1. Description des classes
   1. Package « Organisation »

Nous avons choisi de créer une matrice qui représentera la carte finale pour simplifier notre travail. Cette matrice sera la matière principale du package graphique. Chaque éléments représente une coordonnée sur la carte et est un vecteur à 10 entrées :

1. 0=sol ; 1=eau ; 2=port
2. Nombre DronePatrouille
3. Nombre DroneRecherche
4. Nombre DroneDebutMission
5. Nombre DroneFinMission
6. Nombre Bateau
7. Nombre BateauSauvetage
8. Nombre BateauNaufrage
9. 0=Soleil ; 1=brume ; 2=pluie
10. Direction du vent (0=nord ; 1=nord-est ; 2=sud-est ; 3=sud ; 4=sud-ouest ; 5=nord-ouest)
    * 1. La classe « Carte »

Cette classe contient les méthodes permettant de créer l’ensemble des matrices. La première étant l’état de la Carte au début, la deuxième, l’état de la Carte une minute après, ect…

* + - 1. Méthode « genererCarte »

Cette méthode récupère les positions de tout les objets et les insères dans la matrice.

* + - 1. Méthode « afficheCarte »

Cette méthode affiche la Carte dans la console, ce qui nous permet de faire des vérifications sur le placement des objets.

* + 1. La classe  « Deplacement »

Cette classe contient toute les méthodes concernant le mouvement des objets.

* + - 1. Méthodes « positionSuivante----»

Suivant l’objet, la méthode récupère sa position et lui renvoie la suivante.

* + - 1. Méthodes « parcours----»

Suivant l’objet, la méthode renvoie le parcours de l’objet (l’ensemble des coordonnées suivis) pendant un laps de temps donné.

* + - 1. Méthodes « afficheParcours »

Affiche le parcours dans la console. Cela nous permet de vérifier la cohérence du parcours.

* + 1. La classe « Environnement »

Cette classe contient les méthodes de gestion de la carte.

* + - 1. Méthodes « creer----»

Cette méthode créé les objets nécessaires et les insères dans leur liste respectives.

* + - 1. Méthodes « deplacement----»

Cette méthode deplace l’ensemble des objets sur la carte.

* + 1. La classe « Meteo »
    2. La classe « Utile »

Cette classe contient des petites méthodes utiles au projet.