

Manuel Utilisateur

Version 1.0

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
11/05/2015	1.0	Création	Yong

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

Table des matières

1.	Introduction	4
2.	Lancement de l'application	5
3.	Interface d'accueil	6
4.	Chargement des jeux de paramètres	7
4.1	Chargement d'une carte	7
4.2	Ajout des robots	10
4.2	Ajout des incendies	11
5.	Lancement de la simulation	12
6.	Récupération des statistiques	13

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

1. Introduction

Ce manuel utilisateur permet le bon usage du logiciel Fire in the OLE développé dans le cadre de la formation du master ICE par Yannick Atchy-Dalama, Lucas Fantinel, Arthur Gorjux et Nicolas Yong.

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

2. Lancement de l'application

Faites un double-clic sur le fichier Fire_In_The_Ole.jar.

Nom	Modifié le
IMG	12/05/2015 16:44
lib	12/05/2015 16:44
Fire_In_The_Ole.jar	12/05/2015 16:44
README.TXT	12/05/2015 16:44

Si le fichier ne se lance pas, passez par un terminal, allez directement à l'emplacement du fichier Fire_in_the_Ole.jar et exécutez la commande suivante : `java -jar Fire_In_The_Ole.jar`

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

3. Interface d'accueil

Une fois le logiciel lancé, une première interface s'ouvre.

Elle offre les fonctionnalités suivantes :

- Pouvoir changer des jeux de paramètres et d'en créer, cette fonctionnalité se fait avec la liste déroulante.
- Pouvoir lancer la simulation avec un jeu de paramètres déjà définis, cette fonctionnalité se fait en cliquant sur le bouton « Lancer ».



	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

4. Chargement des jeux de paramètres

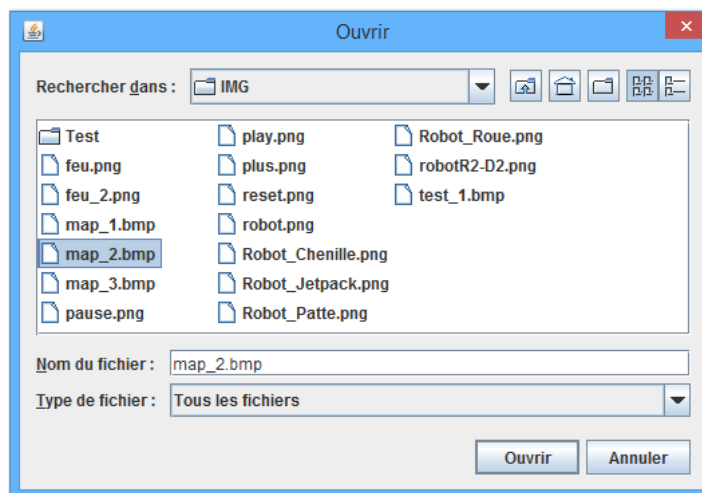
4.1 Jeu de paramètres personnalisés

Il est possible de faire son propre jeu de paramètres, dans l'interface d'accueil, il suffit de dérouler la liste déroulante et de choisir « Personnaliser... ».



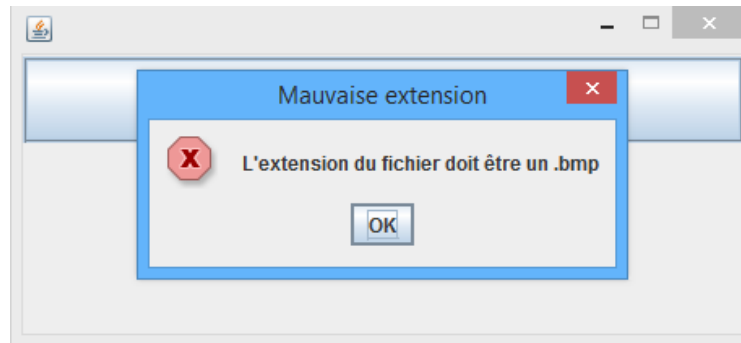
4.2 Chargement d'une carte

Lors d'un changement de jeu de paramètres, il faut choisir une carte en choisissant des images au format BMP.



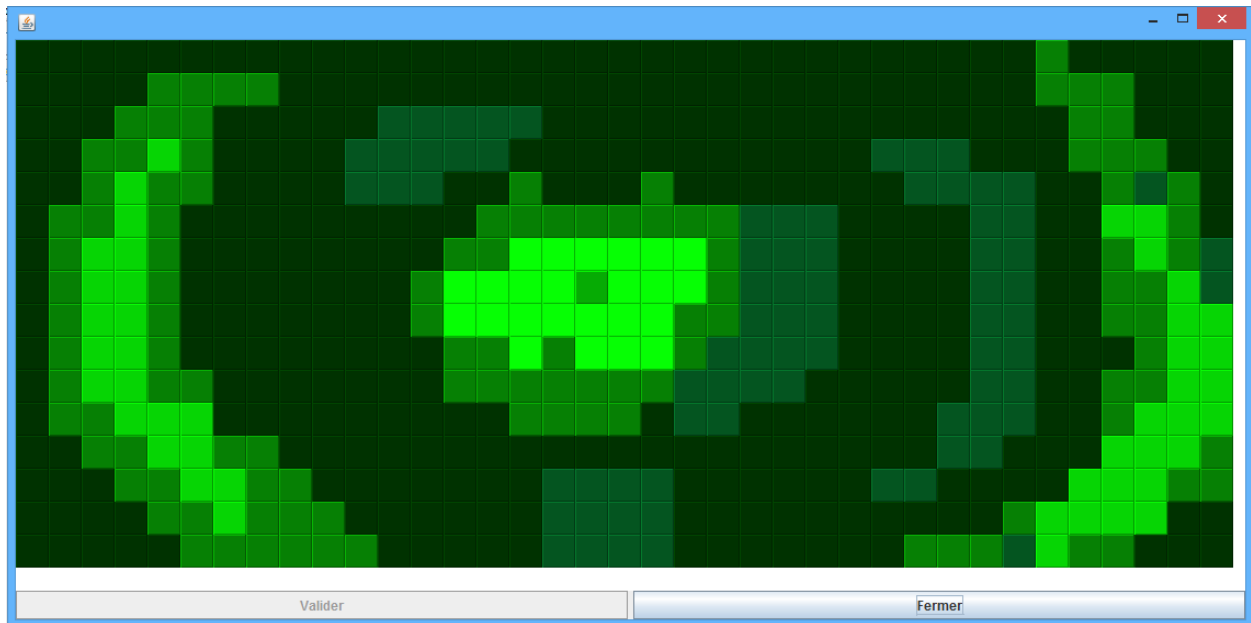
Le logiciel rejettera tout autre type de format.

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015



	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

Une fois la carte chargée, la carte s'affichera dans l'interface :



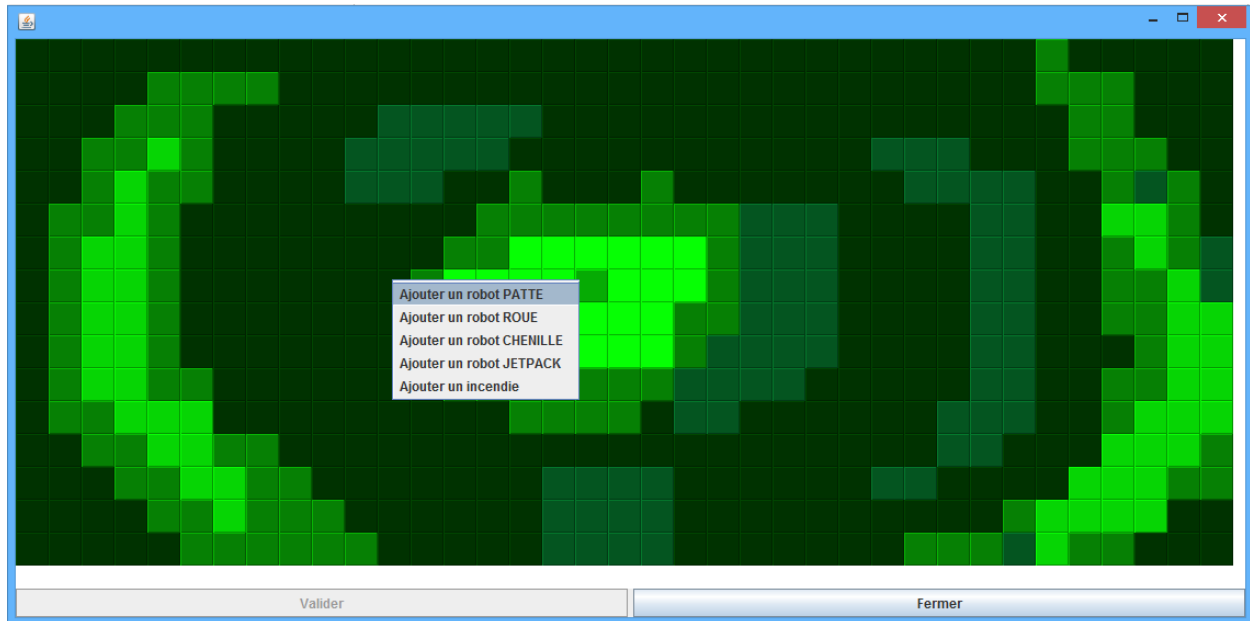
Vous pourrez ensuite rajouter des robots et des incendies.

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

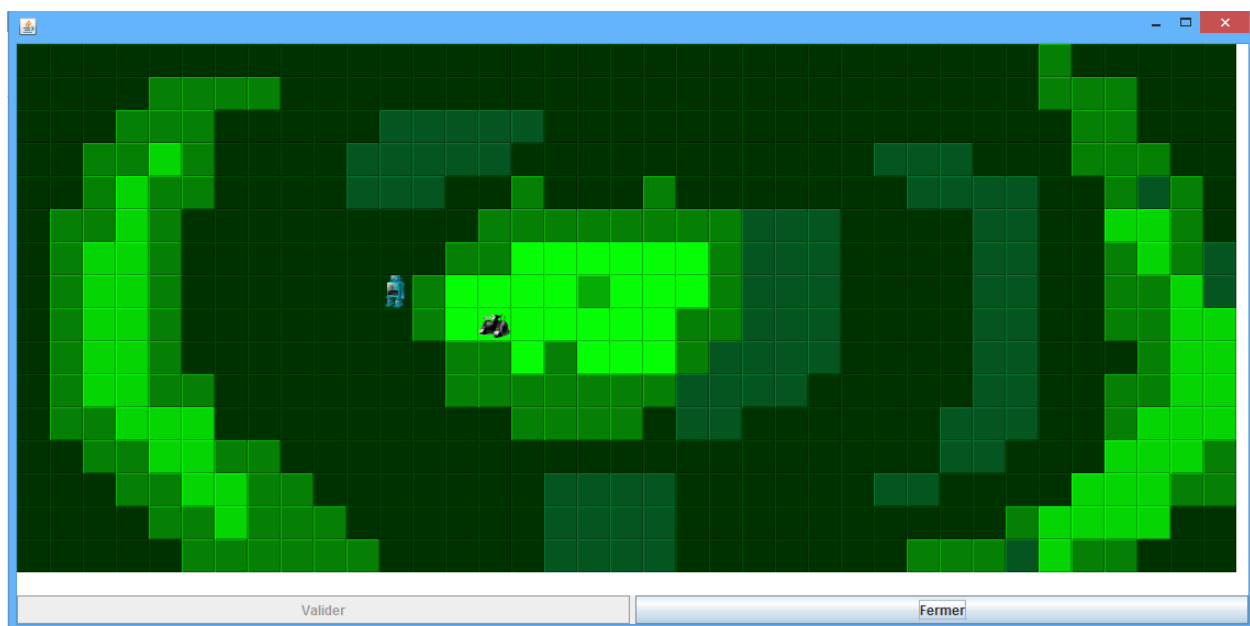
4.2 Ajout des robots

L'ajout d'un robot se fait directement sur la carte par un clic droit avec la souris.
Il est possible de rajouter différents types de robot :

- Robot à pattes
- Robot à chenilles
- Robot à roues
- Robot jet-pack



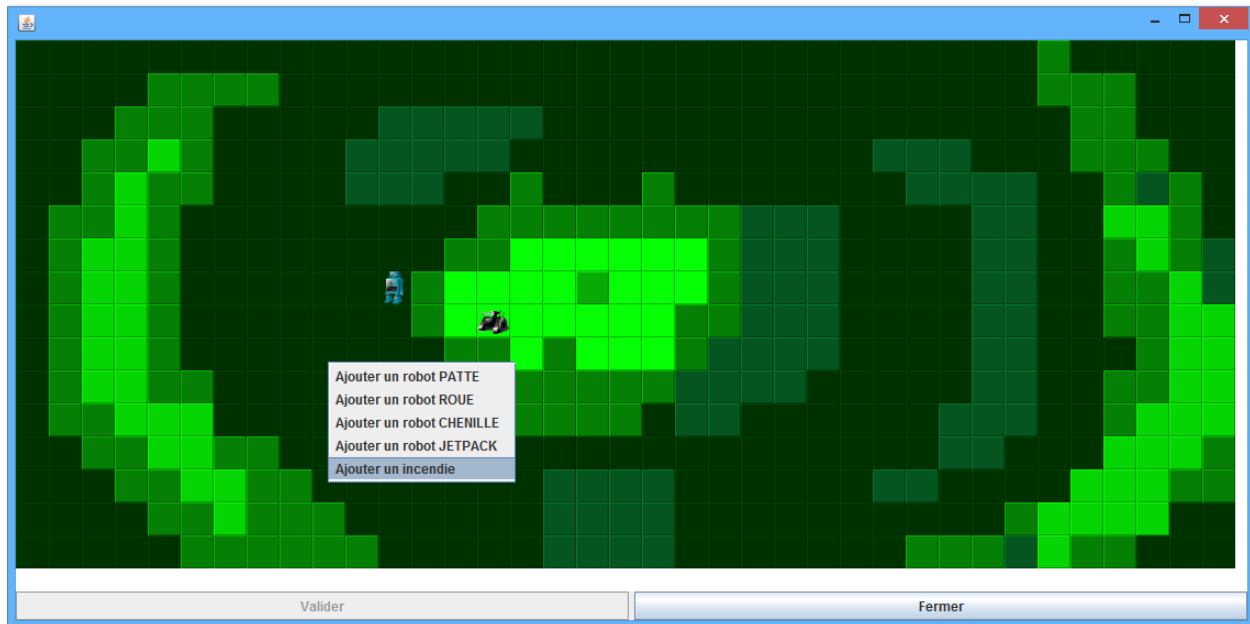
Une fois le type choisi, le robot sera affiché sur la carte.



	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

4.3 Ajout des incendies

L'ajout des incendies se fait comme les robots, à l'aide d'un clic droit sur la carte :



Une fois l'emplacement choisi, l'incendie (représenté par un feu) sera affiché sur la carte :

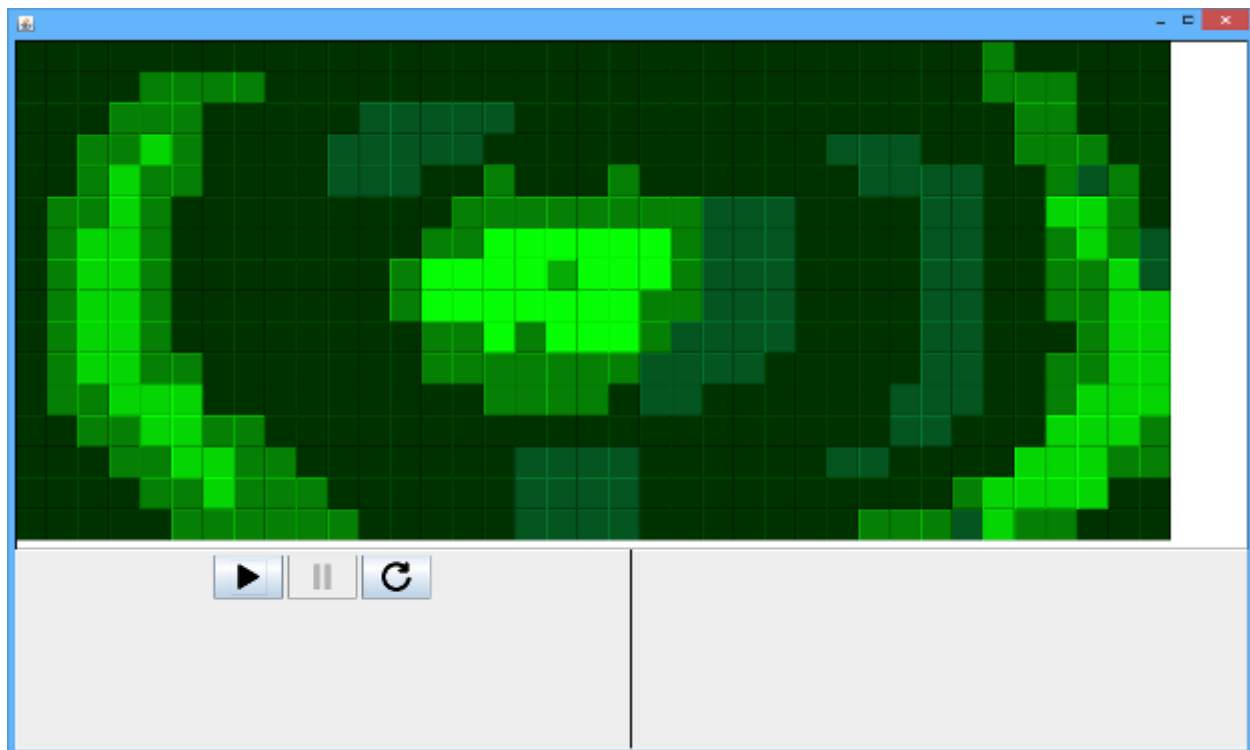


Une fois vos robots et incendies placés, vous pouvez valider pour lancer la simulation.

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

5. Lancement de la simulation

L'interface de simulation se montre comme ci :



Le panel en haut permet de montrer la carte ainsi que d'avoir un aperçu du déroulement de la simulation.

Le bouton ▶ permet de lancer la simulation.

Le bouton ⏸ permet de mettre la simulation en pause

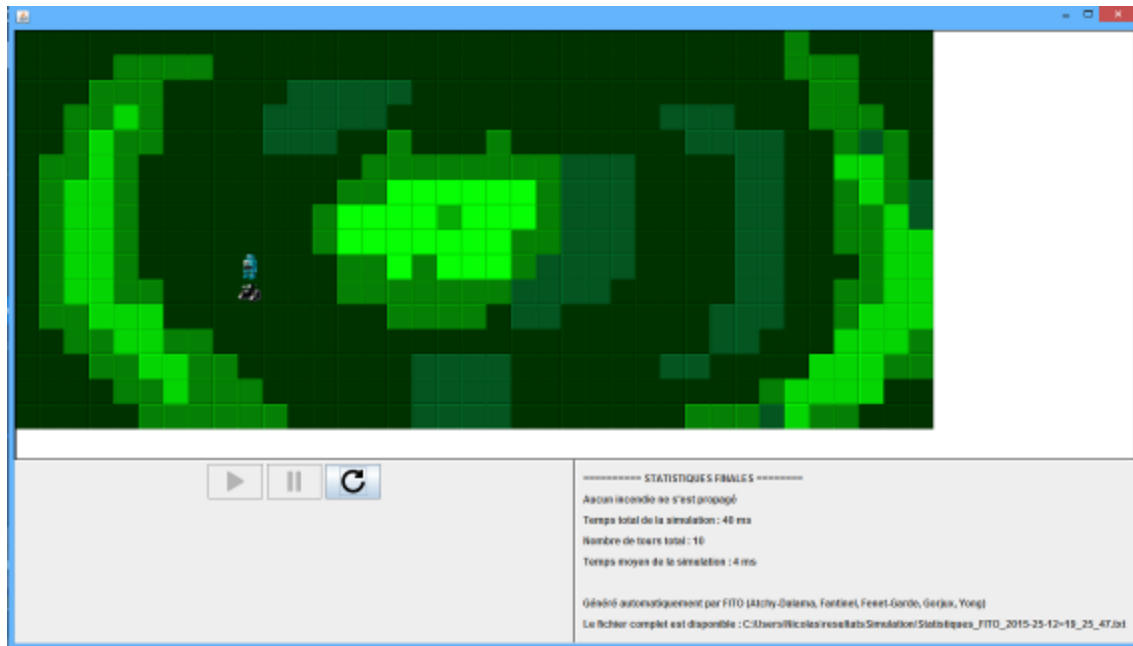
Le bouton ↺ permet de remettre à zéro la simulation

Le panel situé dans le coin inférieur droit de l'interface contient brièvement les résultats de la simulation.

	Version: 1.0
Manuel utilisateur	Date: 11/05/2015

6. Récupération des statistiques

A la fin d'une simulation, les statistiques sont enregistrées, elles sont décrites brièvement dans le coin inférieur droit de l'interface de simulation. Il est possible d'avoir plus de détails dans un fichier texte. L'emplacement du fichier texte est donné dans le panel donnant les résultats de la simulation.



Le fichier texte contient toutes les informations de la simulation à chaque tour.

```

===== INFOS TOUR #8=====
Nombre de robots : 2
Nombre d'incendies : 1
===== STATUT DES ROBOTS =====
Robot PATTE #0 est en DEPLACEMENT
Robot CHENILLE #1 est en EXTINCTION
===== DURÉE =====
Durée du tour : 0 ms

===== INFOS TOUR #9=====
Nombre de robots : 2
Nombre d'incendies : 1
===== STATUT DES ROBOTS =====
Robot PATTE #0 est en DEPLACEMENT
Robot CHENILLE #1 est en EXTINCTION
===== DURÉE =====
Durée du tour : 0 ms

===== INFOS TOUR #10=====
Nombre de robots : 2
Nombre d'incendies : 0
===== STATUT DES ROBOTS =====
Robot PATTE #0 est en DEPLACEMENT
Robot CHENILLE #1 est en EXTINCTION
===== DURÉE =====
Durée du tour : 0 ms

===== STATISTIQUES FINALES =====
Aucun incendie ne s'est propagé
Temps total de la simulation : 40 ms
Nombre de tours total : 10
Temps moyen de la simulation : 4 ms

Généré automatiquement par FITO (Atchy-Dalama, Fantinel, Fenet-Garde, Gorjux, Yong)

```