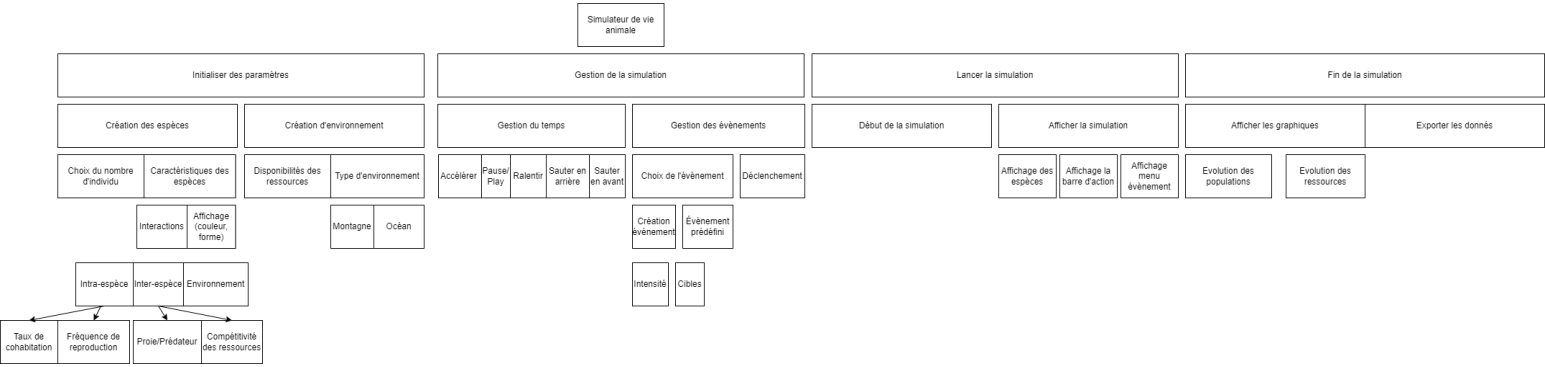


Rapport Général - Itération 1

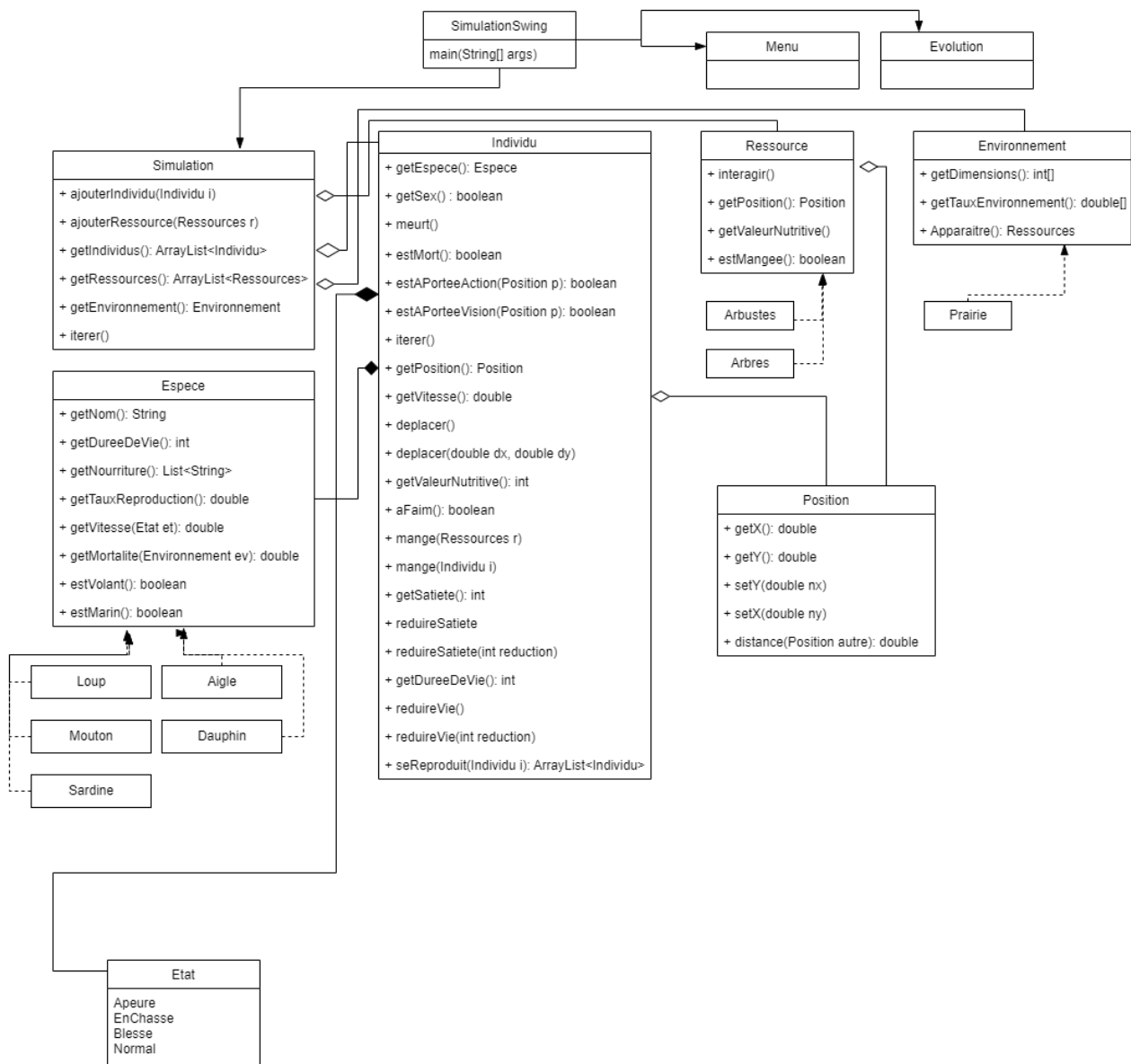
Introduction

Nous allons commencer par rappeler notre sujet. Il s’agit de construire un simulateur d’évolution intégralement générique : dans le sens où l’utilisateur doit pouvoir créer ses propres espèces et les faire évoluer dans l’environnement de son choix.

User Story



UML



Répartition des tâches

Nous avons commencé par réfléchir en groupe sur l'architecture de notre application avant de choisir sur quoi se focaliser en premier.

Cela donne le diagramme UML précédent.

Ensuite, nous nous sommes répartis les tâches comme suit :

- Pierre s'est occupé de créer la classe espèce et quelques espèces prédéfinies afin de faciliter l'utilisation de l'application par l'utilisateur.
- Romain a implémenté la partie environnement ainsi que les ressources.
- Killian a travaillé sur la partie graphique de notre application et a veillé au bon lancement de celle-ci.

- Maël s'est penché sur la partie simulation de notre application : la mise à jour des individus, et leur bonne évolution dans l'environnement.
- Simon pour sa part a implanté la classe individu dont toutes les méthodes inhérentes aux interactions individu-individu et individu-environnement.

Avancé du développement de l'application et pistes d'amélioration

Pour la première itération, nous avons pris le parti de ne pas prendre en compte la genericité.

Ainsi, nous avons défini des espèces par défaut parmi lesquelles l'utilisateur peut faire son choix.

En outre, le caractère des individus simulés est pour le moment très basique, il s'agit d'une piste d'amélioration. Leurs interactions avec leurs pairs ne sont pas très développées (pas de déplacement en "meute"/"solo" ..., navigation au hasard dans prendre en compte le champ de vision des individus).

Figure: Diagramme UML de l'application à l'itération 1