Dans ce TP de programmation orientée-objet en Java, nous nous sommes intéressés à la simulation graphique de systèmes multi-agents. Dans une démarche d’ingénieurs responsables, nous avons réalisé l’ensemble du programme en respectant le *coding style* fourni par Java. Nous avons également pris le soin de commenter le code où cela était nécessaire. Afin de pouvoir être interprété par le plus grand nombre de personnes, l’ensemble du programme a été implémenté en anglais. Comme demandé dans le sujet, le principe d’encapsulation est respecté afin de garantir l’intégrité des objets manipulés.

Afin de structurer au mieux notre projet, nous avons réalisé un diagramme UML représentant chacune de nos classes et les liens qui les unissent entre elles. Ce diagramme a été mis à jour tout au long de l’avancement dans le sujet. Pour une meilleure visibilité, il est consultable dans les annexes du rapport

# Annexes

#TODO : mettre le diagramme UML