

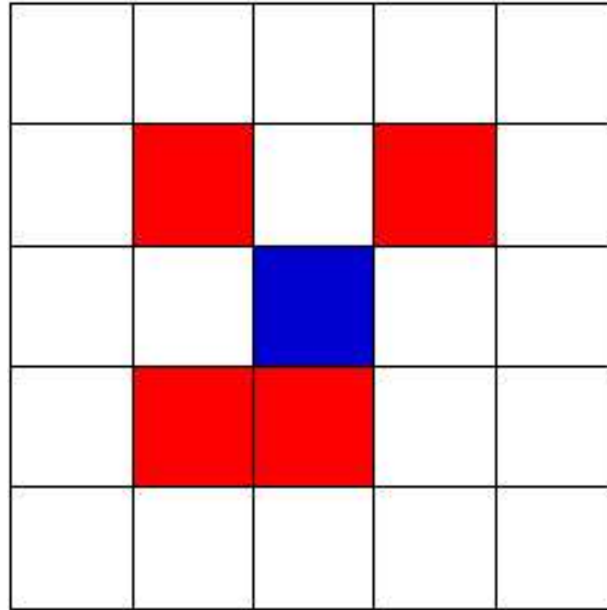
GL53

Approche réactive pour le
traitement du problème
Proies / Prédateurs,
simulations avec Madkit

Mélanie Bats
Cyril Coquilleau
Thomas Petazzoni
Julien Rosener

Objectif de l'application

- ➔ Tester des stratégies pour le problème des « proies / prédateurs »



- ➔ L'utilisateur est un informaticien qui essaie de nouvelles stratégies
- ➔ Niveau confirmé

Besoins

- ➔ Tester la stratégie

- ★ Modifier divers paramètres

- ◆ Taille de l'environnement
 - ◆ Type d'environnement
 - ◆ Nombre d'agents
 - ◆ Rayon de vision
 - ◆ Options diverses liées à la stratégie
 - ◆ Vitesse des agents

- ★ Mesurer la qualité de la stratégie

- ◆ Courbe statistique

- ★ Débugger une stratégie à l'aide d'informations visuelles

Environnement

- ◆ Java / Swing
 - ◆ Environnement MadKit
 - ◆ Réutilisation du « TurtleKit »
-
- ➔ Démonstration de la base existante

Amélioration

- ◆ Ajout de fonctionnalités
 - ◆ Intégration de valeurs initialement dans la property box dans l'interface
 - ◆ Interface plus cohérente
- ➔ Démonstration de l'interface améliorée

Défauts

- ◆ Intégré dans une interface existante complexe non exploitée
- ◆ Fenêtres créées automatiquement par MadKit
 - plusieurs fenêtres
 - interface peu homogène
- ◆ Peu souple à faire évoluer
- ◆ Lancement de MadKit lourd

Nouvelle interface

- Nouvelle conception de l'interface
 - ◆ plus propre
 - ◆ plus claire
 - ◆ plus intégrée
- A partir d'une maquette
- Interface en dehors de MadKit
- Plus de possibilités pour la réalisation
 - ◆ Possibilité d'intégrer les fenêtres
 - ◆ Interaction entre l'utilisateur et la fenêtre d'observation du monde
 - ◆ Menus

★ « **Tout en un clic** »

Conclusion - Démonstration