**TO DO - TIPE**

* ~~Faire un bâtiment simple~~
* ~~Créer un personnage et le faire mouvoir dans cette environnement~~ (j’ai retiré la gravité)
* ~~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~~
* ~~Mettre un Timer qui s’arrête quand tout le monde a évacué~~
* ~~Faire en sorte que la simulation se lance quand j’appuie sur un bouton donné~~
* ~~Mettre un feu à un endroit donné quand la simulation se lance (pour l’instant endroit fixe)~~
* Modéliser le comportement type Boids
* Ces individus doivent fuir le feu et sortir correctement du bâtiment
* Définir le bâtiment proprement « cahier des charges » et en faire un prefab (ce sera notre bâtiment de test pour l’instant on ne cherche pas à l’optimiser)
* Donner les limites de ce modèle et expliquer pourquoi on passe à un modele plus précis pour cette simulation
* Modeliser le comportement défini par Dirk Helbing et Mehdi Moussaid
* Faire un feu plus réaliste, avec des probabilités qu’ils apparaissent dans certains endroits etc..
* Faire en sorte qu’ils se propagent dans la pièce, qu’il y est de la fumée etc…
* Permettre l’extraction de donné pour chaque simulation
* Pour faciliter l’extraction de donnés, faire en sorte que la simulation se lance en boucle
* Créer plusieurs prefabs du bureau pour voir quels types de bureau est le plus optimal.

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