

Bilan à mi-parcours : TER M1 2018

Sujet : Extension pour CogLogo

Composition du groupe

Le groupe « Teutons » est composé de :

Arnault Lemmel (arnault.lemmel@etu.umontpellier.fr)

Alexandre Louveau (alexandre.louveau@etu.umontpellier.fr)

Kiefer Roncoli (kiefer.roncoli@etu.umontpellier.fr)

Joseph Stich (joseph.stich@etu.umontpellier.fr)

Liste des tâches effectuées avec succès

Depuis le début du TER, nous avons étudié tous ensemble la problématique des interactions dans un système multi-agents. Cette phase de conception nous a permis de mieux séparer les tâches entre nous : Kiefer s'occupe de la partie programmation de l'extension, Arnault de l'interface graphique, Joseph des modèles agents et Alexandre de l'environnement Netlogo.

Pour l'extension, Arnault a fait des schémas d'interface et Kiefer étudie le Scala ; langage qui peut être plus adapté à nos besoins pour développer l'extension.

Pour les simulations, Joseph a implémenté un système de combat simple intégrant les travaux d'Alexandre : la génération aléatoire de terrains influençant directement les interactions.

Liste des problèmes rencontrés

Afin de comprendre les besoins, nous avons découvert l'extension CogLogo qui aborde un nouveau principe : les cognitons. Chacun a appris ce dont il avait besoin pour sa partie, et surtout, à son rythme. L'extension ayant parfois des comportements inattendus, nous devons aussi rapporter les erreurs à nos encadrants.

Comme nous devons ajouter une extension à Netlogo, il faut comprendre l'API qui semble difficile à prendre en main. A cela s'ajoute l'envie de développer en Scala et donc d'apprendre un nouveau langage.

Liste des tâches à effectuer

Nous avons modifié notre façon de travailler : nous fonctionnons désormais par sprint ce qui change l'apparence générale de notre diagramme prévisionnel fourni dans la feuille de route.

Cependant, les tâches restent essentiellement les mêmes.

- développer une extension intégrant ce qu'il faut afin de modéliser des interactions
- intégrer à l'extension une interface compréhensible, robuste et fonctionnelle
- adapter à notre extension les modélisations d'interactions faites avec CogLogo (combat, commerce)
- développer un environnement de simulation réaliste qui renforce les interactions (terrains, recherche de chemin, évitement)