Lorsqu’on veut créer un scénario, on donne les paramètres suivants :

-1) humidité

-2) taille selon x et selon y de la grille

-3) les caractéristiques du vent (puissance et orientation)

-4) la liste des biomes

Si on a un seul biome donné en entrée, il n’est pas nécessaire de remplir sa liste de cases, car l’ordinateur le fera lors de la génération de la carte.

Si on a plusieurs biomes donnés en entrée, il faut que chaque biome contienne sa liste de cases, et il est impératif d’avoir aucune redondance de cases entre les biomes. Cette liste de cases peut être de cases vierges, ou déjà prêtes à la simulation. Ainsi si toutes les conditions sont réunies (tous les biomes ont des cases,

Cas de figures :

-On veut créer un nouveau scénario, on donne les paramètre 1 à 3 et :

-Toute la carte est un seul biome : on donne une liste avec cet unique biome, et la carte peut être générée

-La carte est composée de plusieurs biomes : on donne une liste avec les différents biomes, avec chaque biome qui possède déjà des cases de la grille (vierges ou non). il est impératif d’avoir aucune redondance de cases entre les biomes. De plus toutes les cases de la grille doivent figurer parmi les biomes. *Ce type de situation est envisageable si on définit avec une interface graphique (comme paint) quels biomes possèdent quelles cases.*

-On veut lancer une simulation à partir d’un scénario sauvegardé :

On récupère les infos 1 à 3 dans le fichier texte. On

Trucs à traiter :

-Charger un scénario à partir d’un fichier

-Si un scénario possède plusieurs biomes du même type, faut-il fusionner ces biomes en un seul

-Associer un caractère à chaque type de case pour l’affichage console

-Génération aléatoire d’un scénario à multiples biomes ?

-Ajouter d’autres types de terrains