

Projet aspirateur v1

Terral Naomie, Geshkovski Borjan, Rodriguez Charlotte

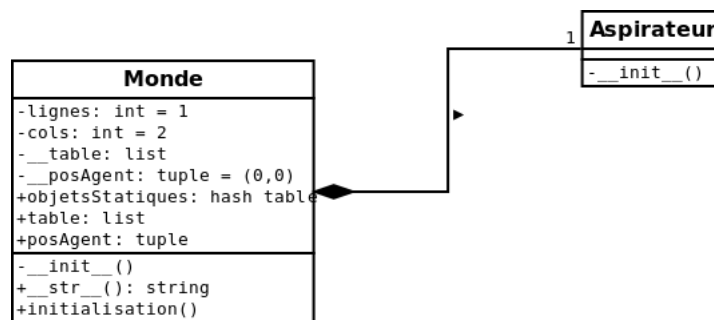
29.01.2016

Abstract

Ceci est la première version de notre projet Aspirator stochy debilum.
Le code est organisé de manière modulaire.

Organisation des données

Pour lancer le programme il faut exécuter le fichier launch.py. Les modules fonctionnels (aspirateur.py et monde.py) se trouvent dans le dossier data.



- **monde.py** : contient la classe Monde qui contient notre environnement. Nous allons décrire les différents attributs et méthodes:

- `__init__(aspirateur, lignes, colonnes)` : Constructeur de l'environnement;
- `objetsStatiques` : Renvoie le dictionnaire dont la clé est l'identifiant de l'élément contenu dans le monde. La clé fait référence à un tuple contenant la signification de l'élément et le caractère qu'on lui associe;
- `table` : Renvoie l'état du monde;
- `posAgent` : Renvoie la position de l'aspirateur;
- `__str__` : Affichage du monde (état et aspirateur);
- `initialisation` : Initialise la position de l'aspirateur et l'état du monde de façon stochastique.

- **aspirateur.py** : pass