Dans la Vue du client il y a trois sections ayant des fonctions différentes. Identifier et expliquer sommairement chacune de ces sections. (3)

def \_\_init\_\_ : Cela comprends tous les informations globales de la vue, entre autres les objets important suivant : le parent et le modèle.

def Accueil : Dans notre équipe la section Accueil est très importante, car le client devrait avoir une vision assez claire du nombre d'animaux à vouloir choisir. On a trouvé cela intéressant de laisser le choix au client de générer la map qu'il souhaite, car elle est totalement aléatoire.

def Simulation : La fênetre de la simulation prendra en compte la map choisie par le client, qui se verra choisi pour lancer la simulation. Dans cette zone on des statistiques globales telles que la météo, l'heure, les précipitations etc. On a décider de pouvoir intégrer un modèle de " zoom " qui permettrait de visualiser un territoire et d'ensuite afficher ces statistiques globales.

def simulation\statistiques : Le statistiques de chaque être vivant seront affiché dans une fenêtre proche de la simulation permettant d'afficher les statistiques détaillés d'un individu, par exemple : dort-il ? mange-il? se reproduit-il? se fait-il attaquer? etc.

On aimerait inclure un temps de chargement pour permettre l'attente un peu gourmande pour que tous les objets se crée durant la création de la simulation grâce à la page d'accueil et de la prévisualisation de la map et des paramètres choisies par le client.

Dans la simulation, les sortes de terrains représentent des caractéristiques qui posent des contraintes et offrent des opportunités pour la flore et la faune. Identifiez divers terrains qui feront partie de votre simulation, et indiquez leurs caractéristiques importantes (3)  
  
Dans la simulations on a différents biomes ( terrains ) comme par exemple : Forêts Boréales - Taïga et Toundra - Milieux Humides - Rivières et Lacs - Montagnes et Plateaux - Prairies.

Caractéristique 1 (Climat) : Les zones météorologiques, peuvent avoir un impact sur les terrains. Chaque biomes on leur zone météorologique ce qui pousse le développement des arbres et l’apparition de certaines espèces à s'adapter ou a fuir. Elle peuvent avoir une conséquence sur la formation de ces zones, car un terrain montagneux et plateaux n'ont pas les mêmes pourcentage de pluie forte qu'une zone humide.

Caractéristique 2 (Animaux): Le type d'animaux, certains d'eux se verront abriter un terrain propre à leur climat. Par exemple les milieux humides qui pourrait abriter des castors, insectes poissons, écureuils. On pourrait avoir des opportunités visant certains types d'animaux à ne pas se faire attaquer ou de ne pas se faire attaquer, d'hiberner ou de connaître une pauvre ou une forte densité d'animaux.

Caractéristique 3 (Forme du sol): Le type de sol est très important pour déterminer la pousse des végétaux et l'apparition des animaux. Par exemple, un climat assez nordique où il fait assez froid se verrait d'avoir le sol bien plus glacé au moment du passage de l'hiver. Entre-autre certains animaux se verront hiberner durant ces périodes.

En bref, toutes ces trois caractéristiques influent sur l'apparition des certains prédateurs au niveaux de ces zones et peuvent aussi influer sur la reproduction de certaines espèces animales.   
  
  
identifiez une espèce animal importante de votre simulation en la décrivant en vertu de ses caractéristiques et de ses fonctionnalités (déplacement, recherche de nourriture, reproduction, comportement social, autre) (4)  
  
Le loup : Le loup est peut-être l'animal le plus important car son déplacement pourrait être très divers au niveaux de tous les biomes comparativement aux autres animaux qui ont une zone assez stricte et dédié. Le loup se reproduit assez rapidement, on parle de deux mois environs et sa reproduction est parfaite ( 4 à 6 nouveaux nées ).

En effet, le loup est peut être l'animal qui aide le plus au cycle de la vie des autres animaux

-> Naître - vivre - mourir ( se faire manger ). Quand j'explique son déroulement dans la nature on dirait que c'est le plus grand prédateur et qu'il vas terrasser tout les autres animaux dans son entourage. Cela ne permettra pas d'abattre une espèce animale à cause du cycle reproductif du loup

Ces attaques pourrait se porter sur des animaux bien plus gros comme des orignal qu'ils pourraient partager en famille ( en meute ).