

C'est encore en mode brouillon mais ça servira pour toi là et pour le rapport. Je mettrai au propre et je compléterai dans la semaine, là j'ai un peu la flemme
Et j'ai fait les animaux pour la grilles + occupation de sol qui serviront pour l'interface graphique
Pour les pourcentage d'occupation de sol on oublie un peu les valeurs qu'il y a dans le tableau, si on les respecte à la règle on s'en sort pas dans les grilles.

Convention pour occupation du sol sur java :

0 : herbe
1 : buisson
2 : eau
3 : forêt
4 : sable
5 : neige
6 : terrain nu
7 : montagne

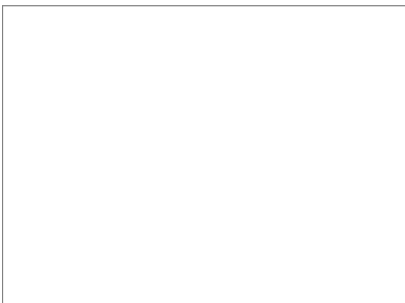
Lors de la création d'une grille, il y a un ordre spécifique d'ajout de couche d'occupation de sol :
(herbe : c'est la grille elle-même en fait)>montagne>neige>forêt>buisson>sable>eau
visible dans chaque classe (savane, jungle, etc) dans la méthode creationGrille

Voici ce à quoi ressemblera la composition de nos grilles :

massif montagneux : composé de montagnes creusées par des rivières (eau) qui prennent sources au sommet des montagnes, de plus à ces sommets il y aura un glacier, plus bas dans les versants présence aléatoire de neige. Dans les fonds de vallées, il y aura une petite quantité d'arbres, le reste étant de l'herbe.



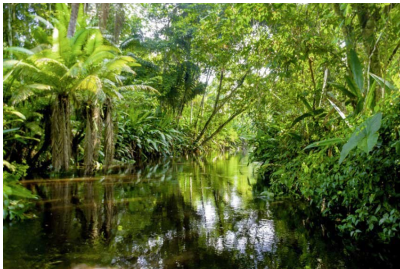
Savane : grande étendue de sable parsemée « d'oasis » : d'arbres entourée d'herbe avec présence de nombreux buissons, avec une grande marre (eau).



Sibérie : Zone de forêt (arbre + buisson), parsemée de neige, traversée par des cours d'eau.



Jungle : zone presque entièrement couverte d'arbres et buissons, traversé par des cours d'eau.



Steppe : grande plaine d'herbe parsemée de petit lacs et buissons



Personnalisée :

Description de mon package :

- Dans le package tu as les sols : buissons, arbre, eau, sable, neige, herbe, montagnes, etc...
- tu as les différents biômes : MassifMontagneux, Savane,...
- La classe "Standart" c'est le biôme personnalisé, il contient déjà des éléments mais ce n'est plus à jour quoi → à modifier ensemble à la rentrée.
- tu as une classe "Grille" qui gère la matrice, et contient en effet les méthodes créationForet, creationBuisson, et creationSable car mêmes méthodes pour toutes les classes filles (savane, jungle etc...). Quand aux creationMontagne, creationEau et autres elles diffèrent selon les biômes (ex. lac ou rivières), c'est pour ça qu'elles apparaissent dans les classes filles. Utilise la classe "Main" pour afficher les grilles, tu verras c'est zoli. Toujours dans la classe "grille" il y a une petite méthode "modifier" qui pourra te servir pour la modification d'une case, je te laisse la mettre où tu veux (dans une autre classe par ex. en fonction de votre boulot). Ensuite il y a une methode `getCase(x,y)`, je vois pas trop où je l'utilise elle ressemble aux getter d'en haut, donc elle a un peu rien à foutre là mais on la laisse et tu peux tout à fait l'utiliser.
- T'as une classe "case" qui gère tous les sols(classes filles : neige, arbre, etc), c'est surtout ça que tu vas mettre en lien avec le travail que vous avez fait sur les animaux et tout, donc à modifier.
- T'as l'interface "Ecosysteme", le fameux truc qui n'est plus valable mais à garder quand même dans le doute, donc laisser ce truc trkl.

- Et enfin t'as les classes "Affiche", "interfaceGraphique", "JpanelGrille", "Jeu" qui devaient gérer cette putain d'interface graphique de merde. Tu verras c'est absolument incompréhensible surtout qu'au bout d'un moment je m'étais en partie calqué sur le projet de l'année dernière marie donc c'est pour ça qu'il y a beaucoup de classes qu'il ne devrait pas y avoir. Donc on y touche pas on verra ça à la reprise, ou on verra avec marie ou un autre de la promo qui a réussi je sais pas

nb. mes javadoc sont longues : pour les retour à la lignes automatique, pour te faire gagner du temps :

Window>editor>toggle wrap