

FRANCOIS Rémy

M2 IVI

SCI – TP1

Pour lancer le programme bille ou wator, un jar est fourni, il n'y a pas besoin d'ajouter d'arguments a la ligne de commande.

Si vous désirez compiler vous-même les sources, il faut faire attention avec Wator car il y a des librairies à utiliser, les jars de ces librairies sont dans le dossier lib du répertoire Wator.

Je n'ai malheureusement pas réussi à implémenter la pyramide d'âge dans Wator, et le ratio poisson/requin n'est pas aussi bien qu'on pourrait attendre. Sur Wator, la grille par défaut est de 20\*20 mais elle est modifiable via un le menu environnement dans la barre de menus.

Toujours pour Wator, le contenu de la grille est généré aléatoirement de manière à ce qu'environ 70% des cases soient utilisées et qu'il n'y ait que 5% de requin dans la population totale.

Pour les billes, la génération est également aléatoire, mais de manière à occuper 30% de l'espace.

Vous trouverez les UML correspondants dans les répertoires de chaque projet. J'ai omis les classes correspondant à l'IHM car cela ne présente que peu d'intérêt. Pour alléger les diagrammes, je n'ai pas reporté les méthodes abstraites dans les classes dans lesquelles elles sont implémentées.