Pour ce projet il vous est demandé d'effectuer un sujet inter-promo avec les premières années.  
Afin de s'y préparer il vous est demandé de vous mettre en groupes de deux, votre groupe sera ensuite mit avec un groupe des premières années.  
**Attention !** C'est la pédagogie qui constituera les groupes finaux à partir des paires d'étudiants.  
  
Le projet est divisé en deux parties : l’algorithme et l'interface.  
Qui de vous ou des premières années prend quelle partie doit être décidé avec l'intégralité de votre groupe.  
Les deux parties sont notées séparément (Ex : si vous avez choisi de faire l'algorithme, vous ne serez pas noté sur l'interface).  
Les deux parties valent la même quantité de points.  
Une partie des points ne pourra néanmoins être obtenue que si les deux parties sont jugées satisfaisantes.  
  
L'interface présente dans le sujet étant quelque peu légère, il vous sera demandé de faire en plus des options afin de pouvoir visualiser :

* les niveaux de phéromones sur chacune des cases
* des informations pour chacune des fourmis (personnalité / stats / ...)
* le chemin choisit par les fourmis

... et pas juste la carte et les fourmis comme donné dans le sujet.  
Tous les éléments visuels doivent pouvoir être allumés / éteints (ex : afficher ou non les fourmis).  
L'aspect user-friendly sera aussi évalué dans pour ce sujet.

Les deux partis doivent communiquer via une API que vous allez devoir documenter.  
Le but serait de pouvoir faire usage de l'algorithme ou de l'interface d'un autre groupe avec un minimum de temps et de travail.