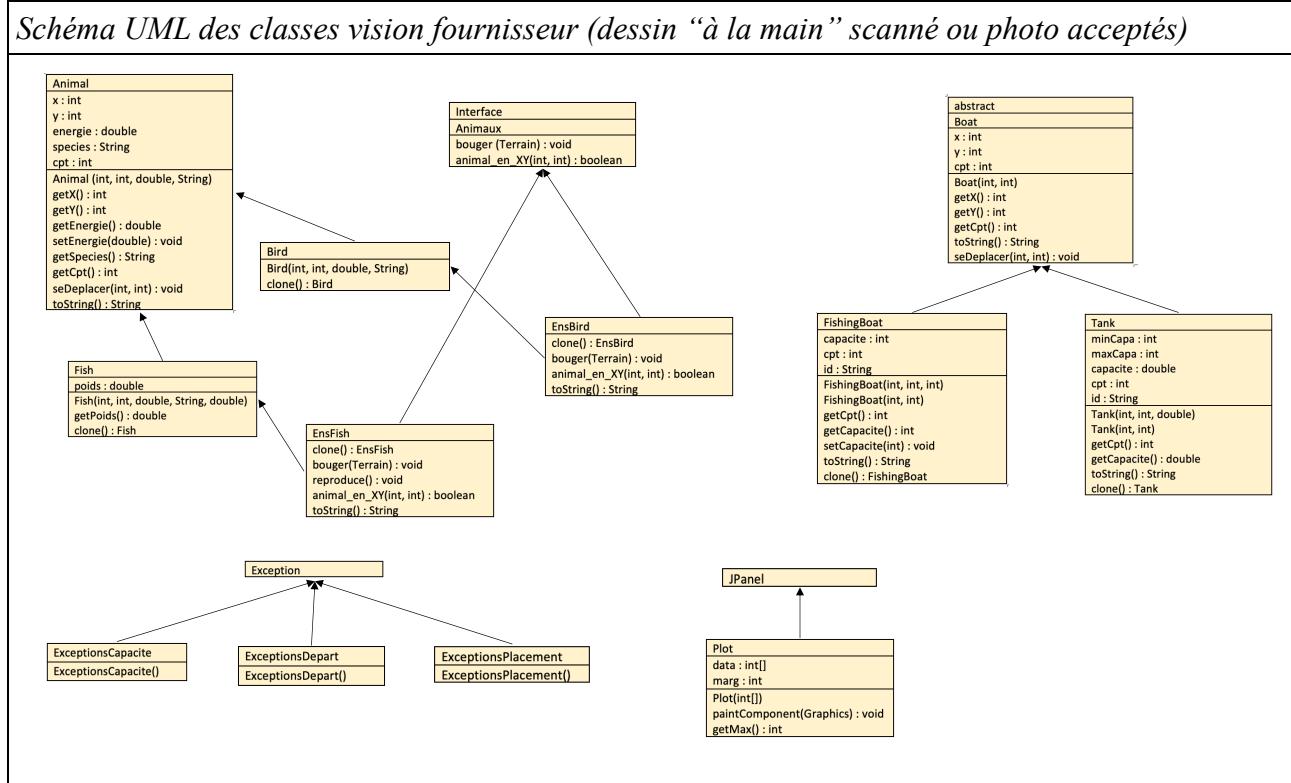


## Projet LU2IN002 - 2022-2023

Numéro du groupe de TD/TME : 7

Nom : Vu	Nom : -
Prénom : Hoang Thuy Duong	Prénom : -
N° étudiant : 21110221	N° étudiant : -

Thème choisi (en 2 lignes max.)
La pêche et l'impact de la Marée noire dans une dimension étudiée



Checklist des contraintes prises en compte:	Nom(s) des classe(s) correspondante(s)
Classe contenant un tableau ou une ArrayList	EnsBird, EnsFish, Simulation
Classe avec membres et méthodes statiques	Animal, FishingBoat, Tank
Classe abstraite et méthode abstraite	Boat – toString
Interface	Animaux
Classe avec un constructeur par copie ou clone()	Bird, Fish, FishingBoat, Tank

Définition de classe étendant Exception	ExceptionsCapacite, ExceptionsDepart, ExceptionsPlacement
Gestion des exceptions	Test, Simulation

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

Ce projet vise à réaliser une simulation simple de la pêche et du phénomène de la Marée noire, qui consiste principalement à faire comprendre mieux l'impact sérieux de ce genre de catastrophe ayant lieu fréquemment dans la mer.

La simulation aura lieu sur un Terrain de dimension 20x20, dont les Ressources sont : algues, coraux et rochers; les agents viennent de 2 types : Animaux et Bateaux. Nous allons prendre en argument 2 types d'animaux : les oiseaux sur mer et les poissons, dont chaque type d'animal recevra différent chaîne indiquant leur race. Pour les bateaux, on suppose 2 types : bateaux de pêches et les conteneurs transportant l'essence dans la mer.

Pour plus d'informations concernant les classes, vous pouvez accéder via ce lien :

<https://github.com/leondgv/Maree-Noire>

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

```
public class Animal
public interface Animaux
public class Bird extends Animal
public abstract class Boat
public class EnsBird extends ArrayList<Bird> implements Animaux
public class EnsFish extends ArrayList<Fish> implements Animaux
public class ExceptionsCapacite extends Exception
public class ExceptionsDepart extends Exception
public class ExceptionsPlacement extends Exception
public class Fish extends Animal
public class FishingBoat extends Boat
public class Plot extends JPanel
public class Simulation
public class Tank extends Boat
public class Test
```