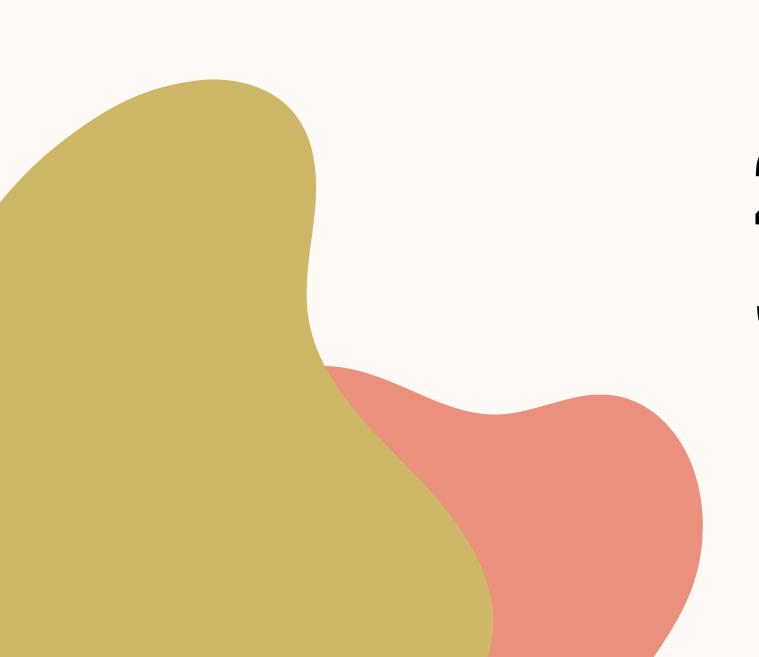
## Projet long de technologie objet Simulateur de vie particulaire

## Sommaire.



- Démonstration
- Présentation technique
- Grganisation et méthodes agiles

# Démonstration!

# Présentation technique

## Le menu

- Permet à l'utilisateur de se servir de l'application
- Crée une configuration
- Lance la simulation

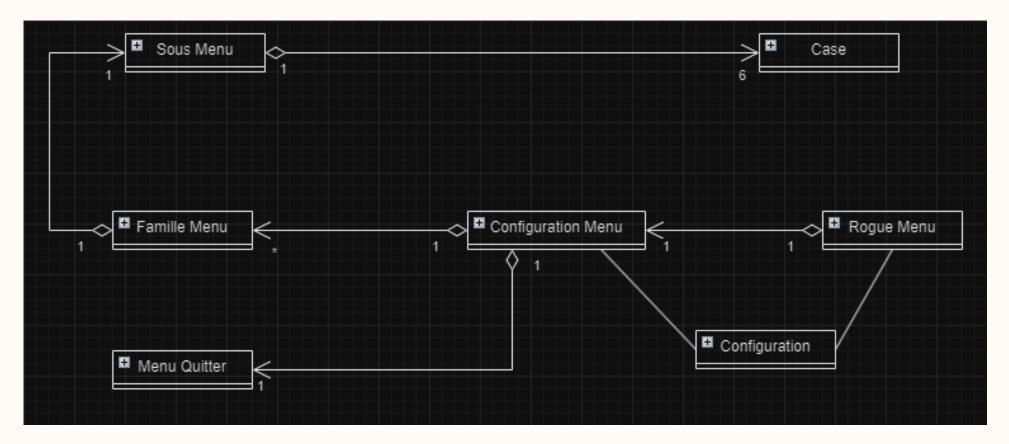


Figure 1 : Diagramme UML du menu

## La simulation

- SimulationState : gère l'état actuel de la simulation
- SimulationLoop : gère le cycle de la simulation en itérant

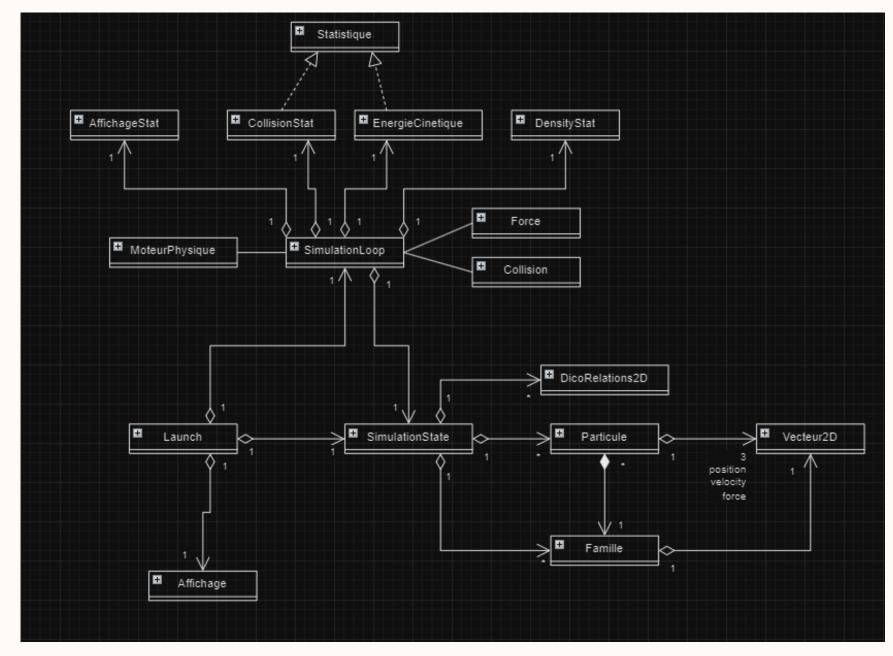


Figure 2 : Diagramme UML de la simulation

## Déroulement

#### Choix de conception

- Interface graphique : Swing
- Dissociation complète du menu et de la simulation

#### Problèmes rencontrés

• Affichage : Concession

# Organisation et méthodes agiles







## Création des user stories



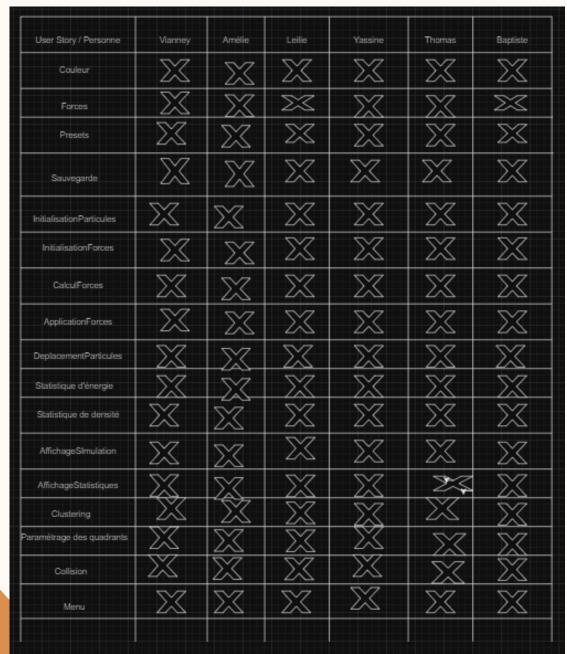


Figure 3 : Tableau récapitulatif des user stories

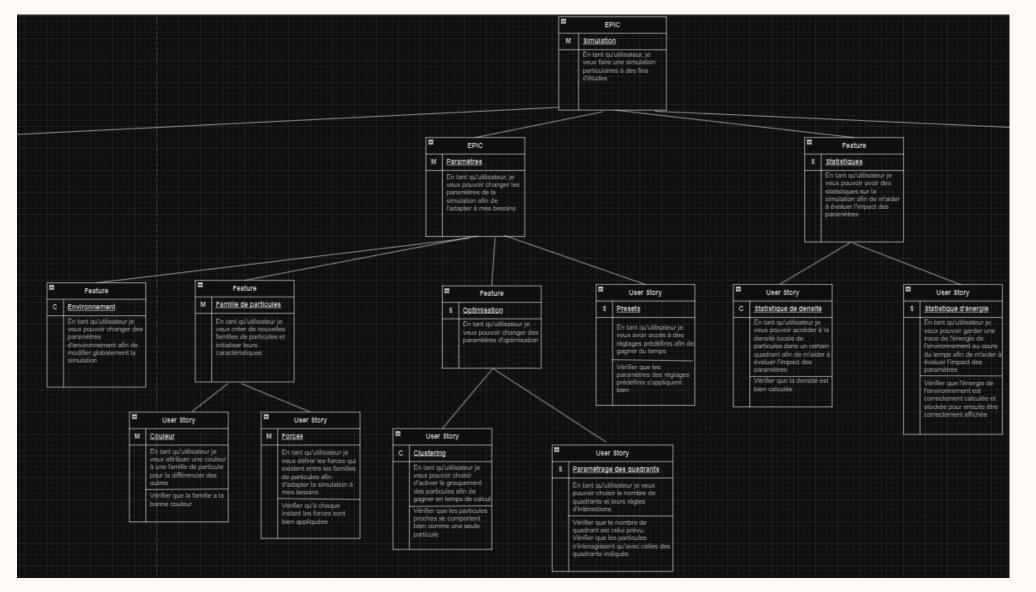


Figure 4 : Extrait des user stories

# Répartition et suivi des user stories



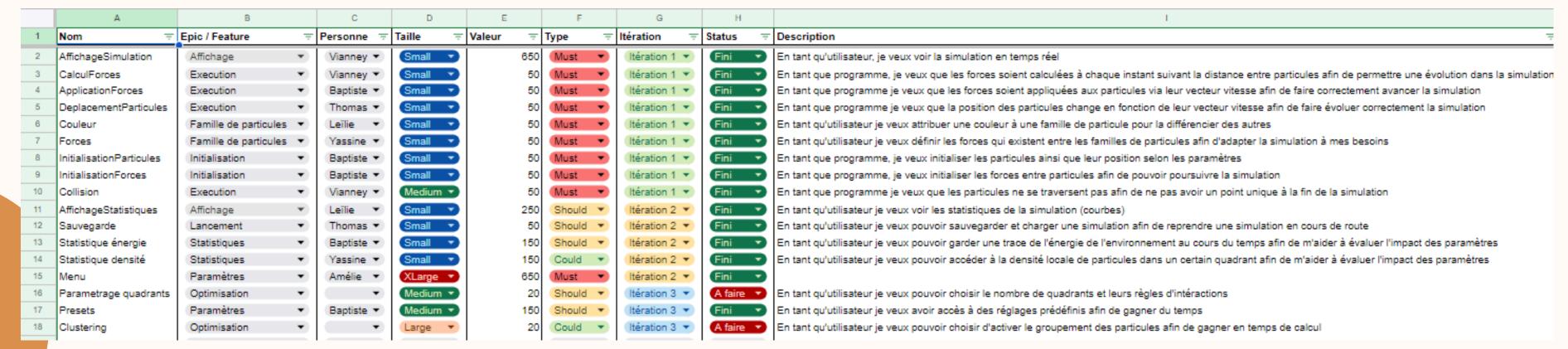


Figure 5 : tableau de suivi

### Communication

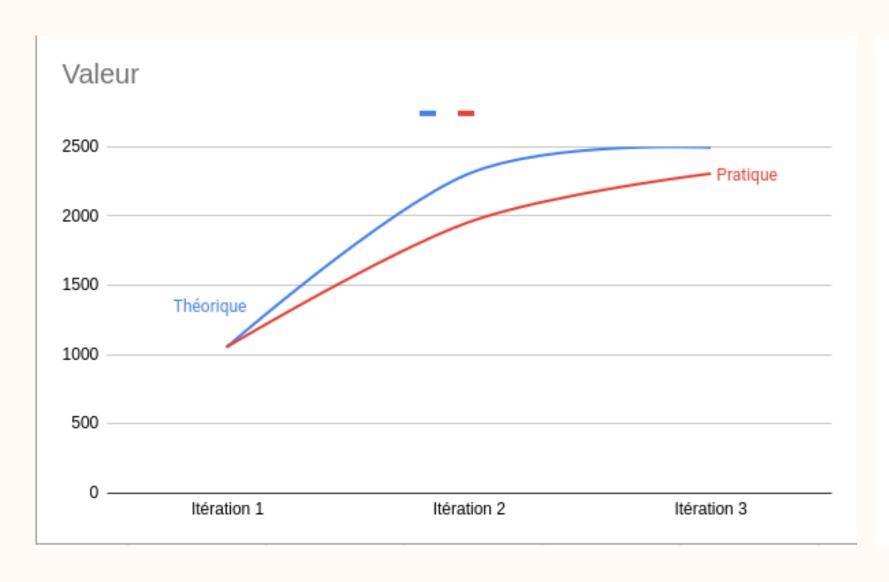


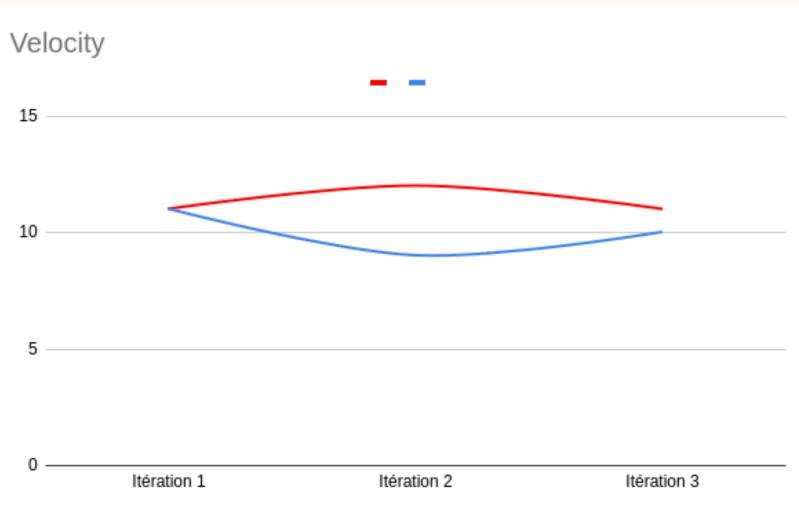
- Demandes d'aide
- Compte-rendu de réunion
- Rappel de deadline



- Mise au point sur l'avancée du projet
- Choix de conception important
- Répartition des taches

## Valeur et Velocity





# Merci pour votre écoute!