

Fonctionnalités

Fonctionnalités principales:

- Écran d’accueil
 - mise en place d’un écran d’accueil pour ne pas lancer le jeu directement, écran d’accueil qui sera équipé d’un bouton jouer et quitter et d’une sélection du nombre de chaque élément.
- Déplacement
 - Des déplacements les naturelles possibles avec fuite et évitement de certaines zones
- Mort des animaux
 - Mort par différents facteurs(vieillesse, tué...), évolution de la population.
- Reproduction
 - Reproduction entre animaux de la même espèce, évolution de la population.

Fonctionnalités supplémentaires:

- Troupeau
 - Pour que la simulation soit réaliste, il y aura un système de troupeau des mammifères herbivores regroupés.
- Fin de simulation
 - La simulation n’a pas de limite donc il y aura un système de fin du monde qui va provoquer une catastrophe naturelle aléatoire(tsunami, feu...).

- Biomes
 - différents biomes pour avoir une diversité d'environnement avec leurs avantages et inconvénients.
- Mutations génétiques
 - Certains animaux subissent des mutations génétiques qui seront donc aléatoires et transformeront directement l'animale concernée sans transmettre la mutation à sa descendance.

PLAN DE TRAVAIL(4 semaines):

	A	B	C ▾	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
1					Semaine 1				Semaine 2				Semaine 3				Semaine 4							
2	Nom de tâches	Date de commencement	Date de rendu	DURATION (j)	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
3																								
4	Écran d'accueil	3/14/2023	5/2/2023	7																				
5	Déplacement	3/14/2023	5/2/2023	7																				
6	Biome	3/21/2023	5/2/2023	7																				
7	Reproduction	3/21/2023	5/2/2023	7																				
8	Troupeau	3/21/2023	5/2/2023	7																				
9	Mort d'animaux	3/28/2023	5/2/2023	7																				
10	Mutation génétique	3/28/2023	5/2/2023	7																				
11	Fin de simulation	4/4/2023	5/2/2023	7																				

DIAGRAMME(classes):

