

Descriptif des différentes classes de TurtleKit

CommandEditorPanel

Classe héritant de PythonEditorPanel (une classe standard Java), permettant d'interagir avec la simulation en utilisant des scripts Python.

Launcher

Classe abstraite héritant de la classe Agent et permettant de mettre en place la simulation. On dispose donc des méthodes **activate()**, **live()** et **end()** pour l'agent, et de méthodes permettant de contrôler la simulation (changement de la taille, mode « Wrap » ou non, remise à zéro), ainsi que de l'initialiser (**initializeVariables()**).

La classe **HuntLauncher** hérite de cette classe pour la rendre fonctionnelle.

Observer

Les **Observer** sont des agents permettant d'observer le monde, les individus qui s'y trouvent et leurs propriétés et d'en donner une certaine représentation (graphiques ...).

TopMessage

Classe vide héritant de la classe **Message** de MadKit. Permet de créer des messages.

TurtleActivator

L'activateur qui permet d'appeler la prochaine méthode de classe **Turtle** dans la simulation. La prochaine méthode à exécuter est retournée à chaque itération dans une chaîne de caractères.

Viewer

Un **Viewer** implémenté à partir de la classe **Observer** donne une représentation globale du monde (chaque turtle est représentée par un carré).

LauncherGui

L'interface graphique permettant de lancer la simulation, l'arrêter, la faire fonctionner en pas à pas, régler la vitesse et afficher les messages de débogage ...

Patch

La représentation d'une case du monde, sur laquelle on peut déposer un objet, et qui est liée à ses voisins.

PatchVariable

Un objet qu'on peut déposer dans une case du monde (classe **Patch**) permettant de représenter un taux de phéromones.

Flavor

Idem **PatchVariable**, avec une implémentation différente.

PythonCommandCenter

Interpréteur Python.

Turtle

Une **Turtle** sous forme d'agent, avec quelques actions basiques pour le déplacement, pour calculer des distances, pour marquer notre position...

TurtleEnvironment

Un agent qui représente le monde, sous forme d'une grille de classe **Patch**. Il permet d'initialiser toutes les cases du monde, et de savoir si il y a une **Turtle** à un endroit donné.

TurtleScheduler

L'ordonnanceur des **Turtle**.