

Installation librairies (Box2D & OpenGL)

installer les librairies nécessaires à l'affichage : GLUT et OpenGL

```
1 | sudo apt-get install libglu1-mesa-dev freeglut3-dev mesa-common-dev
```

installer la librairie qui permet de manipuler Box2D

```
1 | sudo apt-cache search box2d
2 | sudo apt-get install libbox2d-dev
```

Build

Une fois la librairie installée :

```
1 | cd P1RV/build
2 | cmake ..
3 | make
4 | ./exec
```

Modes de jeu : modifications `main.cpp`

Dans la fonction `Init`, dans la boucle `while`, vous pouvez modifier le nombre d'individus dans la population `HomoSapiens` générée. Elle doit être d'au moins 3.

Dans la fonction `main`, vous pouvez mettre en commentaire ou enlever les commentaires des quelques lignes suivant l'appel à la fonction `Init()`. Ces quelques lignes permettent la génération sans affichage de `N` générations de populations. Le résultat de chaque génération est alors écrit dans `Project/sequences/`.

Après avoir généré les moustiques en `offline` si demandé, le programme vas lancer une fenêtre de jeu `OpenGL` dans lequel vous pouvez jouer en utilisant les commandes décrites dans la partie suivante. Le résultat des parties sont écrites dans le dossier `Project/sequences/`.

Commades de jeu

key	action
s	change jambe d'appui
q / esc	quitte le jeu
c	passer le jeu en IA ou humain
g	affiche la grille

Si un problème est rencontré vous pouvez faire remonter l'information par mail :

- victor.duvivier@eleves.ec-nantes.fr
- chloe.leric@eleves.ec-nantes.fr