Interface graphique en python

Une interface graphique de simulation de déplacement de différents périphériques est en cours de développement. Cette interface graphique est animée par plusieurs particules mobiles qui se déplace d’une manière partiellement aléatoire dans un plan à deux dimensions. Chacune des particules comporte un numéro d’identification et une couleur aléatoire.

Certains paramètres sont modifiables :

* Nombre de particules
* Taille de la fenêtre
* Taille des rayons des particules
* Distance Maximale de déplacement par temps
* Angle maximal de rotation par temps (en degrés)
* Délai entre chaque temps (en seconde)

Ces paramètres permettront pour pouvoir tester plusieurs cas différents et d’avoir un certain contrôle sur le déplacement des particules.

Les particules se déplacent en respectant le sens de leurs vecteurs. A chaque temps les vecteurs changent de aléatoirement direction en respectant l’angle maximale de rotation, et les particules se déplacent en respectant la distance maximale déplacement.

Cette interface graphique est développée en Python avec la librairie tkinter.

