### Mini-projet LU2IN002 - 2020-2021

|  |  |
| --- | --- |
| *Nom :* GRONDIN | *Nom :* |
| *Prénom :* Laurent | *Prénom :* |
| *N° étudiant :* 2767308 | *N° étudiant :* |

|  |
| --- |
| *Thème de simulation choisi (en 2 lignes max.)* |
| |  | | --- | | Simulation de la récolte de ressources naturelles nécessaire à l’expansion d’un village.  Les ressources sont alors récoltés par des villageois et ce jusqu’a atteindre la quantité nécessaire à l’évolution de leur village. | |

|  |
| --- |
| *Description des classes et de leur rôle dans la simulation (2 lignes max par classe)* |
| **Terrain** : Représentation de l’environnement de la simulation, cette classe permet entre autre de stocker les Ressources  **Ressource** : Permet de définir des ressources (leurs nom ainsi que leurs quantité) |

|  |
| --- |
| *Décrire, dans les grandes lignes, ce qui se passe durant la simulation (max. 5-6 lignes)* |
| Phase 1 : L’initialisation  L’environnement (ressource + village) sont généré  Phase 2 : Récolte  LEs agents se déplacent sur le terrain à la recherche de ressource puis les recoltent |
|  |

|  |
| --- |
| *Schéma UML fournisseur des classes (dessin “à la main” scanné ou photo acceptés)* |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Checklist des contraintes prises en compte:* | *Nom(s) des classe(s) correspondante(s)* |
| Classe contenant un tableau ou une liste d'objets |  |
| Classe statique contenant que des méthodes statiques |  |
| Héritage |  |
| Classe avec composition |  |
| Classe avec un constructeur par copie ou clone() |  |
| Noms des classes créées (entre 4 et 10 classes) |  |

|  |
| --- |
| *Copier / coller de vos classes à partir d'ici :* |