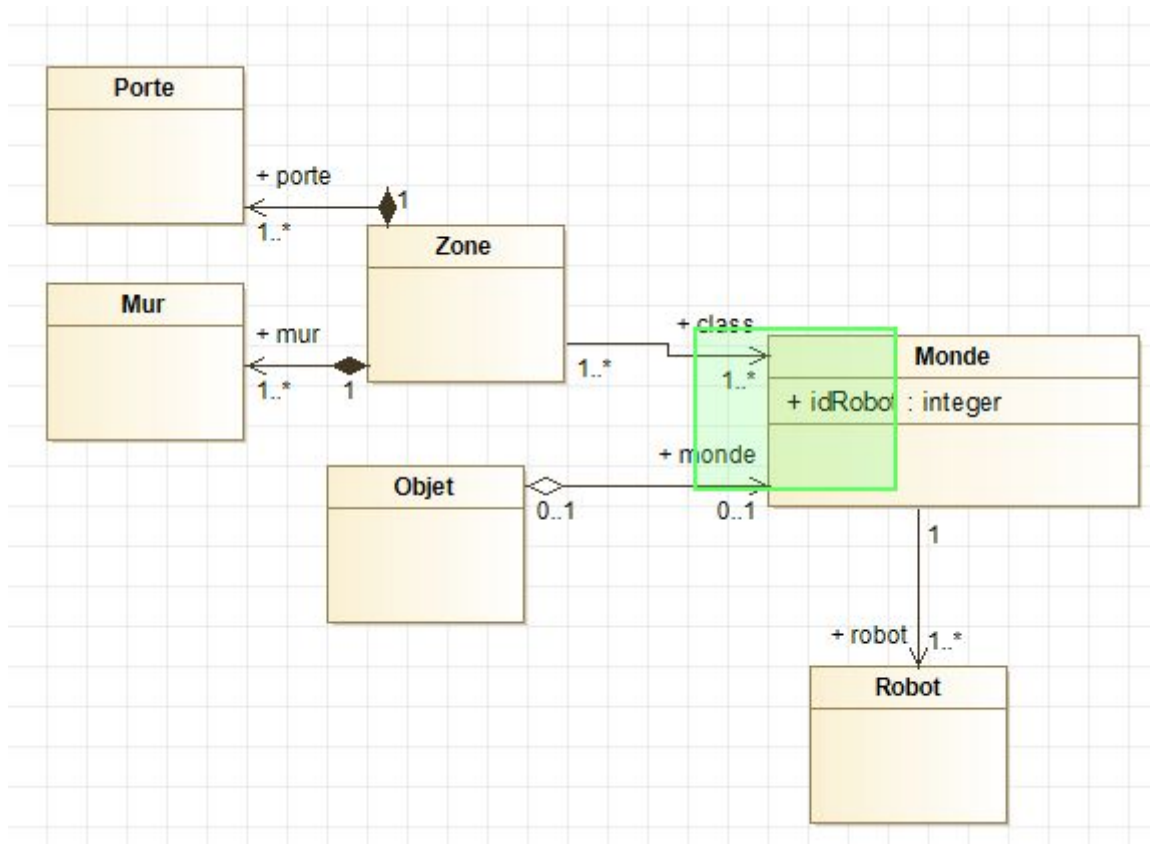
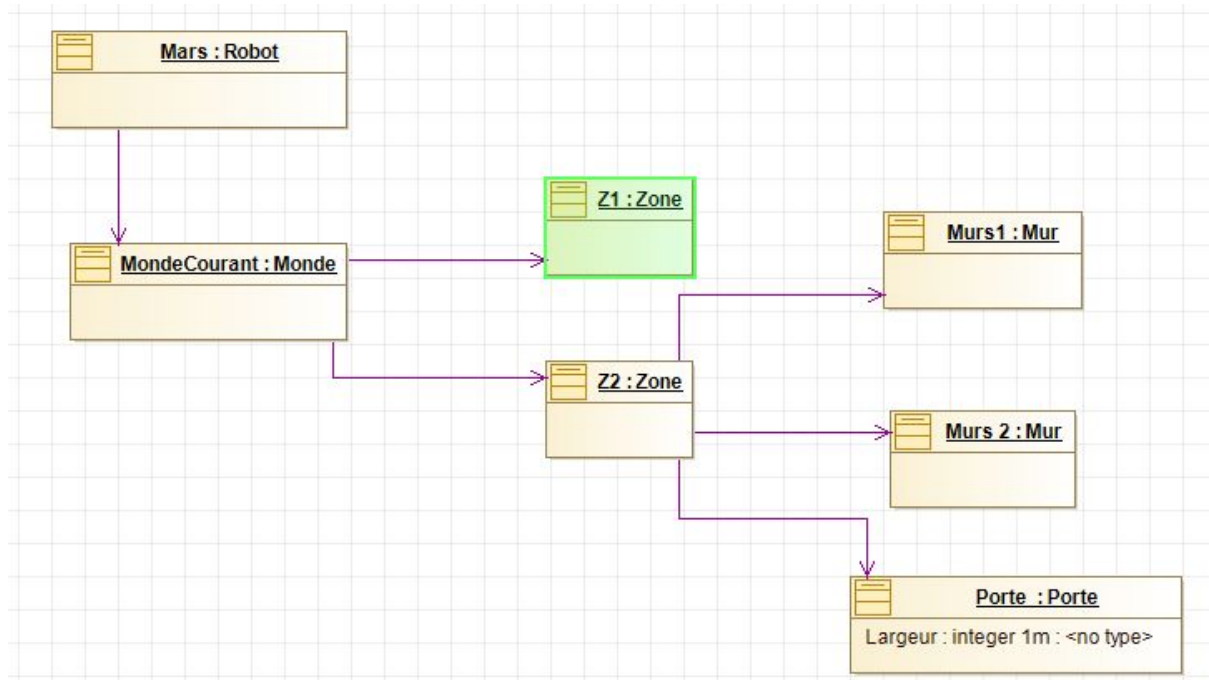


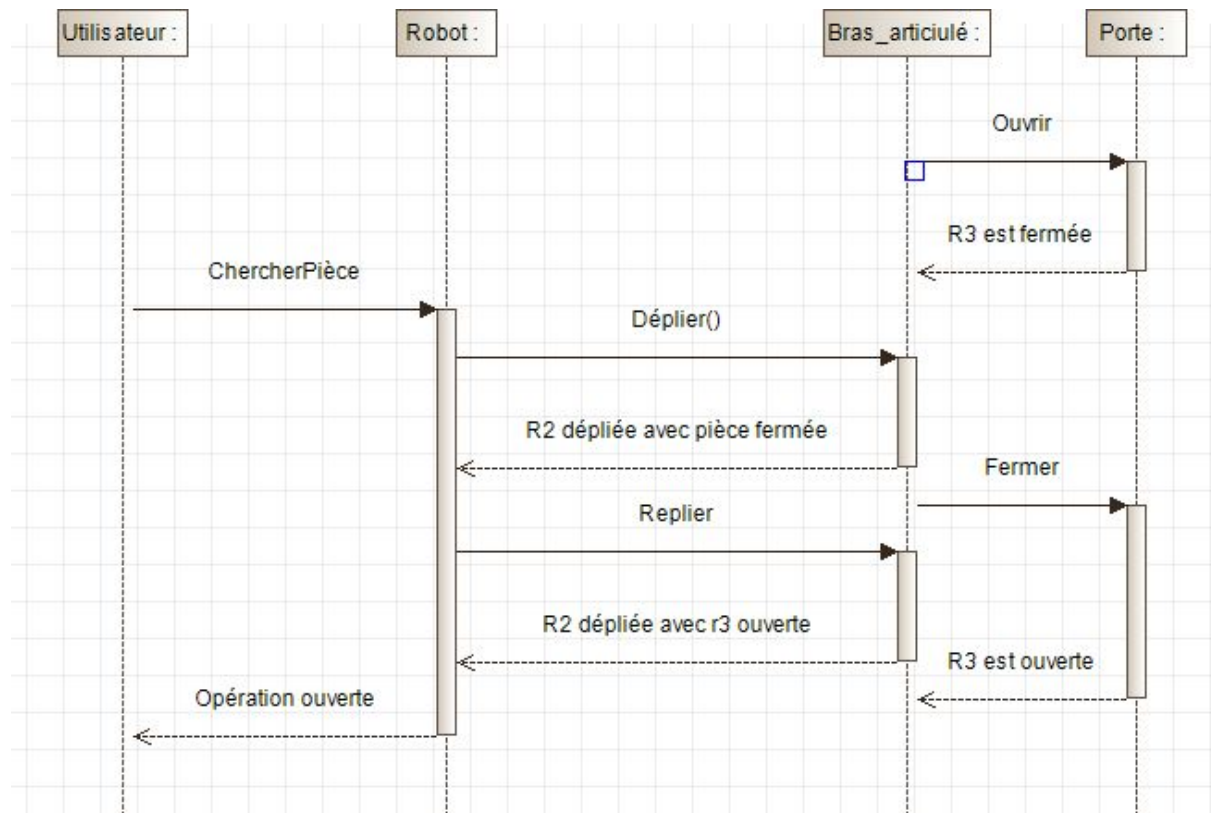
## Compte rendu TD3 SLAM5

### Exercice 1:



Le **robot** est l'acteur principal dont il est lié à la classe "**Monde**" dans laquelle il y a des évolutions possibles. Puis la classe et l'acteur qui sont tous deux liés à l'instance "**MondeCourant**" qui est lié par la suite aux zones (**Z1 et Z2**) dans laquelle la zone 1 n'a aucune valeur pour l'instant alors que la zone Z2 possède deux murs et une porte qui mesure 1 mètre.

## Exercice n°2



En pseudo code :

### Classe Robot :

```

public class Robot {
    BrasArticulé b;
    private int chercherPièces;
}
  
```

### Classe BrasArticulé :

```

public class BrasArticulé {
    Pince p;
  
```

```

void ChercherPièces (int C, Pince.déplier d) {
    Pince.déplier(d);
    Pince.replier(d);
}
}

```

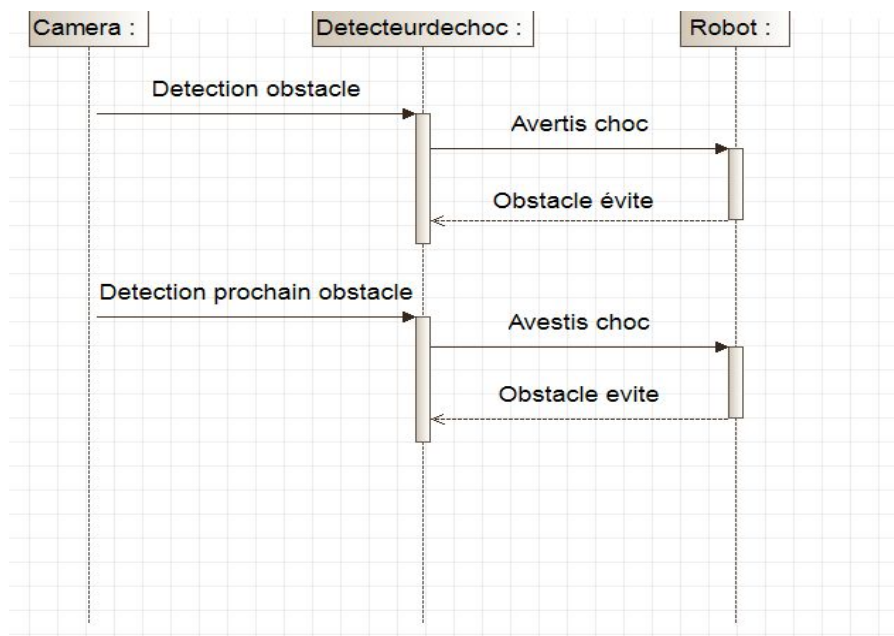
### Classe Pince :

```

public class Pince {
    déplier d, replier r {
        Pince.ouvrir (o : string );
        Pince.fermer (f : String);
    }
}

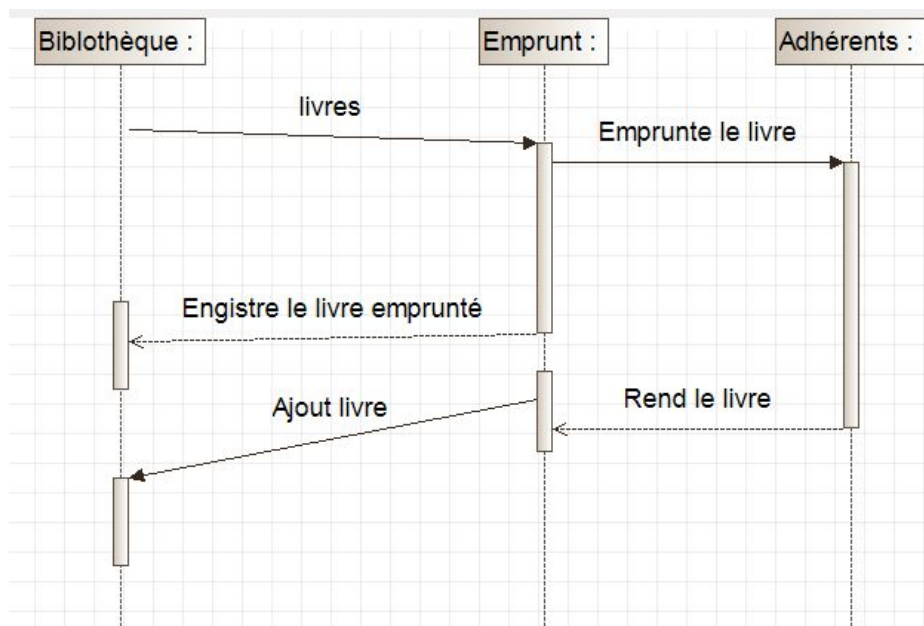
```

### Exercice 3 :



### Exercice 4 :

A/



La bibliothèque emprunte le ou les livres aux adhérents dont la limite est de 3 livres, une fois le livre emprunté la bibliothèque enregistre le livre emprunté dans la base de donnée. L'adhérent rend le livre à la bibliothèque et le livre a été ajouté de nouveau à la base de donnée de la bibliothèque.

B /