**Rapport final**

Le projet de Vie Artificielle et Jeux Systémique que nous avons réalisé est fait sous un rendu 2D avec images, codé en JAVA. Nous avons fait ce choix car nous n’avons pas trouvé l’utilité d’utiliser un rendu 3D pour les implémentations des options. Le choix du langage JAVA est lié à notre niveau car nous sommes plus à l’aise avec JAVA.

Lors de plusieurs exécutions du programme, il est possible de constater que le terrain créé n’est pas identique. En effet, nous avons implémenté le bruit de Perlin que nous avons vu en cours pour générer automatiquement des paysages. Ainsi, nous avons un monde ayant un terrain avec de la cohérence et ordonné.