



Département
du Premier
Cycle

Projet Informatique 2^{ème} Année

SIMULATION MÉCANIQUE D'UN SOLIDE
ET
MOTEUR GRAPHIQUE 2D EN PASCAL

Tristan POURCELOT
Victor CLEREN
Rémi VERSCHELDE
Théo GARCIA-GUITTON

Responsable : C. WOLF

Groupe 52

Année scolaire 2010-2011

Institut National des Sciences Appliquées de Lyon

1 Introduction

Caca prout

2 CDCF - *Cahier Des Charges Fonctionnel*

3 Problèmes physiques et méthodes de résolution

3.1 Gestion des chocs

3.2 Remplissage de l'objet

FloodFill Scan Line

4 Bugs - Améliorations

Il subsiste de nombreux bugs et améliorations possibles de notre projet. En particulier, de nombreuses améliorations que nous pensions apporter à notre projet n'ont pas été implémentées par faute de temps, certains problèmes ayant été plus chronophages que prévu.

4.1 Améliorations

- Différents fluides (air, eau, vide ...)
- Variation aléatoire et incidence du vent
- Amélioration du modèle physique (élasticité ...)

4.2 Bugs

- Lenteur de l'exécution sous Linux (pas de problèmes sous Windows)
- Le décor ne se remet pas à jour si on le redessine
- Calcul des tangentes peu précis (sinon il serait beaucoup trop lent)

5 Conclusion

Miam !

6 Annexes

6.1 Avis personnels

Tristan :

- Communication
- Conflits SVN
- Implémentation pascal linux = caca

Rémi :

- Les autres ont rien foutus

Victor : Idem

Théo : Niah ?

6.2 Diagrammes de classes

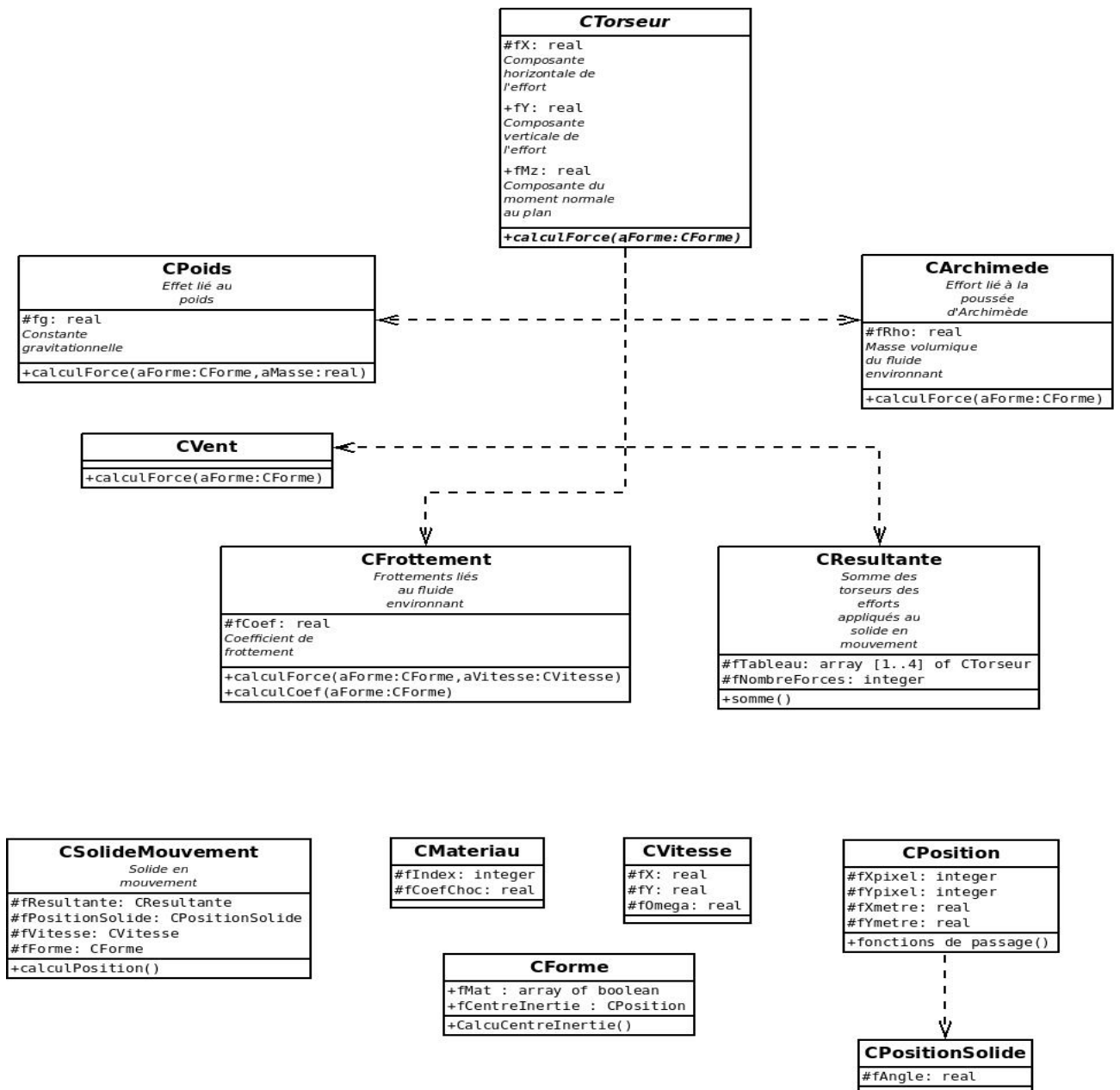


FIGURE 1 – Diagramme de classe utilisé pour notre projet