**TO DO - UNITY**

* Faire un bâtiment simple
* Créer un personnage et le faire mouvoir dans cette environnement
* Tester les collisions entre plusieurs personnages, et avec les décors
* Mettre une sortie, qui «Détruit l’individu » quand il y passe
* Mettre un compteur du nbre de personnes sorties en fonction du nb de personnes initialement présentes dans la pièce (pour l’instant 1 seul)
* Mettre un Timer déclenchable à l’aide d’un touche, et s’arretant quand tous les individus ont « disparu » comme ça « s’il ils meurent c’est bon aussi »
* Modéliser le comportement autonome d’un individu **(plus gros du travail)**
* Tester et ajuster le comportement quand il y a plusieurs individus
* Faire en sorte que lorsque que la catastrophe se produisent les personnes se déplacent vers la sortie, de manière réaliste
* Rendre la simulation fonctionnel avec le Timer, et le compteur du nb de survivants.
* Mettre en place un « feu » qui apparaît aléatoirement dans la pièce (avec une probabilité plus importante près de certains endroit)
* Faire en sorte que les personnes fuit le feu
* Réordonner le bureau de manière réaliste (voir les documents sur le bâtiment)
* Mettre en place un moyen de récupérer des stats sur l’évacuation

A partir de cela, on devrait pouvoir tester le « gros » du TIPE, c’est-à-dire, comment optimisé le bâtiment pour permettre une évacuation rapide ( je dois faire des stats etc.. pour que cela soit expérimentalement viable)

En guise de bonus il sera possible de faire :

* Tester la modularité du comportement des individus et leur influence sur l’évacuation
* Tester sur d’autre catastrophes
* Tester sur plusieurs étages
* Tester en 3D
* Tester l’influence de la taille du bâtiment et du nombres de personnes