

# Rapport personnel - Maël Berrier - itération 1

## Introduction

Ce rapport décrit ce sur quoi j'ai travaillé lors de la première itération, dont l'échéance était le 9 avril 2022.

Pour commencer, je rappelle que nous travaillons sur un simulateur d'évolution.

## Répartition des tâches

Je devais personnellement m'occuper de l'implantation de la classe "Simulation".

Une simulation est caractérisée par une liste d'individus, une liste de Ressources et un environnement.

La méthode la plus importante à implémenter de la classe Simulation était la méthode "itérer". Elle permet d'effectuer tous les changements qui ont lieu au niveau des ressources et des individus lors d'un "tic" (l'unité de temps pouvant changer) telles que la consommation de ressources, la reproduction avec des paires...

J'ai aussi été responsable de la réalisation du diagramme UML de l'application.

## Pistes d'amélioration

Il y a deux angles d'amélioration de la classe Simulation :

- L'amélioration de la façon d'implémenter chaque itération temporelle, avec par exemple l'implantation du principe de vision pour chaque individu: s' il voit de la nourriture, même si elle n'est pas à portée, il se dirigerait vers celle-ci.
- L'implémentation de la gestion des évènements et leur impact sur les ressources et/ou les individus au cours des itérations.