

Manuel d'utilisation de la V0.1

pour le projet de GPI
Licence d'Informatique troisième année

B'OnTime : Système de gestion de la
circulation des trains de la ligne L



rédigé par

Hervé-Madelein Attolou, Loïc Bachelot, Amélie
Rémond, William Rozenberg, Adrien Tual

Janvier 2017

Table des matières

I	La simulation	2
1)	Que doit faire la simulation	2
2)	Que fait le programme ?	2
3)	Comment ça marche ?	2
II	L'interface graphique	3
1)	Le menu	3
2)	L'affichage de la ligne	4

I La simulation

1) Que doit faire la simulation

La première version est la V0.1. Si on se réfère au cahier des charges établi, le programme est censé pouvoir modéliser une ligne de train avec un fonctionnement automatique (une seule branche et toutes les gares avec des trains circulant dans les deux sens). Les trains partent d'un terminus et s'arrêtent à toutes les gares.

2) Que fait le programme ?

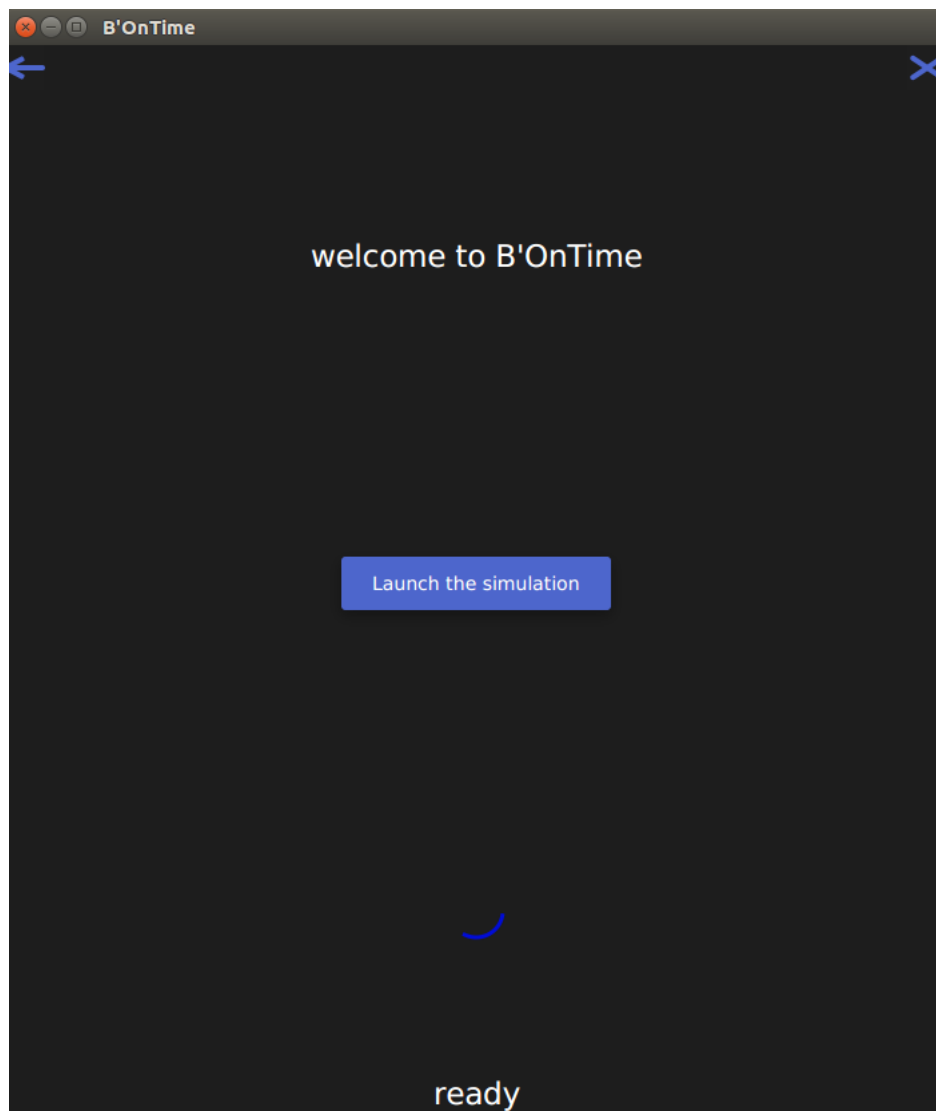
Le programme contient un menu permettant à l'utilisateur de lancer la simulation une fois prête (chargement d'un fichier Json dans les versions futures). La simulation de la version 0.1 a un fonctionnement automatique. Il y a une ligne de train avec la branche partant de Saint-Lazare jusqu'à Cergy le Haut contenant 17 gares (terminus compris). Les trains possèdent des horaires de départs fixes et circulent dans les deux sens. Toutes ces données sont contenues dans un fichier XML.

3) Comment ça marche ?

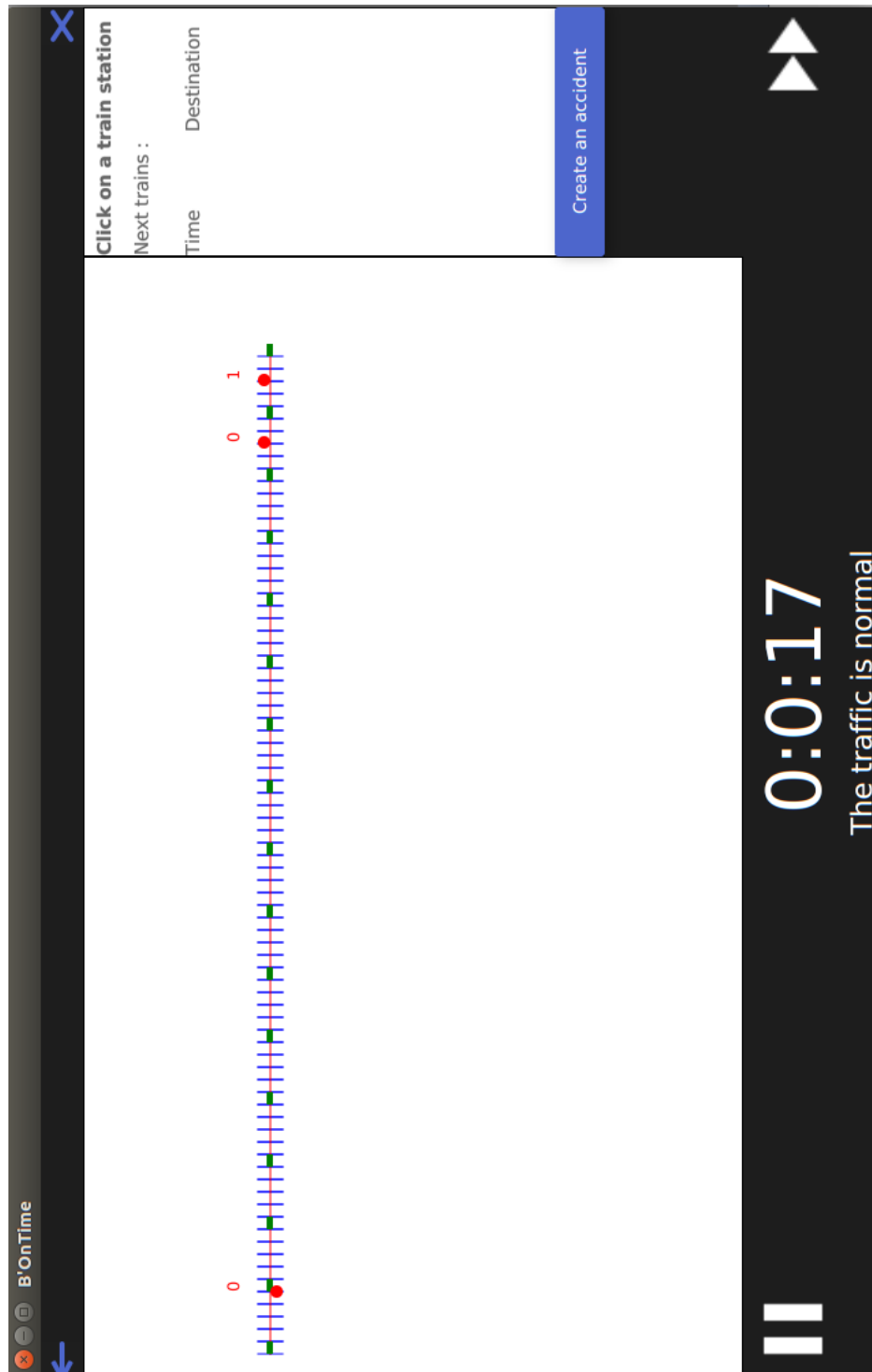
L'horloge interne fonctionne plus rapidement qu'une heure normale pour avoir une simulation accélérée. Les trains partent toutes les 15 secondes et ne rencontrent aucun obstacle cependant le mécanisme de canton existe quand même (un canton ne peut contenir qu'un train maximum). La simulation s'arrête seulement quand l'utilisateur quitte le programme ou quand le temps par défaut est écoulé. L'utilisateur doit donc juste cliquer sur le bouton "launch the simulation" et observer les trains circuler.

II L'interface graphique

1) Le menu



2) L'affichage de la ligne



L'affichage est celui de la V0.1, cela permet de donner un bon aperçu du

résultat final. On retrouve bien l'horloge, le bouton play/pause, le bouton accéléré, le panneau d'information à droite, le bouton créer accident et enfin la ligne en tant que telle. Toutes les fonctionnalités sont présentes mais ne sont pas toutes implémentées.