

# PLAN DE DÉVELOPPEMENT

---

robot ramasseur de palets en LEGO

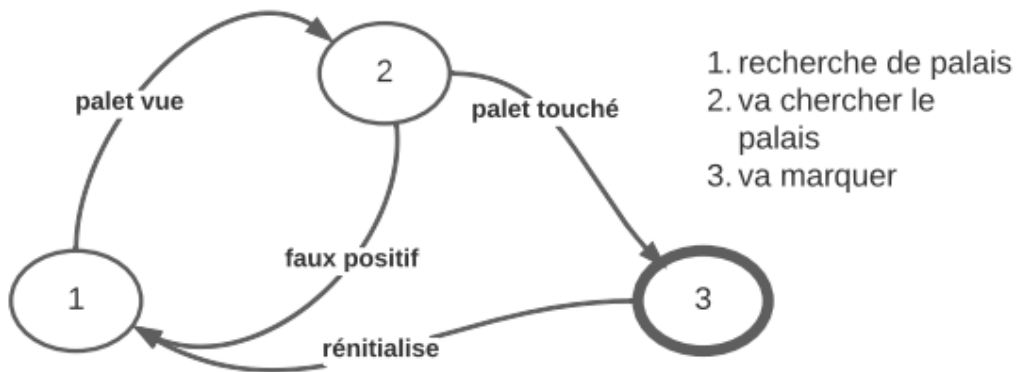
initiation à l'intelligence artificielle

Diane CRAIG  
Adrien DELAYE  
Fouad GASMI  
Andrew HARDWICK  
Ergys KORSITA

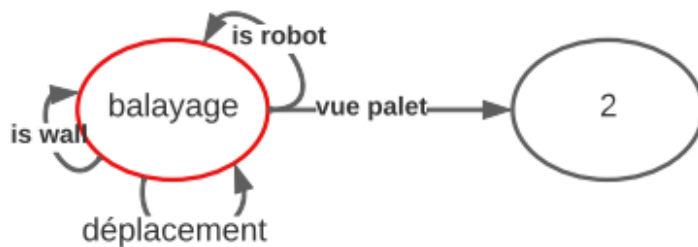
Dans un projet de développement, il est très important avant de faire un plan de développement avant de programmer. En effet, celui-ci permet de nous mettre en accord sur la structure du code entre tous les membres du groupe.

Voici les automates dans l'ordre que nous avons pensé :

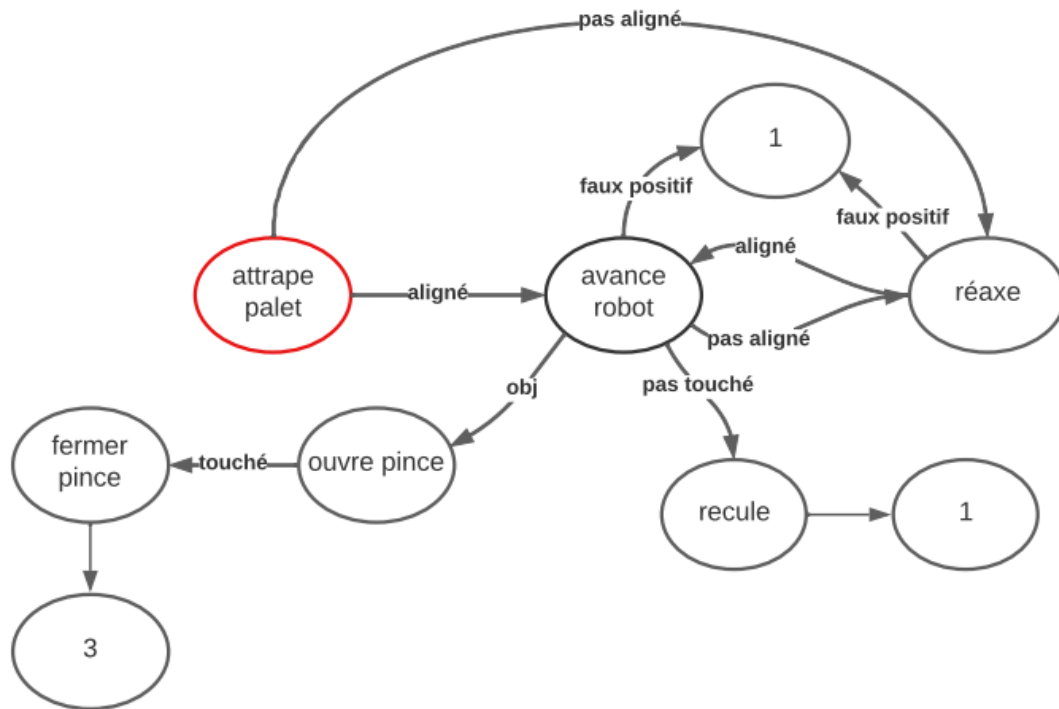
### Automate général



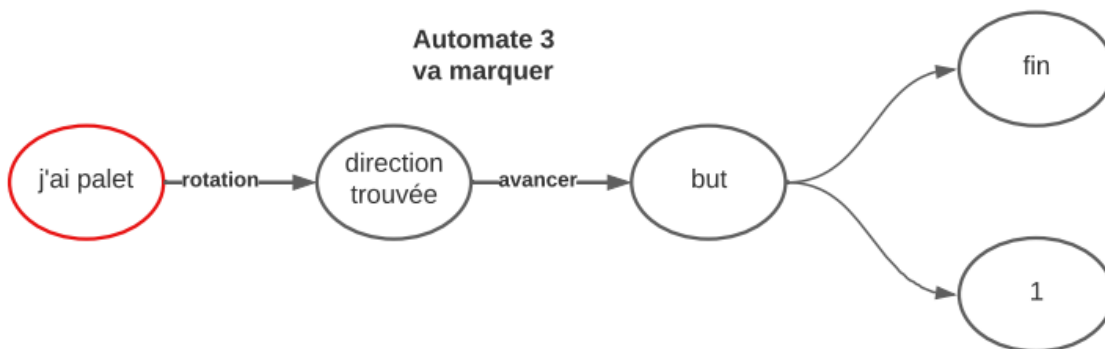
### Automate 1 recherche de palais



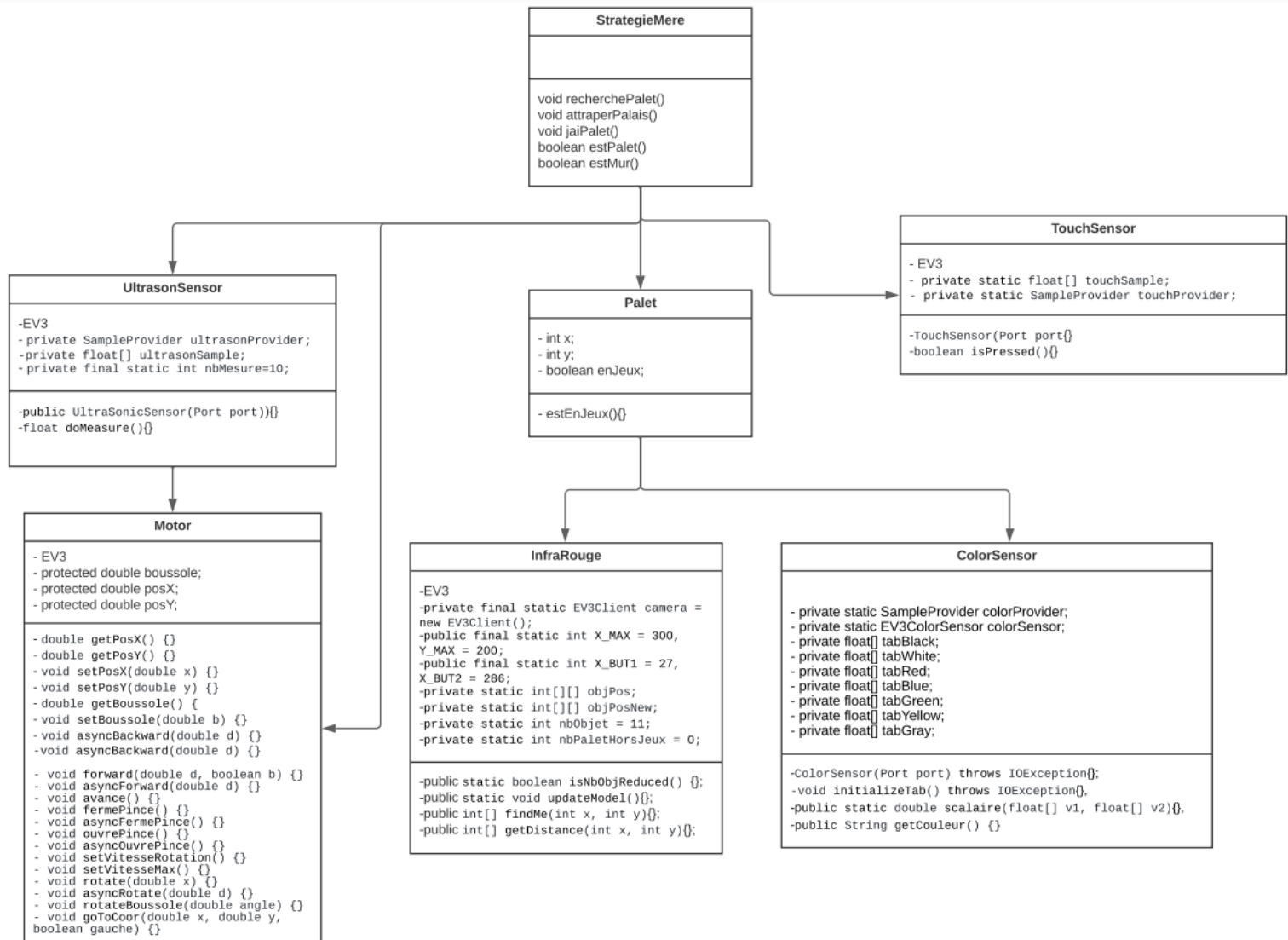
### Automate 2 va chercher le palet



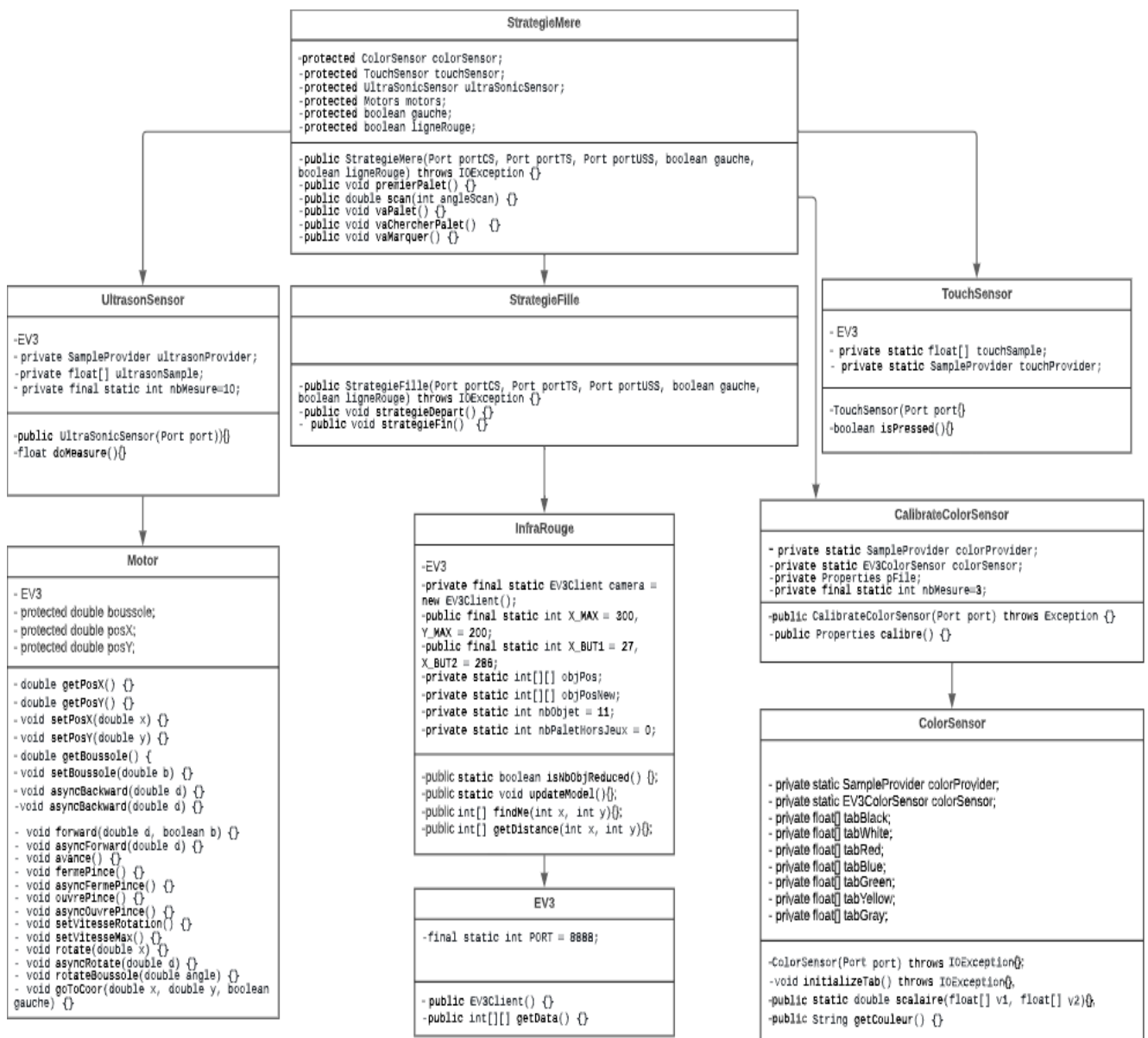
### Automate 3 va marquer



## Représentation des classes :



## Représentation des classes corrigée:



Echéancier de développement :

S5 Projet IA : plan de développement						
Date début : 03/10/2022		Légende :				
Date fin : 07/11/2022		Fouad	Ergys	Diane	Andrew	Adrien
Taches	semaine 5	semaine 6	semaine 7	semaine 8	semaine 9	semaine 10
	03/10→10/10	03/10→10/11	03/10→10/12	03/10→10/13	31/11→07/11	07/11→14/11
<b>TouchSensor</b>	2 h 30					
boolean estTouche()	2 h					
void toString()	30 min					
<b>Calibrate</b>	6 h					
properties calibre()	6 h					
<b>ColorSensor</b>	4 h					
void initializeTab()	2 h					
double scalaire()	10 min					
String getColor()	1 h 50					
<b>UltrasonicSensor</b>	2 h					
float doMeasure()	2 h					
<b>InfraRouge</b>	2 h	6 h				
int[] palaisPlusProche()	1 h					
int[] posRobot()		2 h				
int[] posPalais	1 h					
int[] posAdversaire		2 h				
<b>Palet</b>	1 h					
boolean estEnJeux()						
<b>Robot</b>	1 h					
<b>ClawMotor</b>	2 h					
void open(int o)	1 h					
void close(int f)	1 h					
<b>WheelMotor</b>	6 h					
void avance(int a)	1 h					
void recule(int r)	1 h					
void stop()	1 h					
void tourneAGauche(float a)	2 h					
void tourneADroite(float a)	1 h					
<b>Strategie</b>						
void recherchePalet()		20 h				
void attraperPalais()		20 h				
void jaiPalet		20 h				
boolean estPalet()		20 h				
boolean estMur()		20 h				