

Projet LU2IN002 - 2022-2023

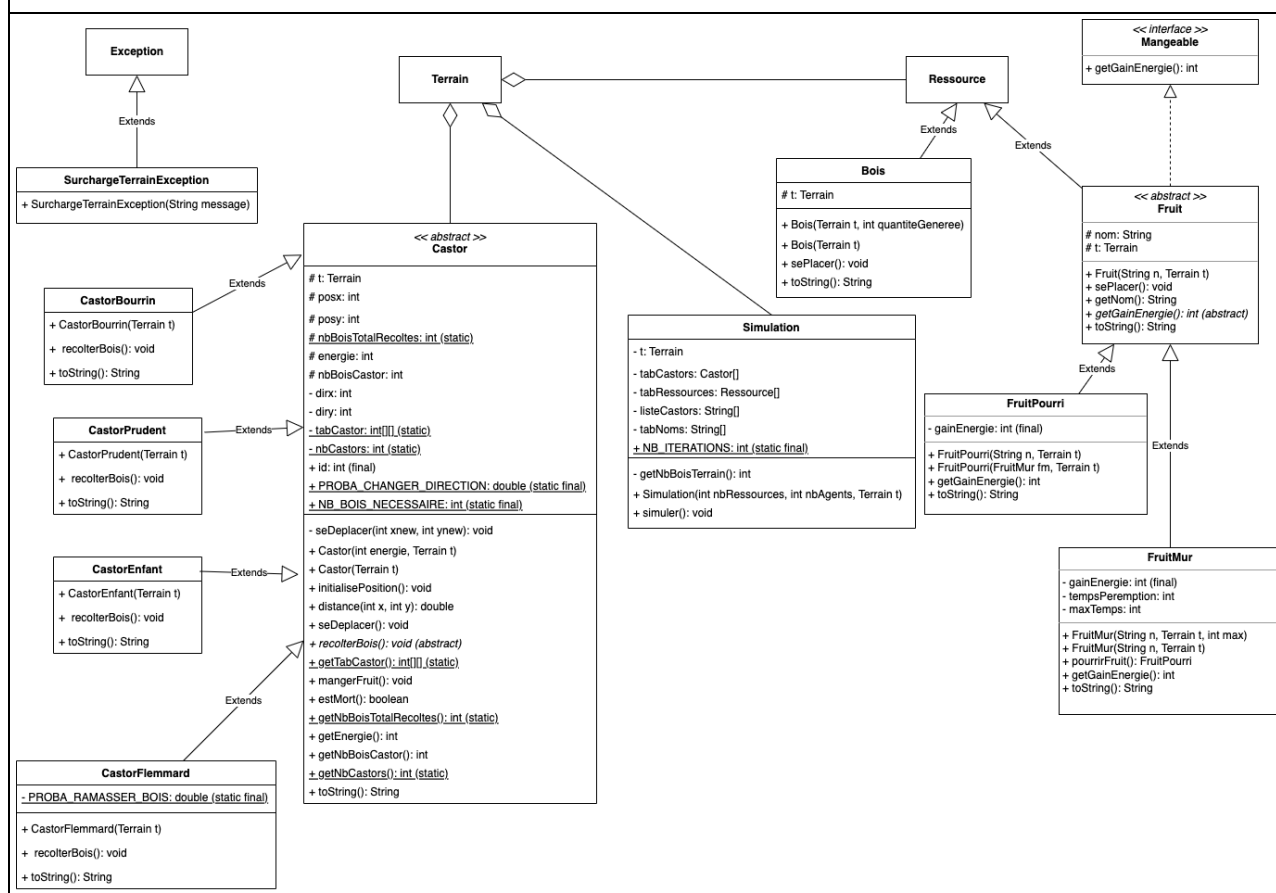
Numéro du groupe de TD/TME : 9

<i>Nom</i> : CHAMI	<i>Nom</i> : ZAREB
<i>Prénom</i> : Idir	<i>Prénom</i> : Axel
<i>N° étudiant</i> : 21102028	<i>N° étudiant</i> : 21102247

Thème choisi (en 2 lignes max.)

Nous avons choisi de simuler l'évolution d'une colonie de castors. Leur but est de récolter un certain nombre de bois pour pouvoir construire un barrage.

Schéma UML des classes vision fournisseur (dessin “à la main” scanné ou photo acceptés)



<i>Checklist des contraintes prises en compte:</i>	<i>Nom(s) des classe(s) correspondante(s)</i>
Classe contenant un tableau ou une ArrayList	Castor, Simulation
Classe avec membres et méthodes statiques	Castor, CastorFlemmard, Simulation, TestSimulation

Classe abstraite et méthode abstraite	Castor : récolterBois() Fruit : getGainEnergie()
Interface	Mangeable
Classe avec un constructeur par copie ou clone()	FruitPourri
Définition de classe étendant Exception	SurchargeTerrainException
Gestion des exceptions	Dans le main (TestSimulation)

Présentation brève de votre projet (max. 10 lignes) : texte libre expliquant en quoi consiste votre projet.

Nous avons choisi de simuler l'évolution d'une colonie de castors dans la nature, ceux-ci peuvent manger des fruits et récolter du bois. Il existe plusieurs types de castors ayant des particularités différentes. Pour terminer la simulation, plusieurs cas sont possibles.

- 1) Les castors ont réussi à ramasser un certain nombre de bois
- 2) Tous les castors sont morts.
- 3) Le nombre max d'itérations à été atteint

Les castors peuvent manger des fruits présents sur le terrain qui leurs feront gagner de l'énergie (points de vie). Ces fruits peuvent pourrir dans quel cas si un castor les mange dans cet état, ils perdront de l'énergie.

Copier / coller vos classes et interfaces à partir d'ici :

Voir `RENDU.java`