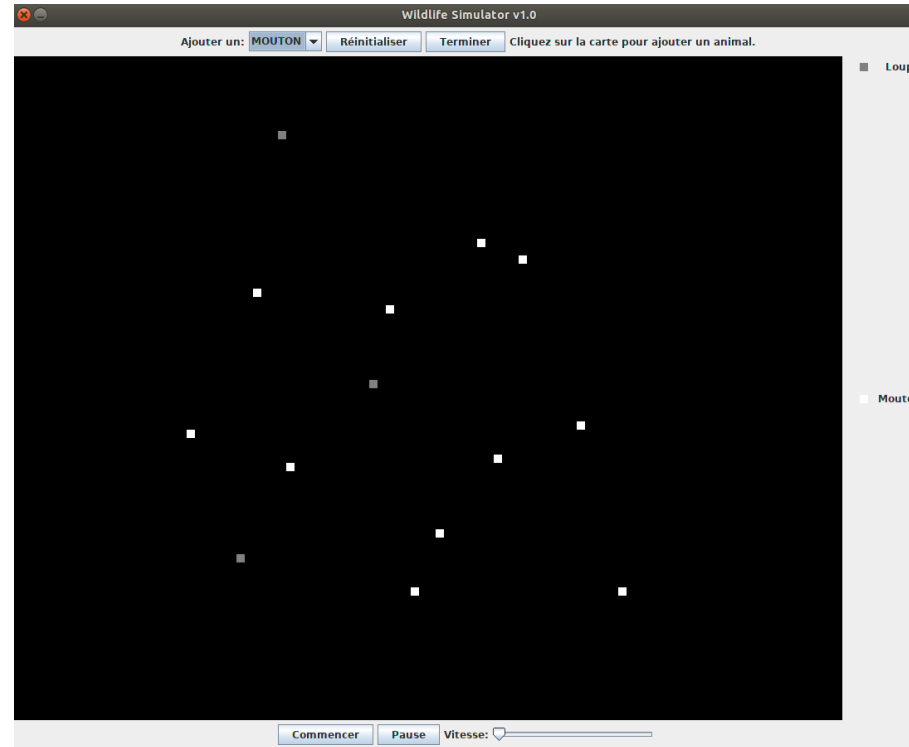
I. Un modèle proie-prédateur



II. Aspects fonctionnels

- Simulation visuelle
- Possibilité de placer les unités
- 2 Espèces : Loup et Mouton
- Simplicité d'utilisation
- Contrôle du déroulement

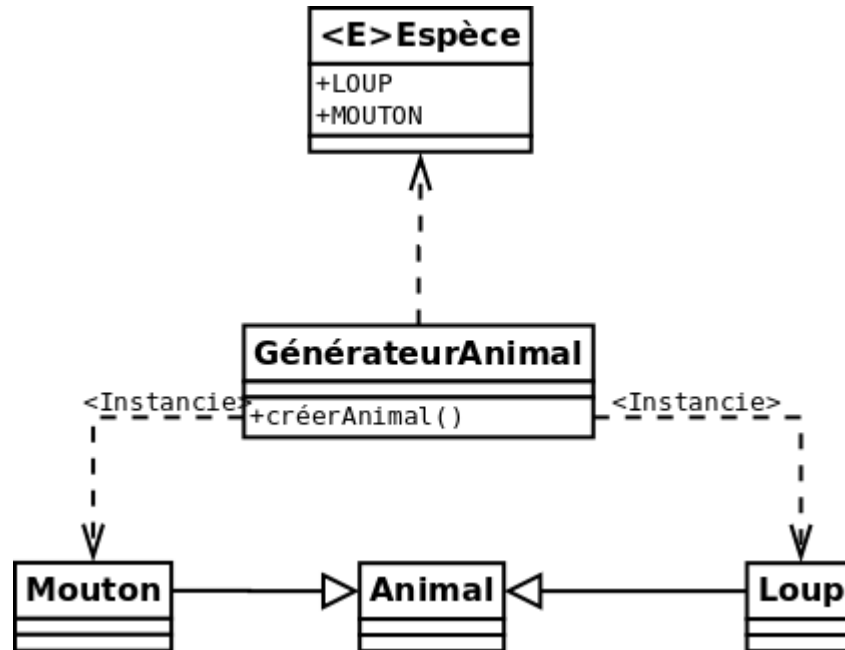
II. Aspects fonctionnels



III. Aspects techniques

- Simulation non bloquante mais contrôlable
 - Thread et moniteur
- Listes d'unités → Accès concurrentiel
 - Listes temporaires, actualisation en fin de tour
- Fabriquer la bonne espèce au clic ?
 - Factory Pattern

III. Aspects techniques



IV. Axes d'amélioration

- Refactoring,
- Statistiques,
- Prise en compte d'éléments naturels,
- Prise en compte des comportements sociaux,
- Diversification