

Simulateur d'évolution

Projet de Technologie Objet

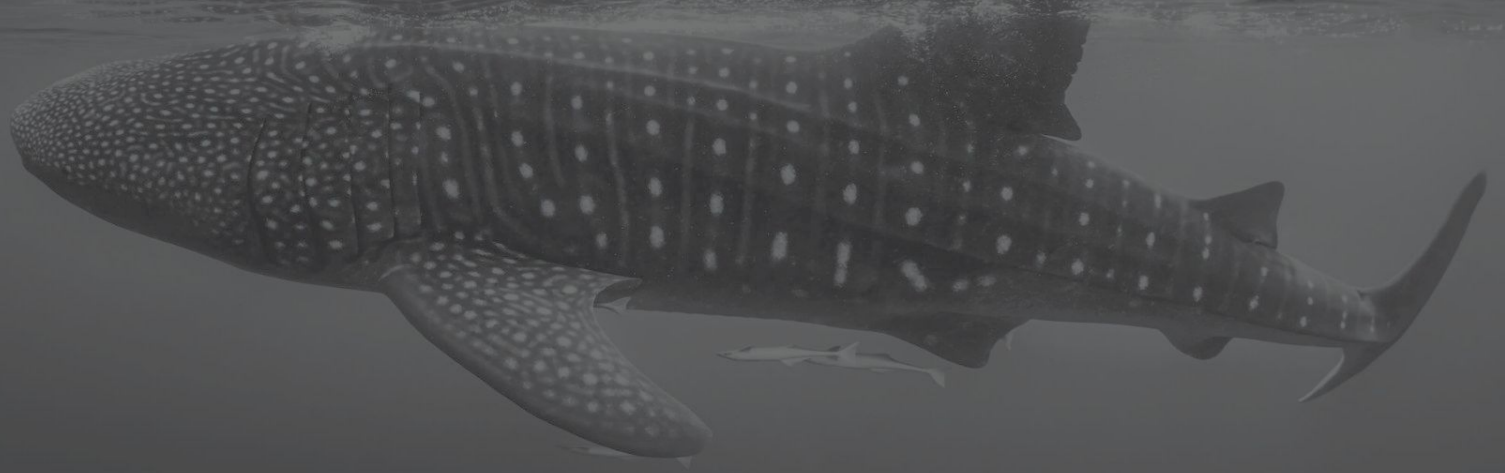
Sommaire

1. Présentation de l'application
2. Aspect technique
 - a. Architecture
 - b. Choix de conception
3. Méthodes agiles
 - a. Backlog
 - b. Répartition des tâches
 - c. Conclusion
4. Conclusion

1. Présentation de l'application

Présentation de l'application

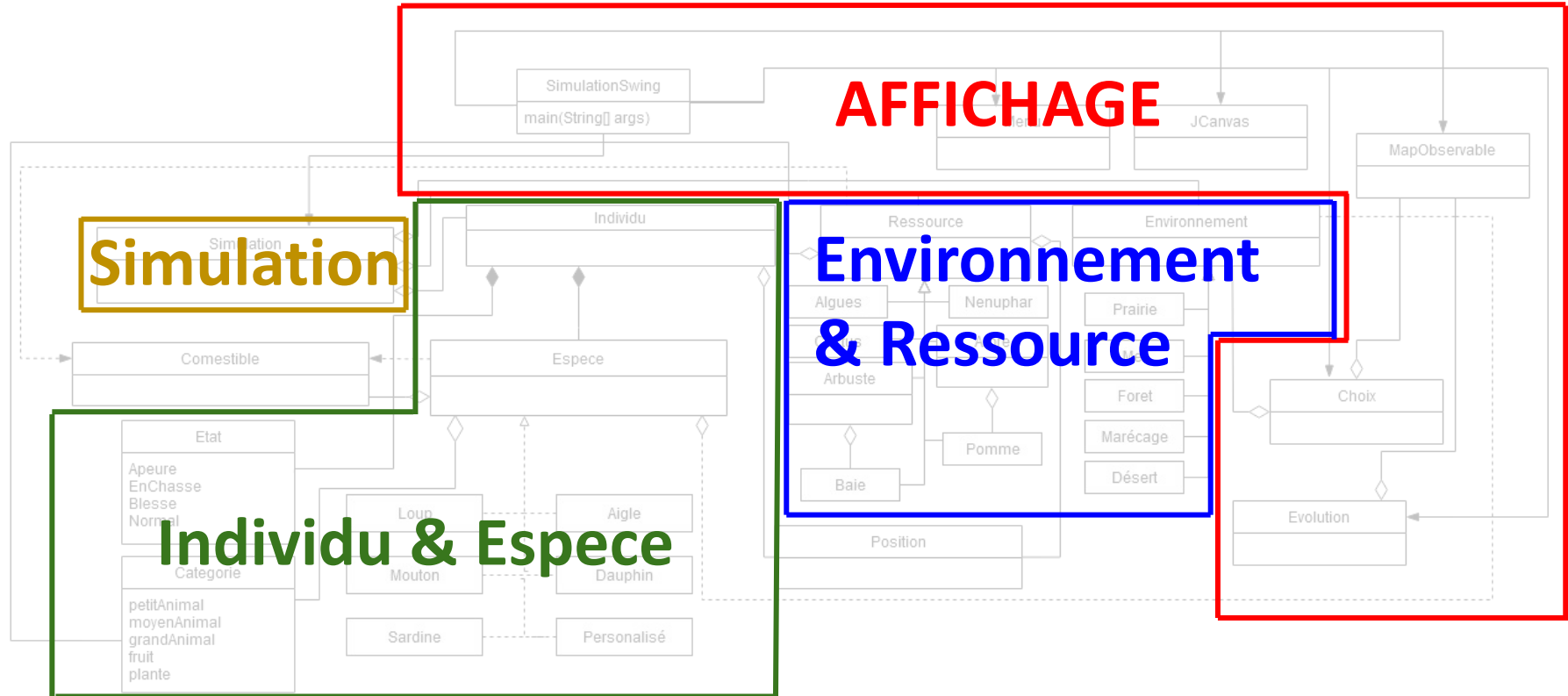
Paramètres



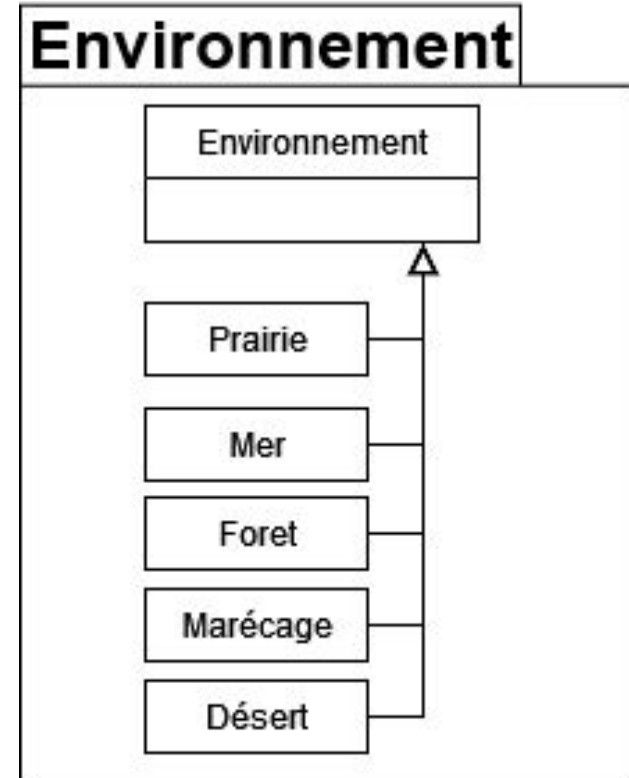
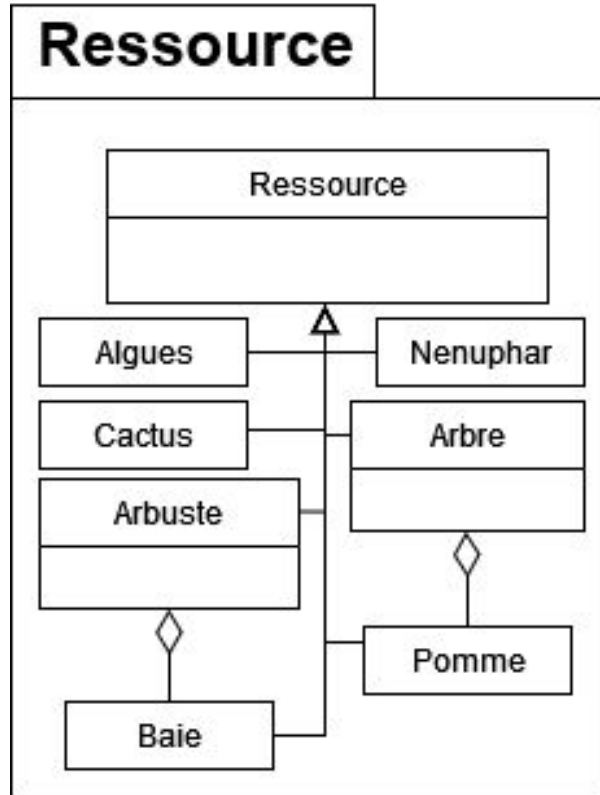
2. Aspect technique

- a. Architecture
- b. Choix de conception

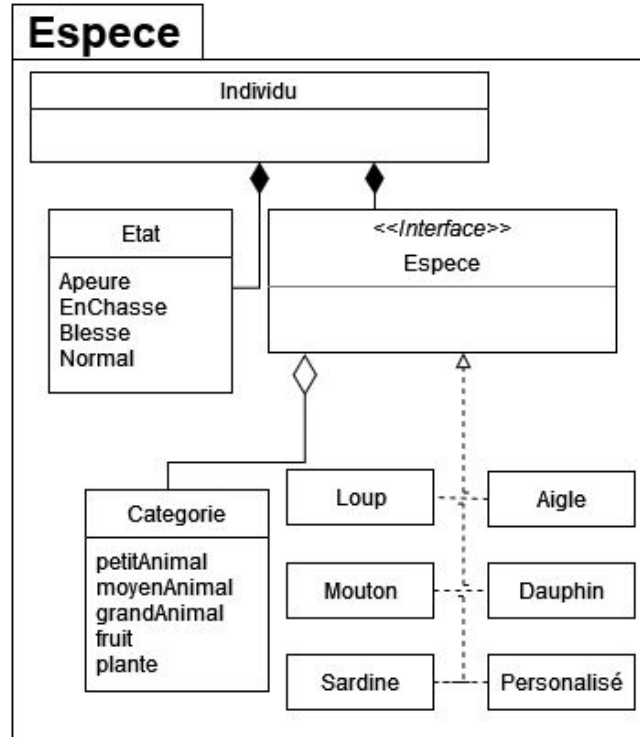
Architecture



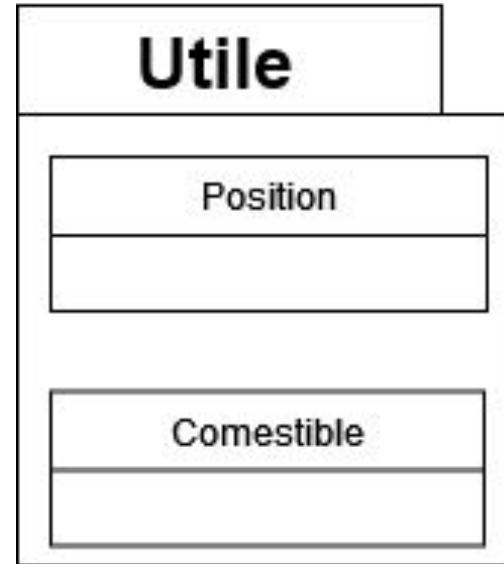
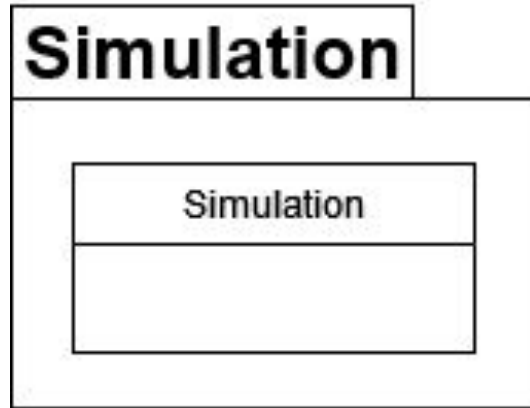
Architecture - Ressources & Environnement



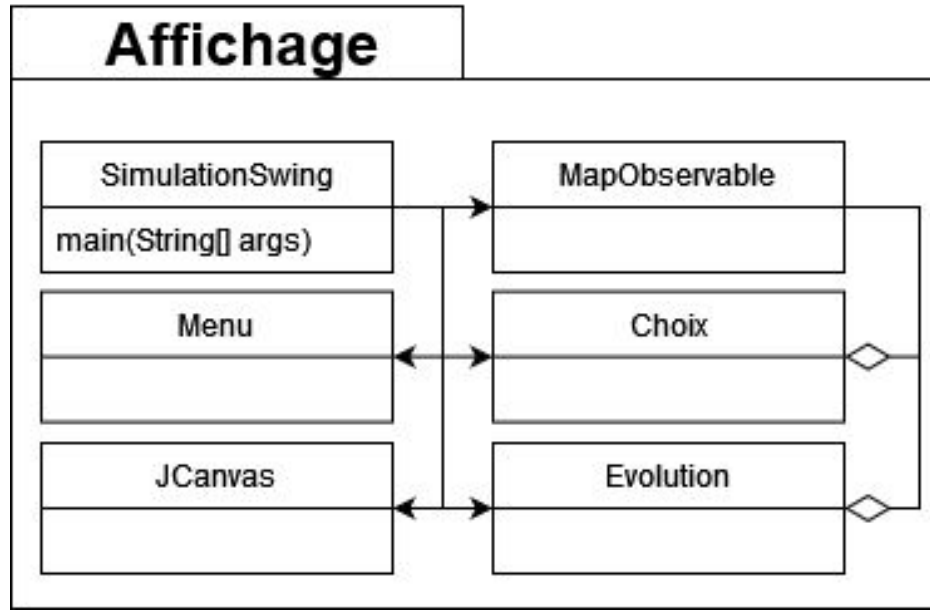
Architecture - Individu & Espece



Architecture - Simulation & Utile



Architecture - Affichage



Choix de conception - Environnement & Ressources

- Classe Environnement / Classe Ressources
- Environnements prédéfinis / Ressources prédéfinies : héritage
- Environnement / Ressources personnalisables : utilisation de constructeurs
- Utilisation d'une matrice d'altitude

Choix de conception - Espece & individu

- Interface Espece
- Espèces prédéfinies : implémentation
- Portée minimale de 2 descendants : éviter la surcharge
- Reproduction entre 2 individus maximum mais fonction utilisable pour N parents

Choix de conception - Simulation

- Comportement des individus :
 - avant : déplacement au hasard
 - maintenant : déplacement selon leur besoin (nourriture / reproduction ...)

Choix de conception - Affichage

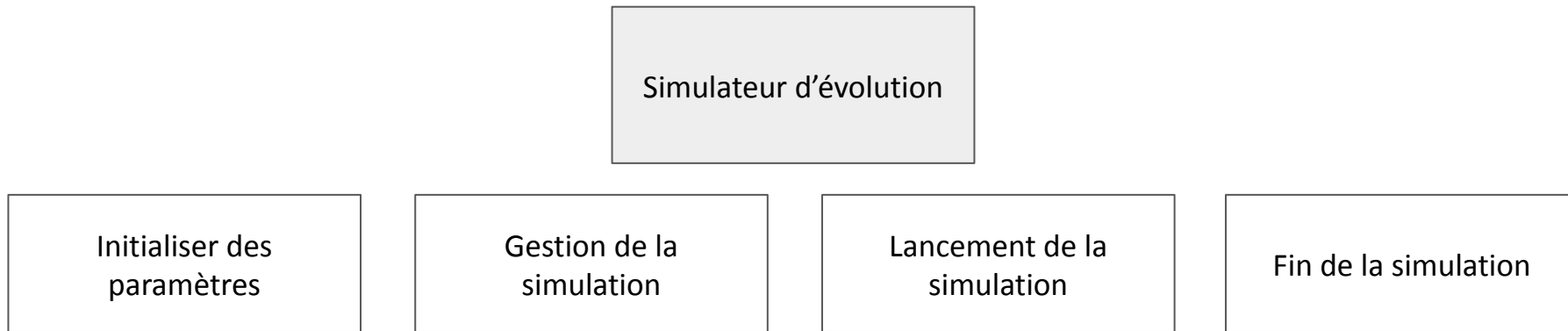
- Choix des objets personnalisés (Espèce ...) : utilisation de pop-up

3. Méthodes agiles

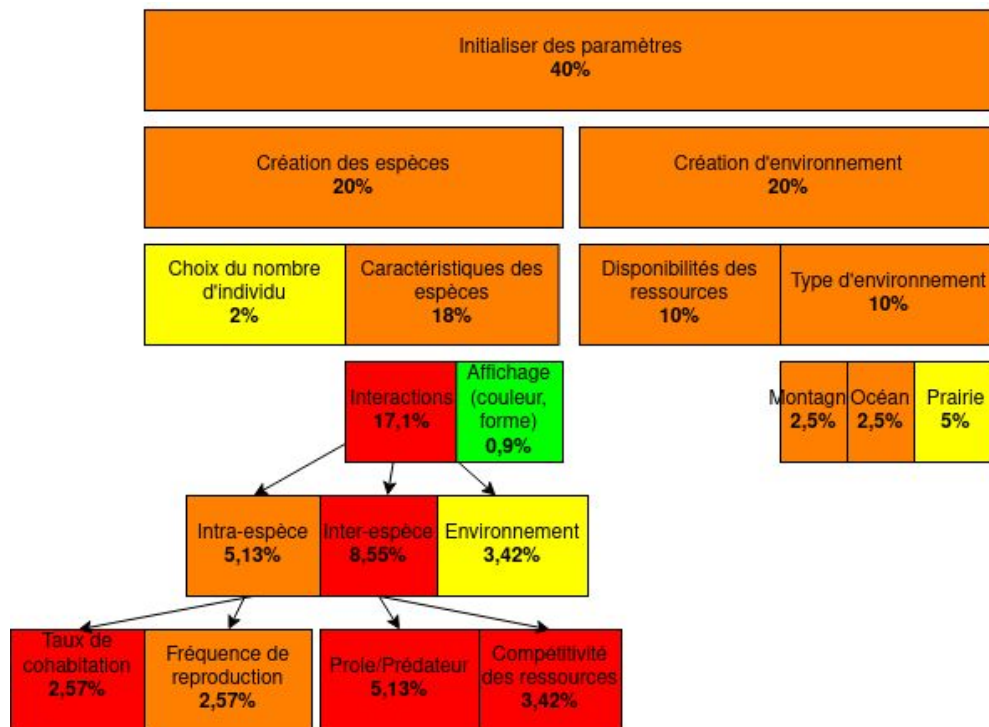
- a. Backlog
- b. Répartition des tâches
- c. Conclusion

Backlog

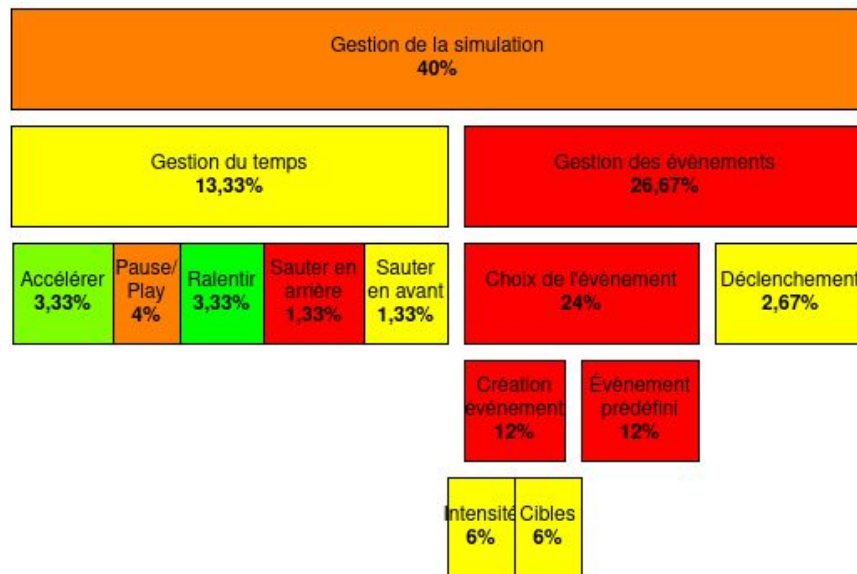
- Séparation du problème en 4 parties



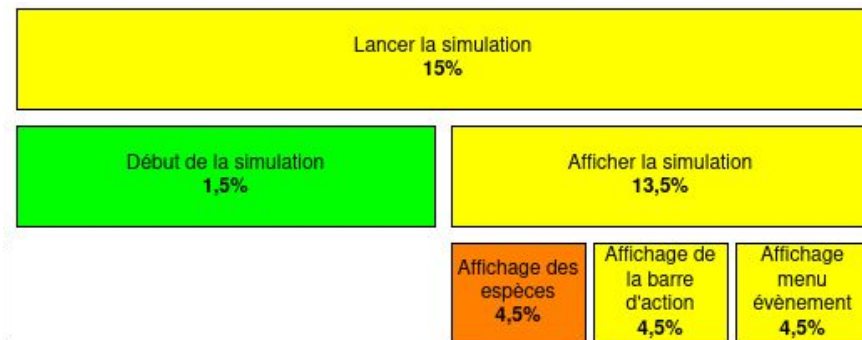
Backlog - Initialisation des paramètres



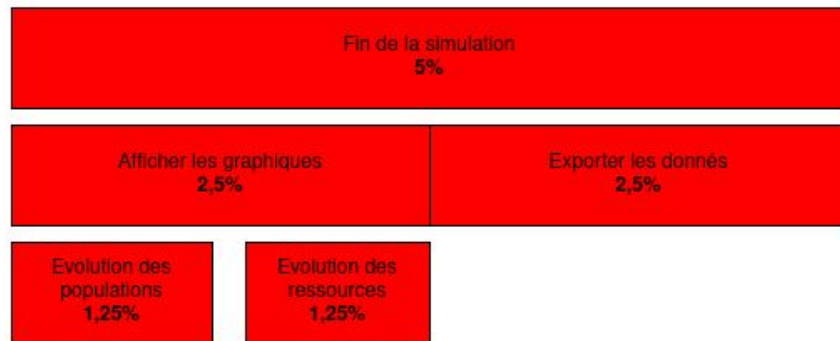
Backlog - Gestion de la simulation



Backlog - Lancement de la simulation



Backlog - Fin de la simulation



Répartition des tâches

- Pierre : Espece
- Romain : Environnement & Ressources
- Simon : Individu
- Maël : Simulation
- Killian : Affichage

Conclusion

Découpage du temps de travail en **itérations** :

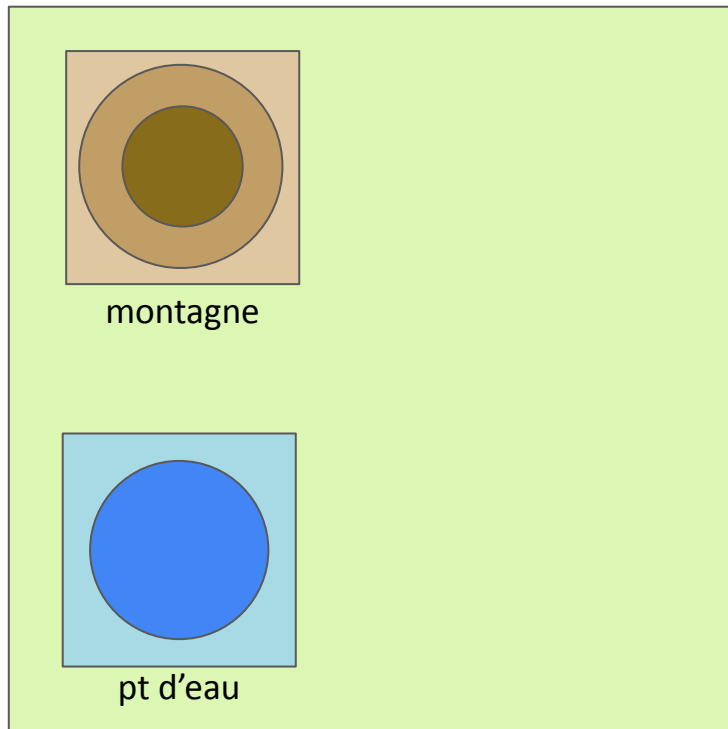
- Sous-itérations de 1 semaine
- Compte rendu de l'avancée et des difficultés rencontrées
 - Résolution rapide des problèmes
- Listing des modifications potentielles

Travail efficace

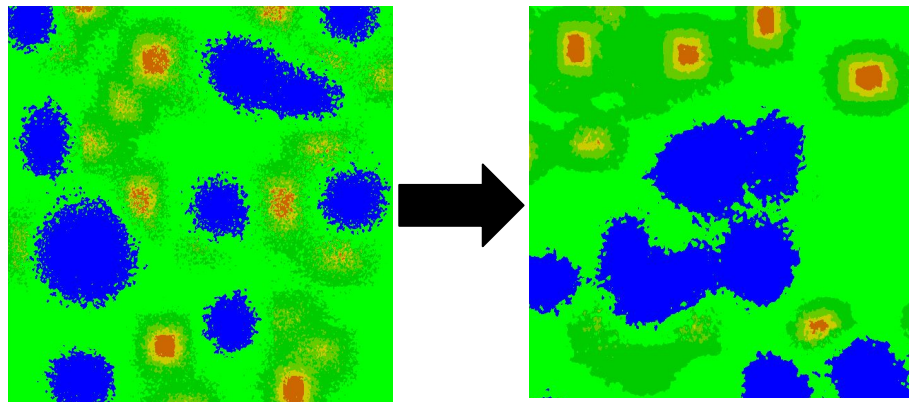
FIN

Merci pour votre attention

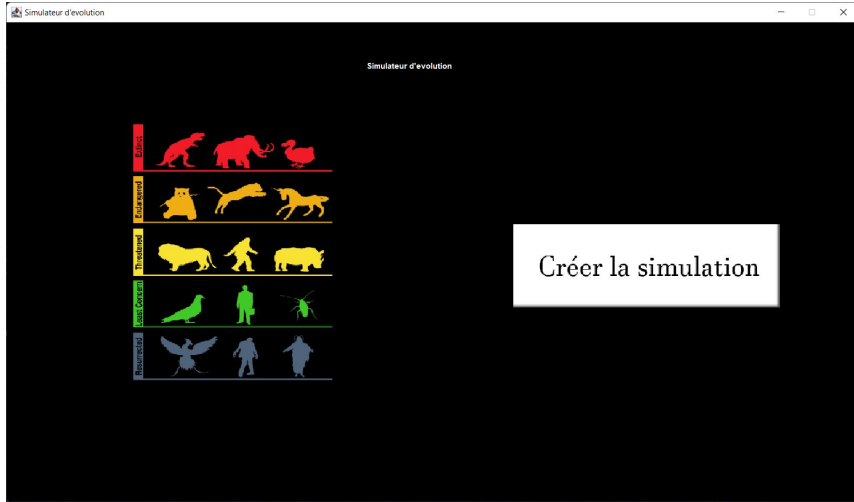
Question : Map / Altitude



1. Choix de P points d'eau / Q montagnes
2. 5 Gaussiennes pour les montagnes
3. 1 loi normale pour les pts d'eau
4. Filtrage

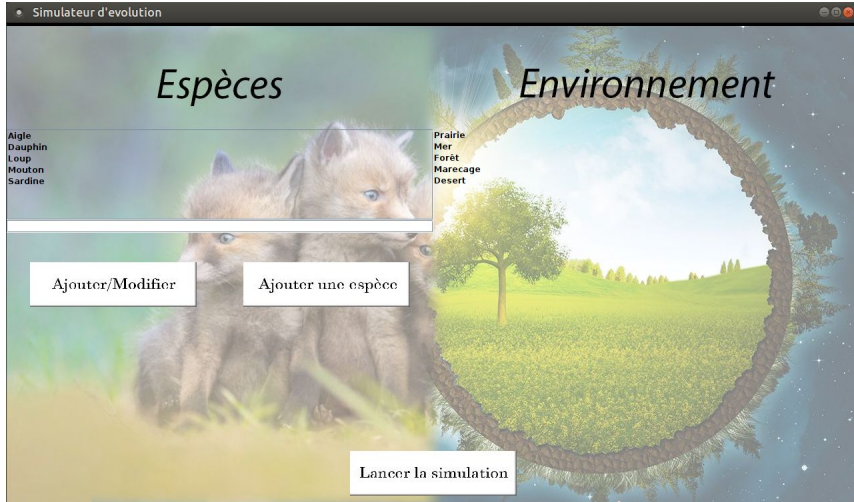


Question : Affichage



- ImagePanel extends JPANEL
 - JPanel avec une image
- Layout Null
 - Placement "bouton" JLabel où on veut
 - Placement du texte JLabel où on veut

Question : Affichage



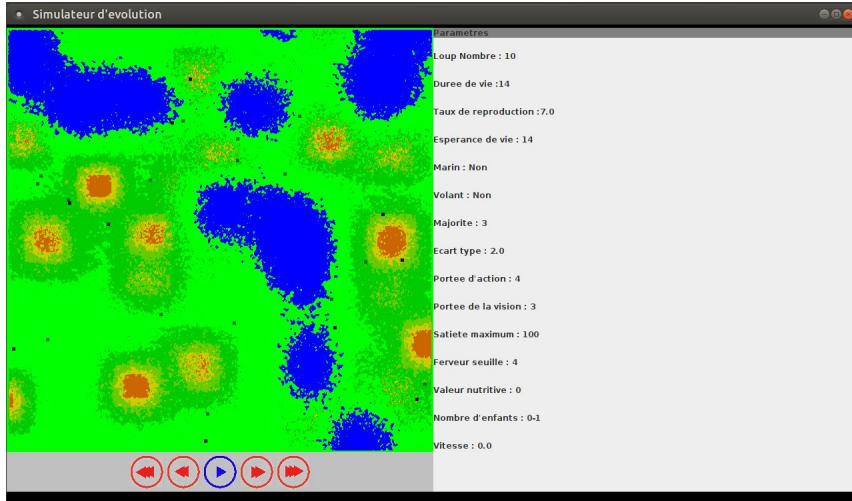
- ImagePanel extends JPanel :
 - JPanel avec une image
- BorderLayout :
 - Placement des items Nord / Sud / Est / Ouest
- JPanel + GridLayout
 - Gauche : Espèces
 - GridLayout
 - Droite : Environnement
 - GridLayout

Question : Affichage

- JDialog
- GridLayout

Creation d'une espece	
Nom	Majorite
ecartTypeEspece	porteeAction
porteeVision	vitesse
vieMax	satieteMax
comestibles	ferveurSeuil
nbEnfantsMin	nbEnfantsMax
valeurNutritive	estVolant
estMarin	Creer

Question : Affichage



- Map : JPanel NULL
- Individu : JPanel
- Ressource : JPanel

Question : Déplacement des individus

