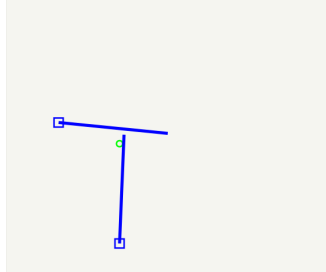


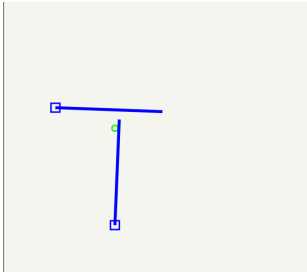
Rapport rendu de projet 3:

t43:

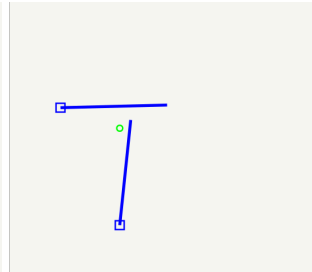
Etat initial:



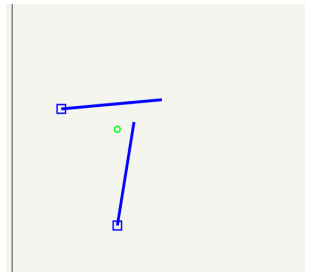
1ere Maj:



2eme Maj:



3eme Maj:



1ère Maj:

Le corail du bas ne bouge pas car s'il mange l'algue, il entre en collision avec le corail du haut. Par contre, le corail du haut tourne de delta rot (il n'y a aucune algue présente dans la direction trigo).

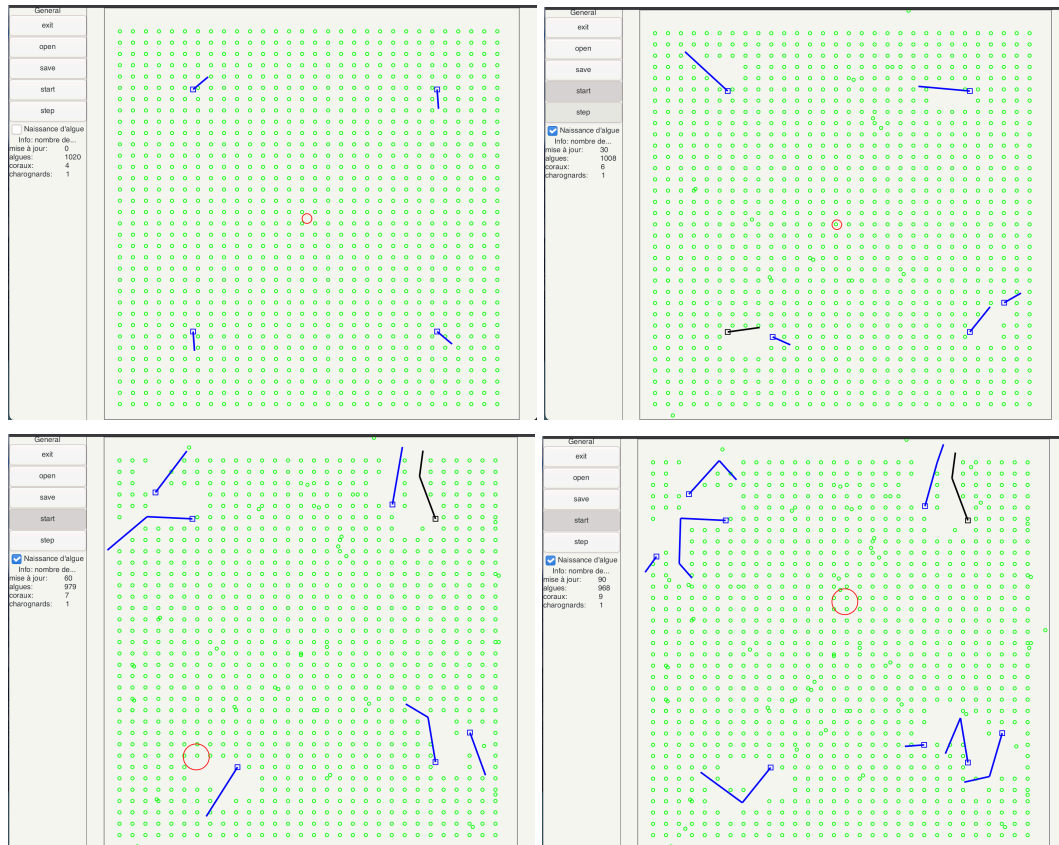
2ème Maj:

Le corail du haut continue à tourner de delta rot et le corail du bas tourne dans le sens inverse trigo car son sens de rotation a été changé lors de la dernière maj.

3ème Maj:

Les deux coraux tournent de delta rot dans leur sens de rotation respectif.

t46:



90ème Maj:

Lors de la 90ème maj, on peut voir que 978 entités sont présentes dont 9 coraux, 1 scavenger et 968 algues.

Pour organiser notre travail en binôme nous n'avons pas utilisé d'outils particuliers , la plupart du temps nous avons travaillé chacun de notre côté après s'être départager les tâches à effectuer puis on s'est simplement transféré les différents modules que nous avons chacun de notre côté modifiés.

Modules / Noms	Malik	Kamil
Projet	50 %	50 %
Shape	50 %	50 %
Lifeform	50 %	50 %
Graphic	50 %	50 %
Gui	30 %	70 %
Simulation	70 %	30 %

On a commencé par le module shape qui est la base de la conception des entités dans laquelle on a cherché les fonctions correctes grâce à la description dans les données des mouvements des entités.

Puis on a continué avec les modules Lifeform et Simulation où l'on trouvait les informations dans les séries théoriques et dans les données générales. Pour les tests de l'entité algue cela a été assez facile car elle ne se déplace pas , seulement la création et la mort de celle-ci a été vérifié. Pour les entités corail et scavenger , un travail indépendant a été effectué de chaque côté(désactivation des mises à jour de l autre entité) pour cibler plus facilement les sources d'erreurs , a la fin des tests effectués chacun de leur côté le code des deux entités a été rassemblé pour terminer le travail.

80% du travail a été effectué chacun de son côté et avec du recul je trouve que c' est une bonne approche car la division du travail permet une meilleure efficacité.

Le bug qui nous a posé le plus de problème était un segmentation fault qui apparaissait par la présence d' un grand nombre de coraux / scavengers . On a d'abord compris l origine de celui ci après s'être informé auprès de M Boulic qui nous a expliqué que le bug pouvait venir lors de la réallocation de mémoire , puis on a réussi à le résoudre en modifiant nos boucles auto qui prennent l' adresse des entités par des boucles i.

Pour conclure nous pensons avoir produit un projet cohérent et complet grâce aux efforts et au temps consacré pour ce dernier. Nous trouvons que les ressources mis à nos dispositions ont été très utiles comme edstem où les réponses très rapides permettaient pour la plupart du temps de régler des bugs et pouvoir avancer sans rester bloqué trop longtemps. Selon nous le seul point possible à améliorer est la fréquence des séances d' assistanats car si l'on rencontrait un bug poussé durant le week end, devoir attendre toute la semaine pour le régler avec un assistant pendant la séance de vendredi pourrait être un peu long.