N body pb

## Intro

* Il a montré l’objectif (+ suivre planète, zoom, mvt caméra)
* Projet simple en 100 lignes -> 2 pts -> pas suffisant
* Donne un squelette de code

## Probleme 1 : Data structure

Les class utilisées

* Body
* World (contient les body)
* Vector (exemple addition a+b pour python est a.add(b)
* Vector2 (pour 2D uniquement)
* IEngine (on utilse en heritant de cette class !! Ne pas la modifier !! Permet d’avoir plusieurs methode de simuler la même chose (ex : x’n = (x(n+1)-x(n-1))/2h ou … ) ) [à coder]
* Solver [à coder]
* Simulator (pas obliger de modifier)
* Camera
* Screen

## Probleme 2 : Modularité

Ex : Affichage independant de la simulation