

Rapport Personnel - 2ème Itération

Pierre Rossi
23 avril 2022

I - Introduction

Ce rapport décrit le travail que j'ai réalisé dans le cadre de la deuxième itération de notre projet long en Technologie Objet.

Je rappelle tout d'abord que notre projet consiste en la réalisation d'un simulateur d'évolution d'animaux dans un environnement donné.

II - Travail Personnel

Lors de cette deuxième itération, je me suis occupé de rajouter une classe 'Personnalisé' qui implémente l'interface 'Espèce'. Cette classe a pour but de permettre à l'utilisateur de créer une nouvelle espèce avec les caractéristiques de son choix. Pour cela, il a fallu créer un nouveau constructeur.

J'ai aussi rajouté beaucoup d'attributs dans les classes implémentant 'Espèce'. Ces attributs représentent toutes les caractéristiques nécessaires pour définir une espèce et ensuite un individu afin de calculer ses interactions dans l'environnement.