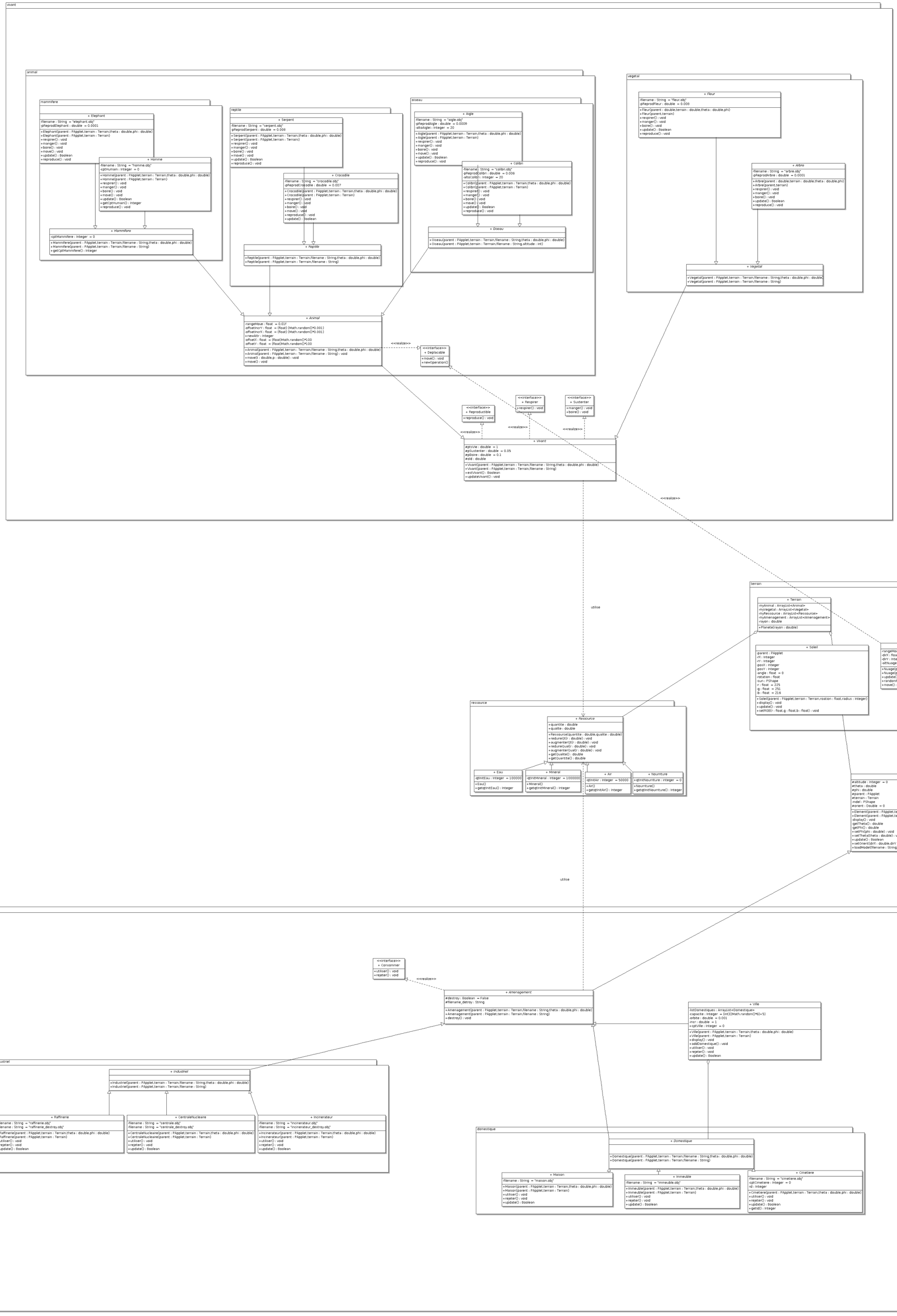
vivant
animal
mammifere
+ Elephant
-filename : String = "elephant.obj"
-pReprodElephant : double = 0.0001
+Elephant(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Elephant(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+move() : void
+update() : Boolean
+reproduce() : void
+ Homme
-filename : String = "homme.obj"
-cptHumain : Integer = 0
+Homme(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Homme(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+move() : void
+update() : Boolean
+getCptHumain() : Integer
+reproduce() : void
+ Mammifere
-cptMammifere : Integer = 0
+Mammifere(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Mammifere(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
+getCptMammifere() : Integer
reptile
+ Serpent
-filename : String = "serpent.obj"
-pReprodSerpent : double = 0.008
+Serpent(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Serpent(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+move() : void
+update() : Boolean
+reproduce() : void
+ Crocodile
-filename : String = "crocodile.obj"
-pReprodCrocodile : double = 0.007
+Crocodile(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Crocodile(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+move() : void
+reproduce() : void
+update() : Boolean
+ Reptile
+Reptile(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Reptile(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
oiseau
+ Aigle
-filename : String = "aigle.obj"
-pReprodAigle : double = 0.0009
-altoAigle : Integer = 20
+Aigle(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Aigle(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+move() : void
+update() : Boolean
+reproduce() : void
+ Colibri
-filename : String = "colibri.obj"
-pReprodColibri : double = 0.006
-altoColibi : Integer = 20
+Colibri(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Colibri(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+move() : void
+update() : Boolean
+reproduce() : void
+ Oiseau
+Oiseau(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Oiseau(parent : PApplet,terrain : Terrrain,filename : String,altitude : int)
+ Animal
-rangeMove : float = 0.01f
-offsetIncrY : float = (float)(Math.random()*0.001)
-offsetIncrX : float = (float)(Math.random()*0.001)
+newAttr : Integer
-offsetX : float = (float)Math.random()*1.00
-offsetY : float = (float)Math.random()*1.00
+Animal(parent : PApplet,terrain : Terrrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Animal(parent : PApplet,terrain : Terrrain,filename : String) : void
+move(t : double,p : double) : void
+move() : void
<<realize>>
<<interface>>
+ Deplacable
+move() : void
+newOperation()
vegetal
+ Fleur
-filename : String = "fleur.obj"
-pReprodFleur : double = 0.008
+Fleur(parent : double,terrain : double,theta : double,phi)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+update() : Boolean
+reproduce() : void
+ Arbre
-filename : String = "arbre.obj"
-pReprodArbre : double = 0.0001
+Arbre(parent : double,terrain : double,theta : double,phi)
+Arbre(parent,terrain)
+respirer() : void
+manger() : void
+boire() : void
+update() : Boolean
+reproduce() : void
+ Vegetal
+Vegetal(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Vegetal(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
+ Options
-parent : PApplet
-terrain : Terrain
-cp5 : ControlP5
-cursorY : Integer
-chartEau : Chart
-chartAir : Chart
-chartMineral : Chart
-chartNourriture : Chart
-recensement : Chart
+newOperation()
+init() : void
+update() : void
+ Simulation
-camera : PeasyCam
-terrain : Terrain
-cp5 : ControlP5
-iSpeed : INtegre = 1
-soleil : Soleil
+newOperation()
<<interface>>
+ Reproductible
+reproduce() : void
<<interface>>
+ Respirer
+respirer() : void
<<interface>>
+ Sustenter
+manger() : void
+boire() : void
<<realize>>
+ Vivant
#ptsVie : double = 1
#pSustenter : double = 0.05
#pBoire : double = 0.1
#old : double
+Vivant(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Vivant(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
+estVivant() : Boolean
+updateVivant() : void
utilise
terrain
+ Terrain
-myAnimal : ArrayList<Animal>
-myVegetal : ArrayList<Vegetal>
-myRessource : ArrayList<Ressource>
-myAmenagement : ArrayList<Amenagement>
-rayon : double
+Planete(rayon : double)
+ Soleil
-parent : PApplet
-rX : Integer
-rY : Integer
-posX : Integer
-posY : Integer
-angle : float = 0
-rotation : float
-sun : PShape
-r : float = 225
-g : float = 251
-b : float = 216
+Soleil(parent : PApplet,terrain : Terrain,rotation : float,radius : Integer)
+display() : void
+update() : void
+setRGB(r : float,g : float,b : float) : void
+ Nuage
-rangeMove : float = 0.005f
-dirX : float = (float) (rangeMove/2-Math.random()*rangeMove)
-dirY : Integer = (float) (rangeMove/2-Math.random()*rangeMove)
-altNuage : Integer = 100
+Nuage(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Nuage(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+update() : Boolean
+randomFilename() : String----
+move() : void
ressource
+ Ressource
+quantite : double
+qualite : double
+Ressource(quantite : double,qualite : double)
+reduire(tr : double) : void
+augmenter(t0 : double) : void
+reduire(qual(r : double) : void
+augmenter(qual(r : double) : void
+get(qualite() : double
+get(quantite() : double
+ Eau
-qtIntEau : Integer = 100000
+Eau()
+getqtIntEau() : Integer
+ Mineral
-qtIntMineral : Integer = 1000000
+Mineral()
+getqtIntMineral() : Integer
+ Air
-qtIntAir : Integer = 50000
+Air()
+getqtIntAir() : Integer
+ Nourriture
+qtIntNourriture : Integer = 0
+Nourriture()
+getqtIntNourriture() : Integer
+ Element
#altitude : Integer = 0
#theta : double
#phi : double
#parent : PApplet
#terrain : Terrain
-model : PShape
#orient : Double = 0
+Element(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
+Element(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,theta : double,phi : double)
-display() : void
-getTheta() : double
-getPhi() : double
+setPhi(phi : double) : void
+setTheta(theta : double) : void
+update() : Boolean
+setOrient(dirX : double,dirY : double) : void
+loadModel(filename : String) : void
utilise
amenagement
<<interface>>
+ Consommer
+utiliser() : void
+rejeter() : void
<<realize>>
+ Amenagement
#destroy : Boolean = False
#filename_detroy : String
+Amenagement(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Amenagement(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
+destroy() : void
+ Ville
-listDomestiques : ArrayList<Domestique>
-capacite : Integer = (int)((Math.random()*6)+5)
-orbite : double = 0.001
-incr : double = 1
+cptVille : Integer = 0
+Ville(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Ville(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+display() : void
+addDomestique() : void
+utiliser() : void
+rejeter() : void
+update() : Boolean
industriel
+ Industriel
+Industriel(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Industriel(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
+ Raffinerie
-filename : String = "raffinerie.obj"
-filename : String = "raffinerie_destroy.obj"
+Raffinerie(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Raffinerie(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+utiliser() : void
+rejeter() : void
+update() : Boolean
+ CentraleNucleaire
-filename : String = "centrale.obj"
-filename : String = "centrale_destroy.obj"
+CentraleNucleaire(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+CentraleNucleaire(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+utiliser() : void
+rejeter() : void
+update() : Boolean
+ Incinerateur
-filename : String = "incinerateur.obj"
-filename : String = "incinerateur_destroy.obj"
+Incinerateur(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Incinerateur(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+utiliser() : void
+rejeter() : void
+update() : Boolean
domestique
+ Domestique
+Domestique(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String,theta : double,phi : double)
+Domestique(parent : PApplet,terrain : Terrain,filename : String)
+ Maison
-filename : String = "maison.obj"
+Maison(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Maison(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+utiliser() : void
+rejeter() : void
+update() : Boolean
+ Immeuble
-filename : String = "immeuble.obj"
+Immeuble(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+Immeuble(parent : PApplet,terrain : Terrain)
+utiliser() : void
+rejeter() : void
+update() : Boolean
+ Cimetiere
-filename : String = "cimetiere.obj"
-cptCimetiere : Integer = 0
-id : Integer
+Cimetiere(parent : PApplet,terrain : Terrain,theta : double,phi : double)
+utiliser() : void
+rejeter() : void
+update() : Boolean
+getId() : Integer