

Rapport Individuels 1^{ère} itération

Romain Peyremorte

Le projet de Technologie Objet consiste à la réalisation d'un simulateur de vie animale. Durant cette seconde itération, je me suis occupé de continuer de travailler sur l'environnement et les ressources.

J'ai changé ma ligne de conduite en utilisant plus des classes objets pour Ressource et Environnement qui serviront de classe modifiable pour les environnements et ressources personnalisables par l'utilisateur : ces classes ont les attributs brutes avec des constructeurs demandant des variables pour chaque attribut, mais aussi les fonctions d'interactions avec les autres packages et éléments de la simulation.

Un autre changement est sur l'attribut définissant un environnement : je suis passé de 2 à 1. Suite à cela j'ai créé 5 classes d'environnements : Désert, Prairie, Forêt, Marécage et Mer, implémentant Environnement.

Pour chaque environnement créé, une ressource propre (qui apparait en majorité dans cet environnement) a été créée : Cactus pour désert, Arbuste pour prairie, Arbre pour forêt, Nénuphar pour marécage et Algue pour mer. Chacune de ces ressources implémentent la classe Ressource.

Suite à la création de tous ces classes, j'ai réalisé une série de programme test : une version JUnit et une version utilisant les *assert* (bien mettre « -ea » en argument lors de l'exécution) pour chacune des 12 classes qui sont dans le package Tests. Ces programmes tests ont pour but de vérifier la bonne implémentation (attributs) des classes et le bon fonctionnement des fonctions d'interaction pour le moment implémentées.