



Rapport de stage

Analyse et Conception d'Eledone : un outil de
déploiement de simulations pour l'utilisateur
profane

Théo Piacentini

Année 2022–2023

Stage de troisième année de Licence Science Pour l'ingénieur parcours informatique réalisé
dans le laboratoire SPE UMR 6134 CNRS rattaché à la faculté des science de l'université de
Corse Pasquale Paoli.

Maîtres de stage : Jean-François Santucci, Laurent Capocchi

Théo Piacentini
Résidence Le Boticelli
20620 Biguglia
+33 (0)7 77 78 55 54
theo.piacentini@gmail.com

Jean-François Santucci
Professeur Titulaire
Université de Corse "Pasquale Paoli"
UMR CNRS 6134
Quartier Grossetti
BP 52, 20250 Corte
tel : +33 4 95 45 02 30
santucci-j@univ-corse.fr

Laurent Capocchi
Maitre de Conférence en Informatique
Université de Corse "Pasquale Paoli"
UMR CNRS 6134
Quartier Grossetti
BP 52, 20250 Corte
tel : +33 4 95 45 02 30
capocchi@univ-corse.fr

Remerciements

À compléter

Table des matières

Remerciements	iii
Table des matières	iv
Introduction	1
I Présentation du stage	3
1 Présentation de l'Organisme	4
2 Présentation de la tâche effectuée	7
3 Définition du projet et de ses objectifs	8
3.1 Les origines scientifiques	8
3.2 Description du projet	8
3.3 Les objectifs	8
3.4 Explication de notre approche	8
II Analyse	9
4 État de l'art	11
4.1 Modélisation et Simulation	11
4.2 Systèmes de gestion de contenu	12
4.3 Les systèmes distribués	12
5 Analyse globale	13
6 Analyse des composants individuels	14
6.1 L'export d'un modèle de simulation	14
6.2 L'application Eledone	14

6.3 Les micro-apps générer par Eledone	14
III Conception	16
7 Conception globale	18
8 Conception des composants individuels	19
IV Le projet après le stage	21
9 Pistes de réalisation	23
10 Pistes d'évaluation	24
11 Projets annexes / améliorations possibles	25
Conclusion	26
Bibliographie / Webographie	27
Liste des illustrations	29
Liste des tableaux	31
Glossaire	33
Acronymes	34
Résumé	35

Introduction

Cette année de licence 3 m'a beaucoup appris et convaincu que j'avais trouvé ma voie en me permettant de me faire une culture informatique tout en participant à des projets proches du réel. J'ai pu au cours de celle-ci définitivement me tourner vers la recherche en gardant cependant un gout pour le développement. C'est donc dans l'optique de lier tout cela que j'ai choisis ce stage avec l'idée de travailler sur un projet de développement lié à la recherche.

Pourquoi choisir ce stage ?

J'ai toujours été intéressé par la recherche, je voulais donc découvrir ce métier dans le cadre de mon stage. Les cours que j'ai eues avec M. Santucci en 1^{re} et 3^e année de licence m'ont beaucoup plus, car ils étudiaient des domaines à mon avis sous-explorés de l'informatique, car souvent considérés comme trop formels comme le paradigme fonctionnel¹ et le paradigme orienté données. C'est dans l'optique de lier ce formalisme à des projets projet de développement que j'ai voulu effectuer ce stage avec lui.

L'une des autres raisons est ma volonté d'étudier le domaine de la modélisation et de la simulation qui ne sont pas explorés durant cette année de licence. Cela m'aidera à compléter mon parcours d'étude de l'informatique tout en me permettant d'explorer un domaine proche des mathématiques, un autre de mes centres d'intérêts.

Enfin l'idée de poursuivre une thèse après mon master à l'Université de Corse me plait beaucoup et un stage dans la recherche est une étape nécessaire à cela en plus de me permettre de savoir si cet objectif est viable pour moi.

Les objectifs

- Le but pour moi est d'avoir une première expérience dans la recherche et dans l'informatique professionnel
- L'idée est de trouver des sujets à approfondir pour l'année prochaine

Comme vu précédemment le but principal de ce stage pour moi est d'explorer le monde de la recherche l'écriture de ce rapport est donc un bon moyen de tester la création de document proche

1. Je parle ici de l'"original", celui basé sur un formalisme mathématique que l'on peut retrouver dans le LISP ou de nos jours, sous une certaine forme, dans des langages comme Haskell.

de papiers scientifiques, ainsi il fut produit avec l'aide d'outils professionnels destiné à la recherche tel que Zotero pour les sources et LaTeX pour l'écriture et la création du document

L'autre but de ce projet est l'application en condition réelle du formalisme UML vu cette année. L'idée est, en effet, de créer une application en respectant un modèle d'Analyse, Conception, Réalisation et Évaluation tout en sachant se détacher de tout cela se je le juge nécessaire dans l'optique d'apprendre le plus possible tout en développant un logiciel de qualité.

Pour finir le but est aussi de trouver des pistes d'exploration dans des sujets qui m'intéressent pour mon master l'année prochaine. En effet, je compte poursuivre mes études à Corte pour apprendre le développement web et mobile, mais espère bien pouvoir lier cela à la recherche dans mes projets tout au long de mon parcours.

Première partie

Présentation du stage

1 Présentation de l'Organisme

Laboratoire Sciences Pour l'Environnement de l'Université de Corse (UMR CNRS 6134 SPE)

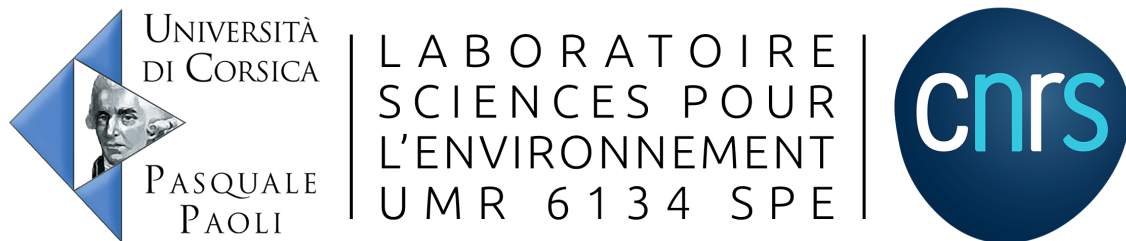


FIGURE 1.1 – Logo du laboratoire SPE de l'Université de Corse

Le laboratoire Sciences Pour l'Environnement (UMR 6134 SPE) est une Unité Mixte de Recherche rattachée à l'Université de Corse, à l'Institut des Sciences de l'Ingénierie et des Systèmes et à l'Institut Ecologie et Environnement du CNRS. C'est une unité pluridisciplinaire dont le personnel est rassemblé en six équipes thématiques, appelées "projets structurants"[1] :

- Projet EnR : Énergies Renouvelables
- Projet FEUX : Feux de forêts
- Projet RN : Ressources Naturelles
- Projet GEM : Gestion et valorisation des Eaux en Méditerranée
- Projet SISU : Simulation Informatique et Systèmes Ubiquitaires
- Projet COMPA : Champs, Ondes, Mathématiques et APplications

Les projets EnR, FEUX, RN et GEM sont en lien avec la transition écologique et les risques environnementaux tandis que les projets SISU et COMPA développent des concepts et outils en collaboration avec les autres équipes tout en développant des travaux de recherche dans leurs domaines respectifs.

Le projet auquel participent mes deux maitres de stage M. Laurent Capocchi et M. Jean-François Santucci, et donc celui dans lequel je fais mon stage, est le projet SISU dédié à la simulation informatique et aux Systèmes Ubiquitaires il accueille la plupart des chercheurs en Informatique de l'Université de Corse.

Vous trouverez ci-dessous l'organigramme de l'unité [2]

Le Projet SISU : Simulation Informatique et Systèmes Ubiquitaires

- Expliquer le projet SISU
- Trouver les différents sujet lié a SISU

Dirigé par M. Paul-Antoine Bisgambiglia

2 Présentation de la tâche effectuée

Semaine 1

- Choix du projet rdv à l'IUT de Corte
- création de maquettes
- création de schémas
- Lecture des papiers
- début de l'état de l'art

Semaine 2

- Visioconférence pour discuter de l'avancé du projet et des décisions lié à celui-ci
- Découverte et utilisation de LaTeX pour l'écriture du rapport
- création du plan du rapport / projet
- avancé état de l'art
- Création de schémas
- Recherche de ressources liées à la simulation et aux systèmes distribués
- liaison des outils de schémas et de ressources avec LaTeX

Semaine 3

- The first item of the list. Je suis tr

Semaine 4

- The first item of the list.

3 Définition du projet et de ses objectifs

3.1 Les origines scientifiques

- Décrire les papiers de M. Santucci et M. Capocchi [3] [4]
- description succincte de DEVS

3.2 Description du projet

- Le concept est de créer un CMS autour de la simulation
- à la vue de la durée de stage un se contentera de la phase d'analyse et de la conception du projet
- Le projet doit être une base la plus solide possible que ce soit du côté des sources scientifiques que dans la conception même du logiciel

3.3 Les objectifs

- The first item of the list.

3.4 Explication de notre approche

- Au vu des objectifs on va considérer que tout choix technologique rationnel est faisable
- On va tout découpler au maximum pour rendre le travail en équipe possible
- On va se baser sur le modèle Analyse etc... tiré de l'UML
- On utilisera l'UML quand cela aura un sens ce n'est pas un devoir d'UML

Deuxième partie

Analyse

- The first item of the list.

4 État de l'art

Test des footnotes ¹

- Introduction de l'état de l'art (pourquoi?, comment?)

Le but de cette phase est de présenter "état des connaissances dans un domaine donné. Au vu du caractère pluridisciplinaire de notre projet, il convient donc de présenter succinctement les domaines sur lesquelles se base notre projet. Nous en avons identifié trois : La modélisation et la simulation, les CMS (Content Management System)

4.1 Modélisation et Simulation

- Test

Définition du domaine

- The first item of the list.

1. test

Histoire du domaine

- The first item of the list.

DEVS (Discrete Event System Specification) : Une approche formelle de la Simulation

- The first item of the list.

Les autres points de vue

- The first item of the list.

4.2 Systèmes de gestion de contenu

Définition des CMS

- Petite histoire des CMS
- donner la proportion de site web créer à partir de CMS

Les outils proches de notre concept

- Parler des CMS qui créent des applications web
- Parler d'Anvil
- Parler d'Amazon Honeycode.

4.3 Les systèmes distribués

5 Analyse globale

- The first item of the list.

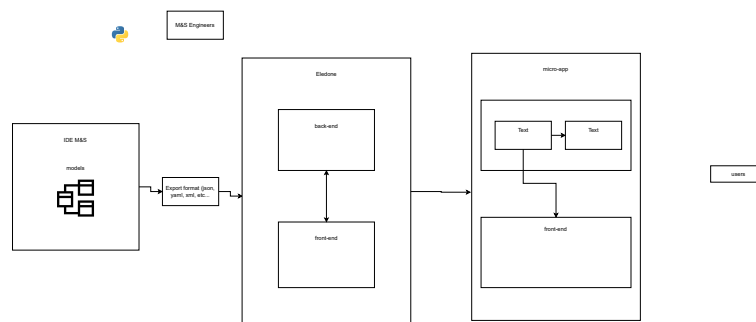


FIGURE 5.1 – Fonctionnement global du projet

6 Analyse des composants individuels

- The first item of the list.

6.1 L'export d'un modèle de simulation

6.2 L'application Eledone

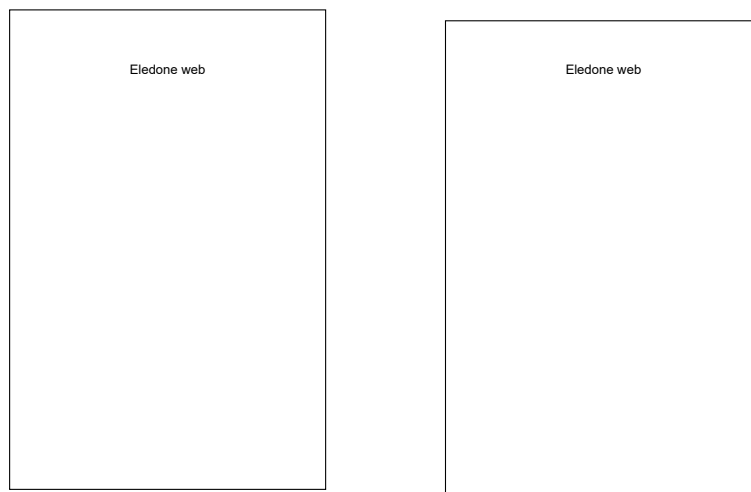


FIGURE 6.1 – Schéma d'analyse d'Eledone

Front-end

Back-end

6.3 Les micro-apps générées par Eledone

Front-end

paradigme orienté données

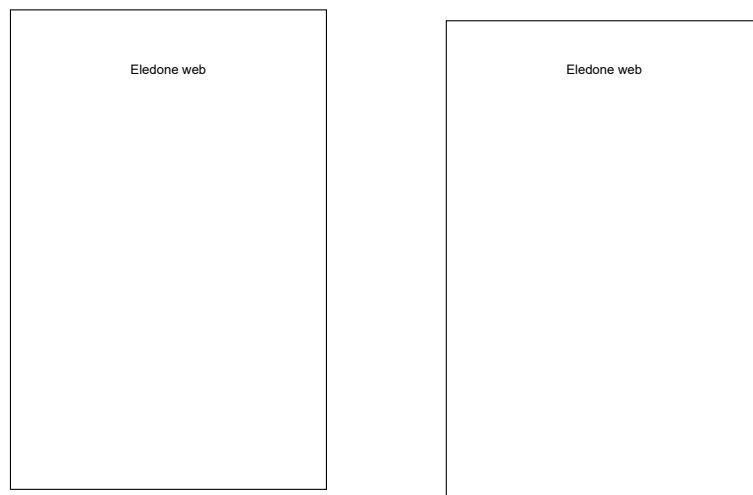


FIGURE 6.2 – Schéma d'analyse d'une micro-app

Back-end

Troisième partie

Conception

- The first item of the list.

7 Conception globale

- The first item of the list.

8 Conception des composants individuels

- The first item of the list.

Quatrième partie

Le projet après le stage

- The first item of the list.

9 Pistes de réalisation

- The first item of the list.

10 Pistes d'évaluation

- The first item of the list.

11 Projets annexes / améliorations possibles

- The first item of the list.

Conclusion

- The first item of the list.

Bibliographie / Webographie

- [1] P.-A. SANTONI. « PRESENTATION | Laboratoire Sciences Pour l'Environnement | Università di Corsica Pasquale Paoli | Université de Corse Pasquale Paoli. » (29 oct. 2022), adresse : https://spe.universita.corsica/article.php?id_site=60&id_menu=0&id_rub=0&id_cat=0&id_art=3133&lang=fr (visité le 22/04/2023) (cf. p. 4).
- [2] « Overview, » Anvil. (), adresse : <https://anvil.works/docs/overview> (visité le 22/04/2023) (cf. p. 4).
- [3] L. CAPOCCHI, J.-F. SANTUCCI, J. FERICEAN et B. P. ZEIGLER, « DEVS Model Design for Simulation Web App Deployment, » in *2022 Winter Simulation Conference (WSC)*, Singapore : IEEE, 11 déc. 2022, p. 2154-2165, ISBN : 978-1-66547-661-4. DOI : 10.1109/WSC57314.2022.10015469. adresse : <https://ieeexplore.ieee.org/document/10015469/> (visité le 22/04/2023) (cf. p. 8).
- [4] L. CAPOCCHI et J. F. SANTUCCI, « Towards a DEVS model management system for decision-making web applications, » *Information*, t. 14, n° 2, p. 69, 26 jan. 2023, ISSN : 2078-2489. DOI : 10.3390/info14020069. adresse : <https://www.mdpi.com/2078-2489/14/2/69> (visité le 22/04/2023) (cf. p. 8).

Liste des illustrations

1.1	Logo du laboratoire SPE de l'Université de Corse	4
5.1	Fonctionnement global du projet	13
6.1	Schéma d'analyse d'Eledone	14
6.2	Schéma d'analyse d'une micro-app	15

Liste des tableaux

Glossaire

CMS definition des CMS 11,

DEVS An Application Programming Interface (API) is a particular set of rules and specifications that a software program can follow to access and make use of the services and resources provided by another particular software program that implements that API 12,

paradigme fonctionnel à définir 1

paradigme orienté données à définir 1, 14

Acronymes

CMS Content Management System 11, 12, *Glossary* : CMS

DEVS Application Programming Interface 12, *Glossary* : DEVS

Résumé

Mots-clés :