

LE JEU DE LA VIE

VALENTIN BIANCHI, YOUSSEF NAJIB

SOMMAIRE

1/ PRINCIPE

2/ ARCHITECTURE GÉNÉRALE DU PROJET

2.1/PRÉSENTATIONS DES DIFFÉRENTS DIAGRAMMES

2.2/PRÉSENTATION DES DIFFÉRENTES CLASSES

2.3/STRUCTURATION DU CODE

4/DÉMONSTRATION

5/CONCEPTS DE POO MIS EN OEUVRE

6/CRITIQUE ET AMELIORATIONS

7/CONCLUSION

1/INTRODUCTION

- INVENTÉ EN 1970 PAR LE MATHÉMATICIEN BRITANNIQUE JOHN HORTON CONWAY
- GRILLE DE CELLULES OÙ CHAQUE CELLULE PEUT ÊTRE VIVANTE OU MORTE
- POINT DE VUE SCIENTIFIQUE->EXEMPLE FRAPPANT DE SYSTÈMES DYNAMIQUES DISCRETS,
- COMMENT DES MOTIFS STABLES, OSCILLANTS OU MOBILES PEUVENT APPARAÎTRE SPONTANÉMENT À PARTIR D'UN ÉTAT INITIAL DONNÉ
- OBJECTIF

2/ ARCHITECTURE GÉNÉRALE DU PROJET

2.1/PRÉSENTATIONS DES DIFFÉRENTS DIAGRAMMES QU'ON A UTILISÉ

DIAGRAMME DE SÉQUENCE

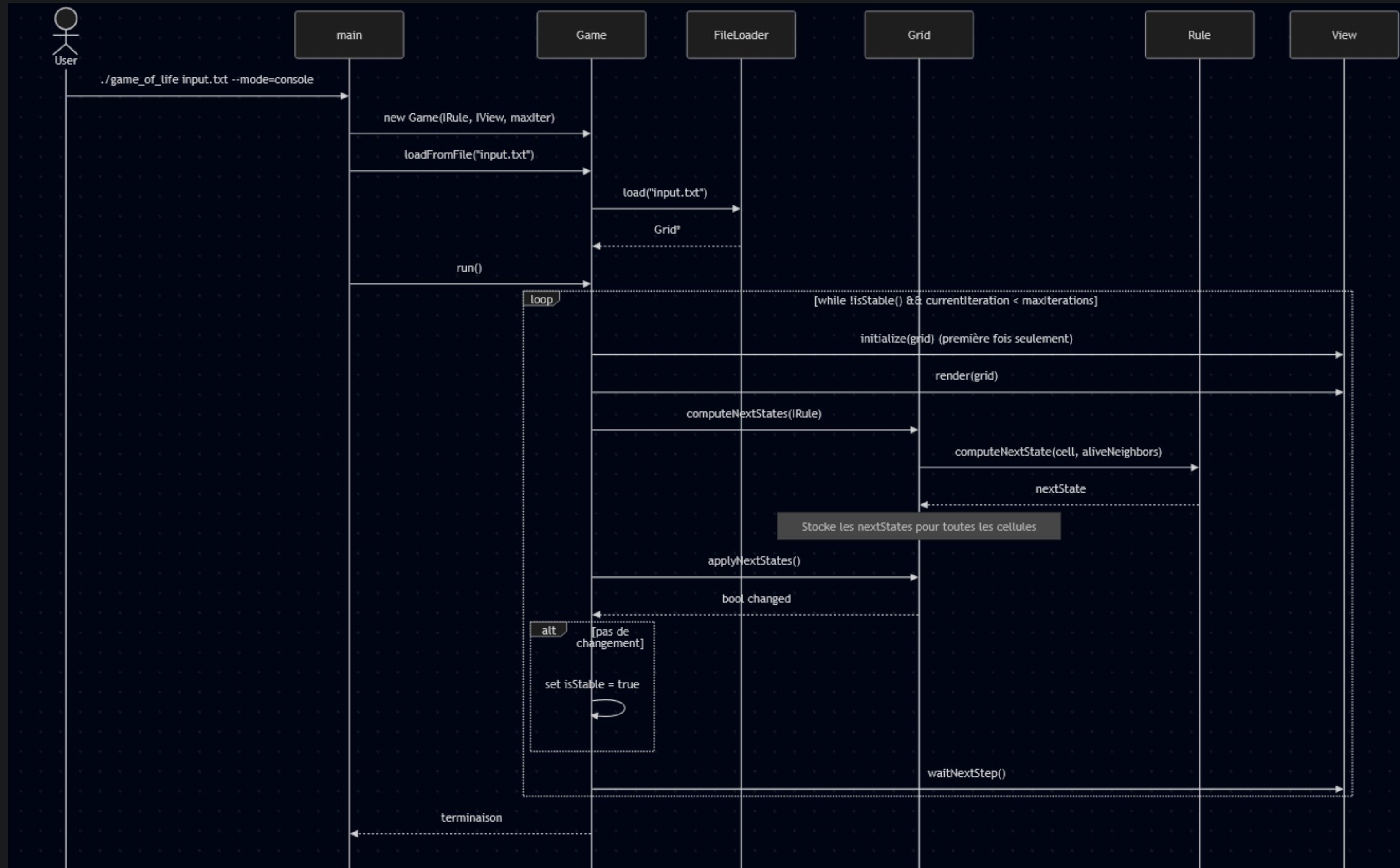
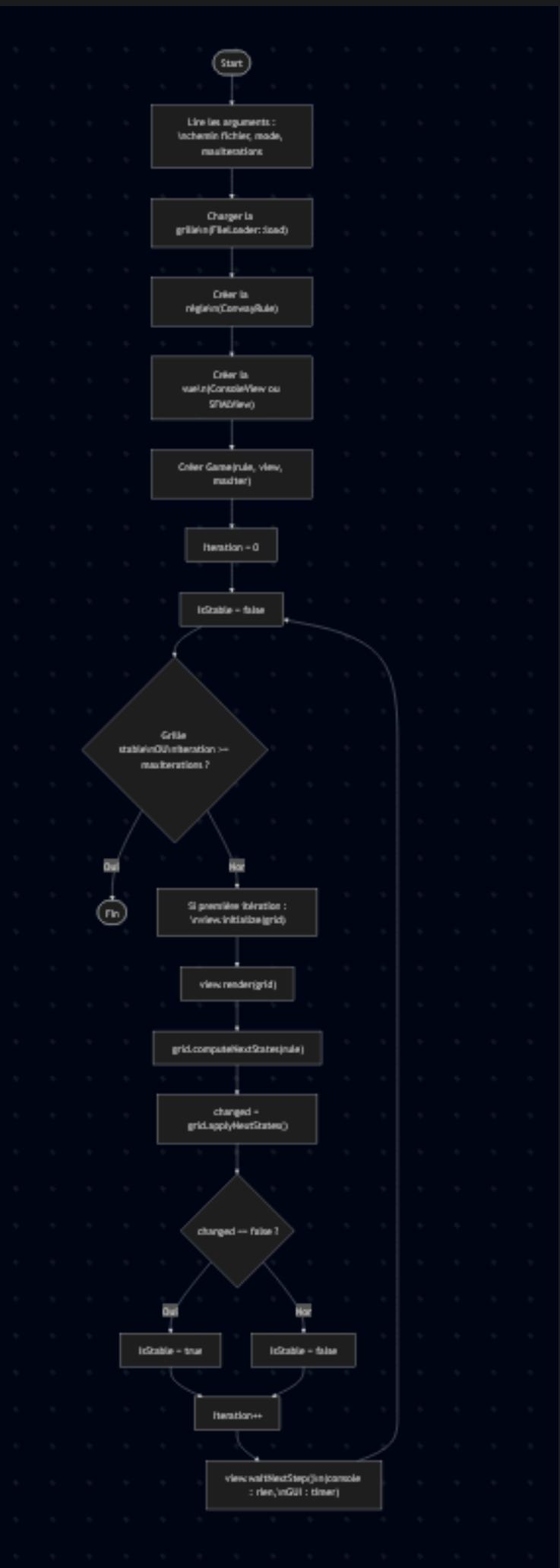
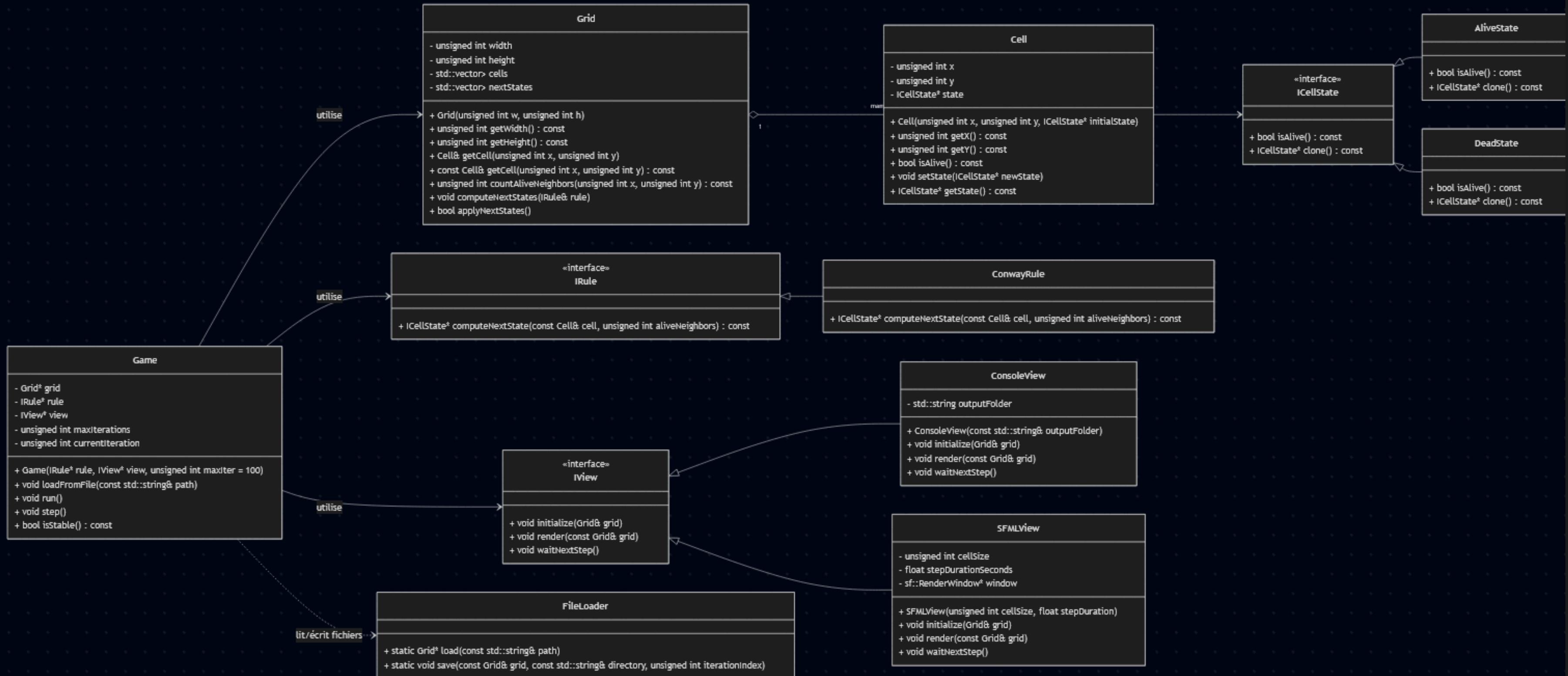


DIAGRAMME D'ACTIVITÉ

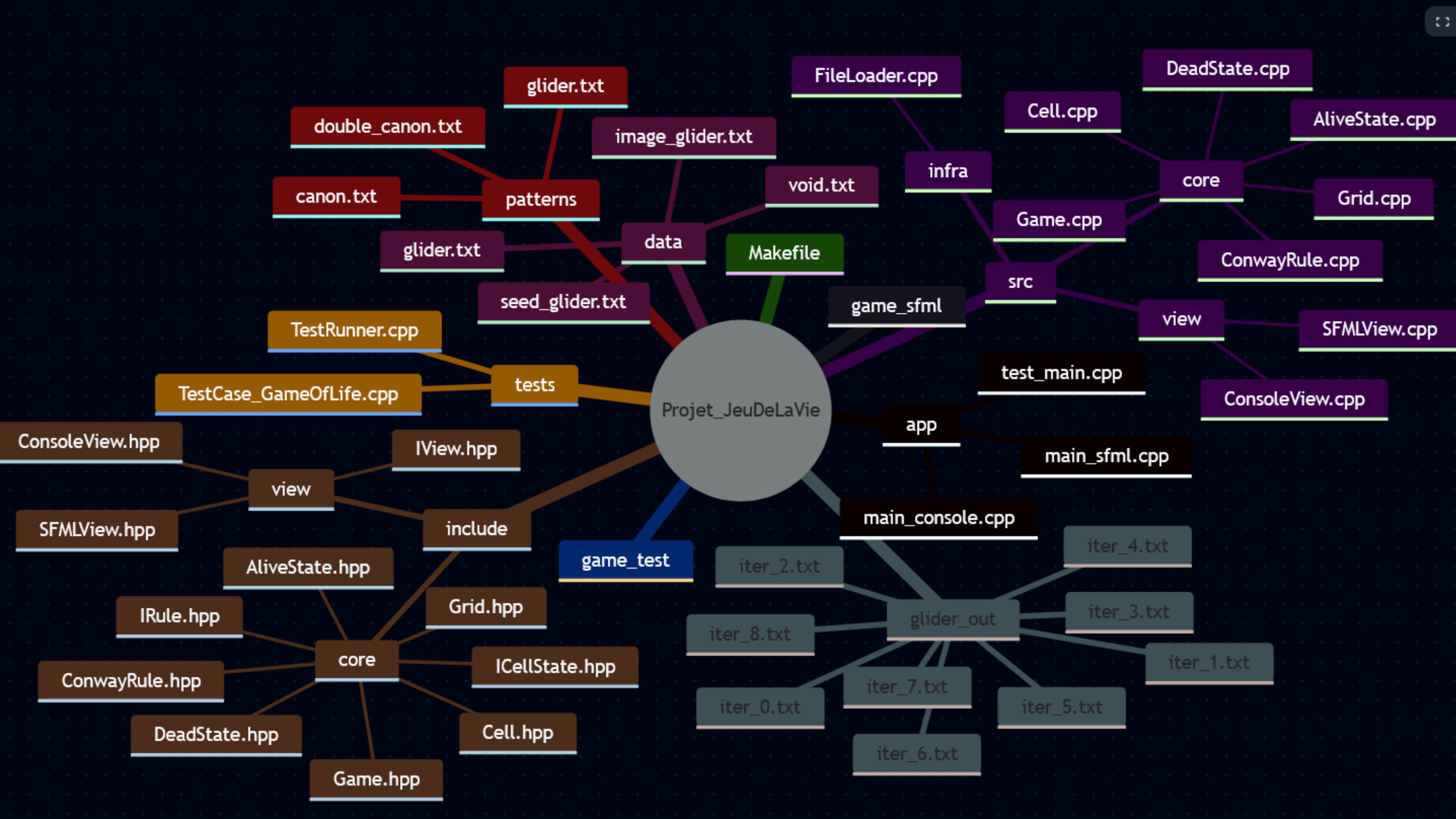


2.2/PRESENTATION DES DIFFERENTES CLASSES

DIAGRAMME DE CLASSE



2.3/STRUCTURATION DU CODE



4/DÉMONSTRATION

5/CONCEPTS DE POO MIS EN OEUVRE

-ENCAPSULATION

-HÉRITAGE

-POLYMORPHISME

6/CRITIQUE ET AMELIORATIONS

7/CONCLUSION

MERCI !

Présenté par l'équipe :

Valentin Bianchi
Youssef Najib