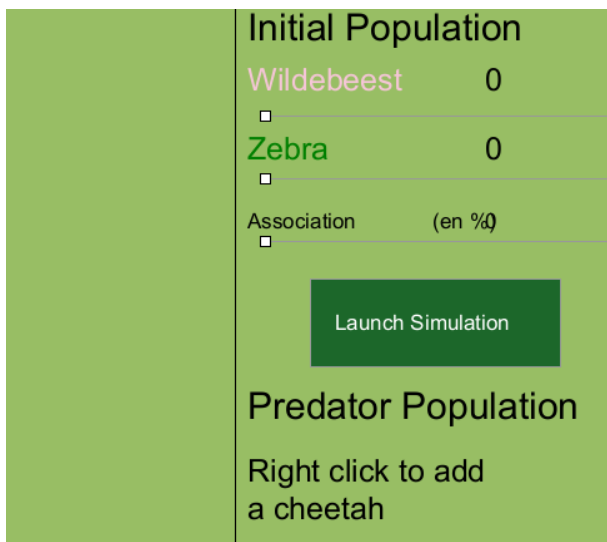


# Manuel Utilisateur

PAF Groupe 10.1

## Fonctionnement de l'application

L'application se trouve à l'emplacement *Application/Flocking.exe* dans le répertoire du git.



Initial Population	
Wildebeest	0
Zebra	0
Association (en %)	0

Launch Simulation

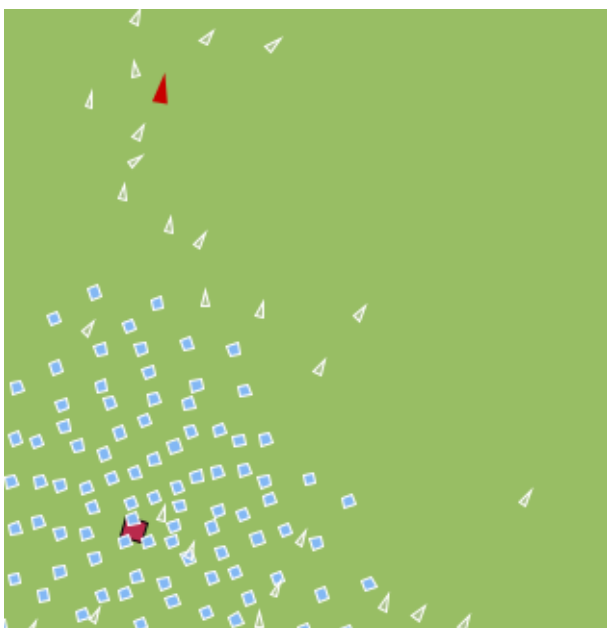
Predator Population

Right click to add a cheetah

Lors de son ouverture, la simulation n'a pas démarré. En utilisant les barres en haut à droite, on peut faire varier les quantités initiales de gnous et de zèbres, et on peut placer des guépards avec le clic droit de la souris.

Le paramètre Association pondère à quel point les animaux s'associent aux membres d'autres espèces: à 0%, les gnous et zèbres s'ignorent, et à 100%, ils se mélangent comme s'ils appartenaient à la même espèce.

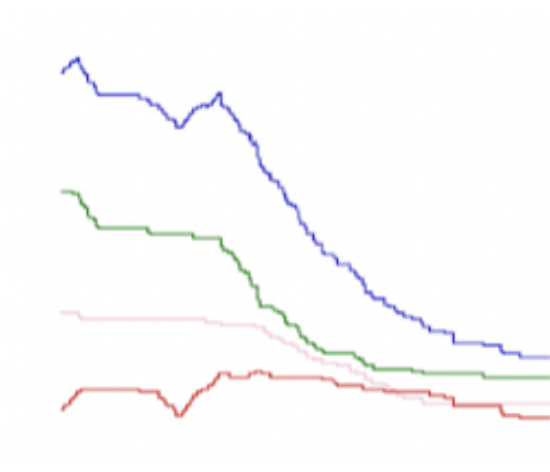
Appuyer sur le bouton "Launch Simulation" fait apparaître les nombres spécifiés de gnous et de zèbres sur la carte.



Le clic droit ajoutera toujours des guépards même après le début de la simulation.

Les carrés bleus représentent les gnous, les triangles blancs les zèbres, les triangles rouges représentent les guépards qui sont en train de chasser et les triangles noirs, les guépards rassasiés.

Pour recommencer la simulation, il faut fermer et relancer l'application.



Population totale —  
Population de zèbres —  
Population de gnous —  
Population de prédateurs —

Le graphe donne les populations des différentes espèces en fonction du temps. Cela permet de savoir quelles espèces sont privilégiées en terme de survie selon les paramètres