



Niveau Expert Projet

Savoir mener un projet informatique de A à Z !

jerome.pasquet@univ-montp3.fr

lionel.pibre@univ-montp3.fr

Objectifs

Implémenter un Système Multi-Agents

Ce que l'on attend

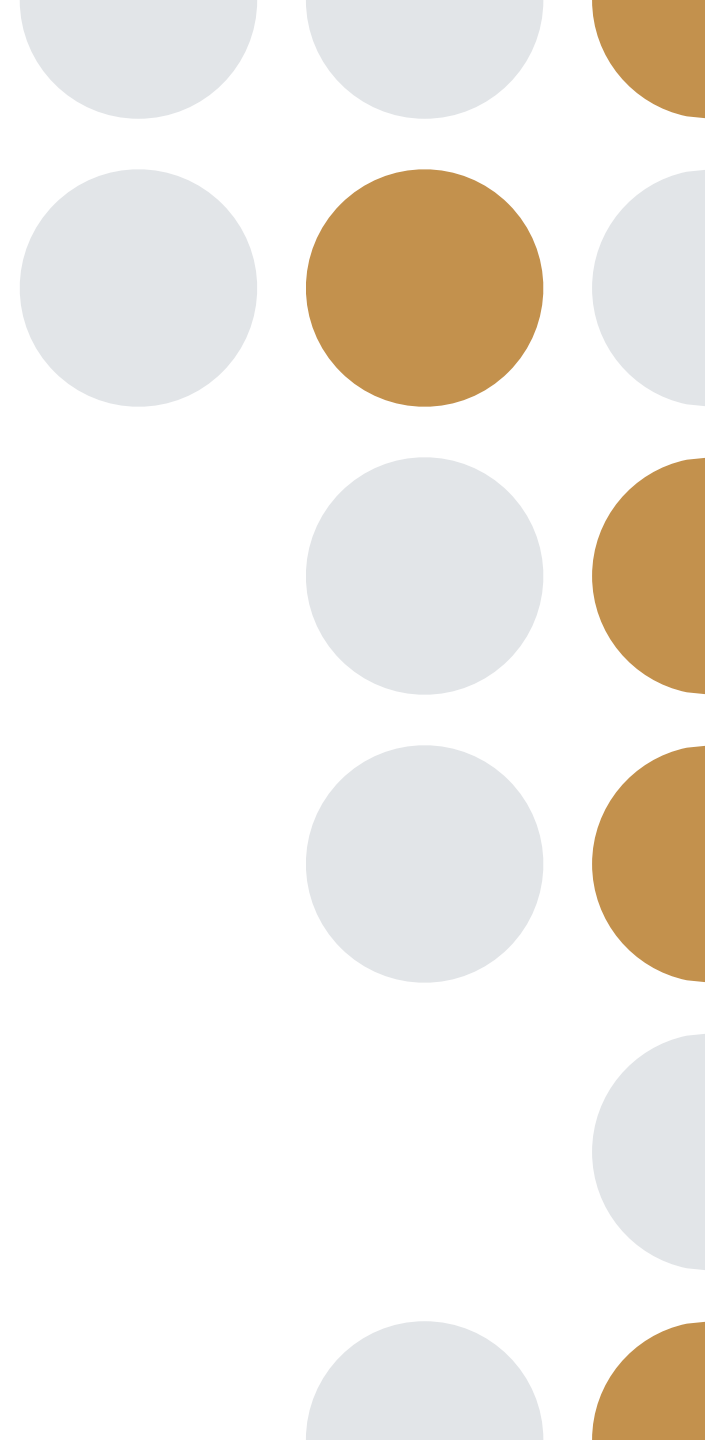
- Utilisation des Threads
- Un retour graphique (swing ou FX)
- Respect des règles de programmation POO
- Configuration par un fichier externe
- Gestion de la vitesse de simulation
- Algorithme de pathfinding

Bonus

Site web pour présenter le projet

Partage du code avec GIT

Implémentation en Java EE

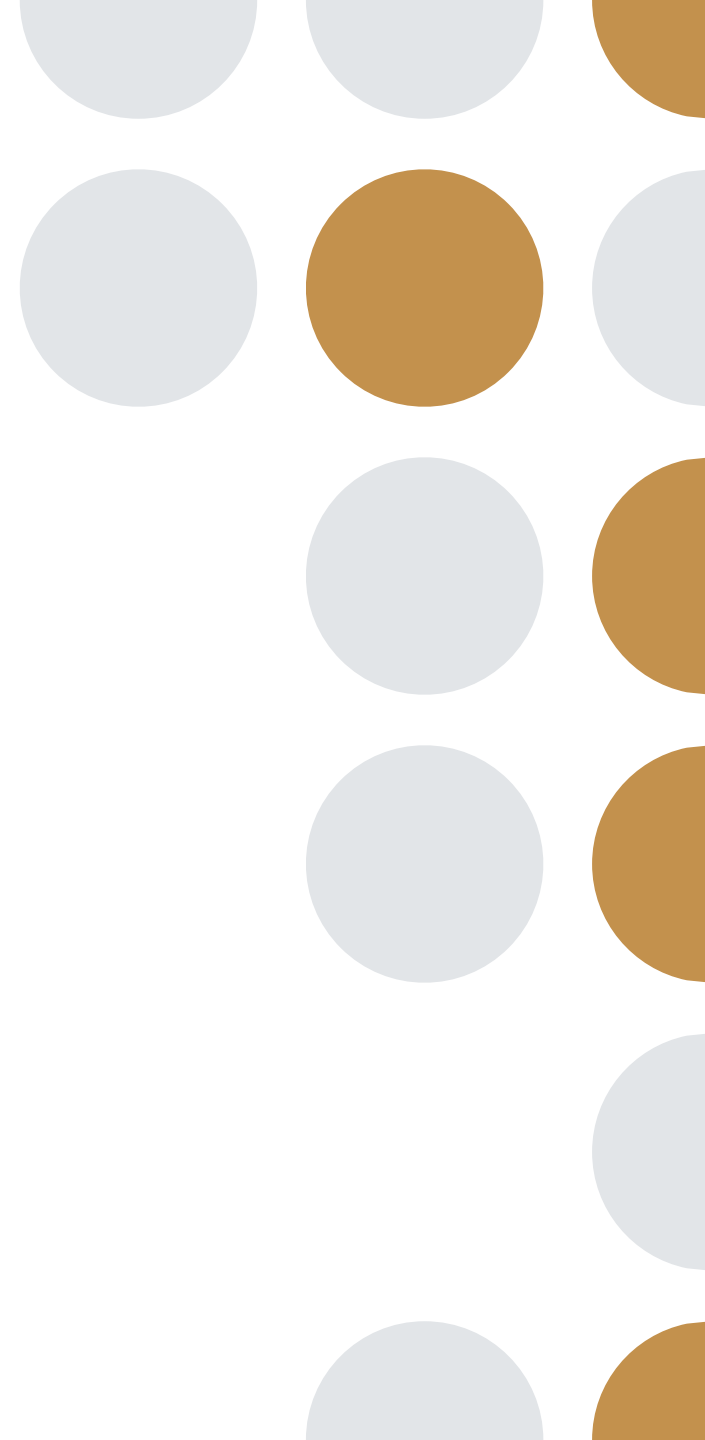


Malus

Non citation des codes externes

Non respect des conventions POO

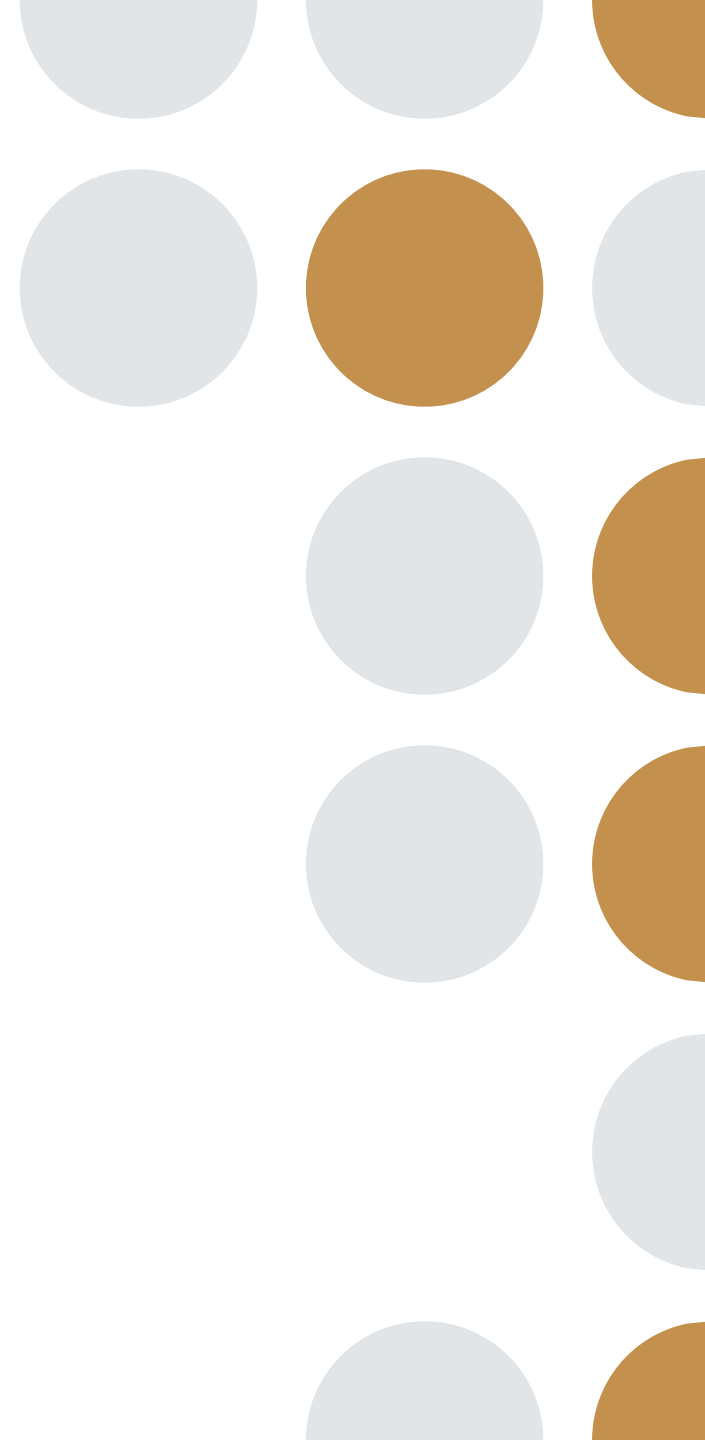
Modélisation non réaliste



Notations

1er rendu

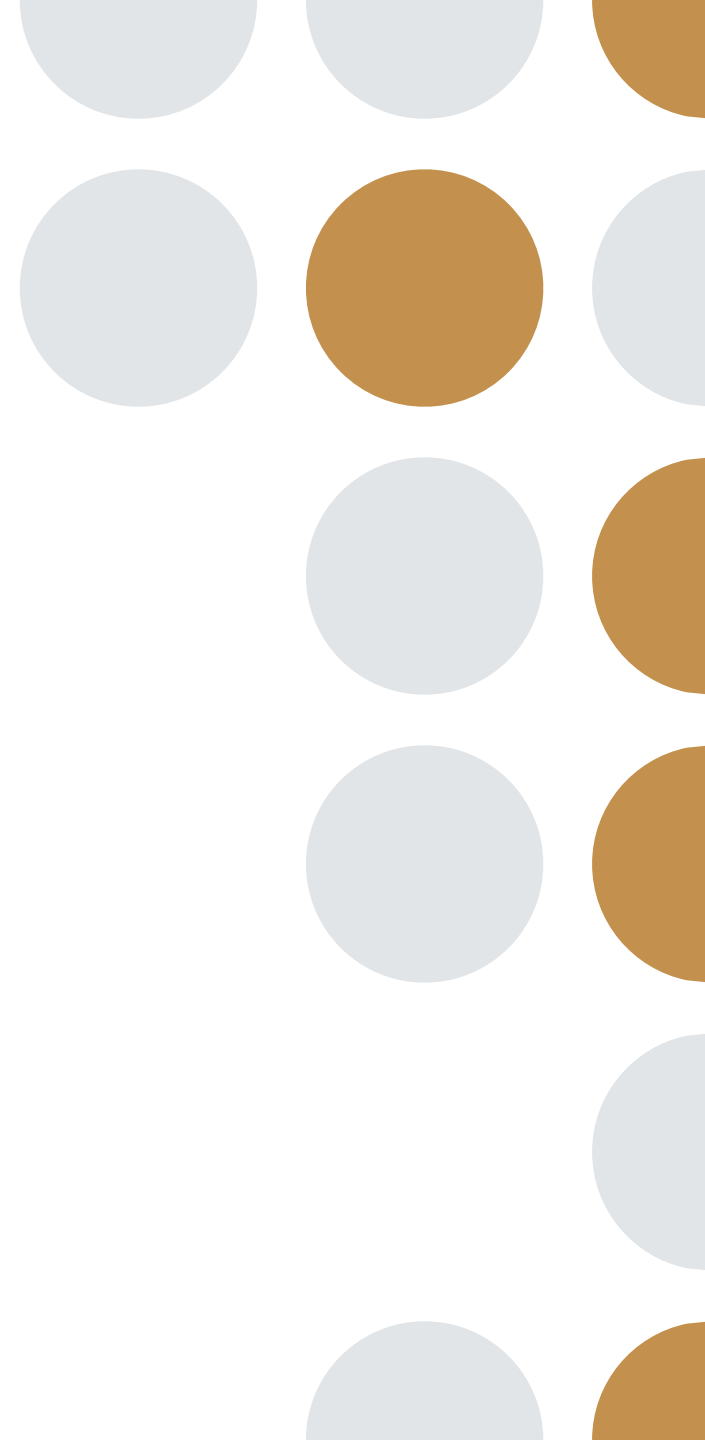
- Rapport
 - Contexte général
 - La modélisation utilisée
 - La répartition des tâches et le diagramme de Gantt
 - Le détail semaine à semaine des tâches de chaque membre. Partie individuelle.
- Le code



Notations

2ème rendu

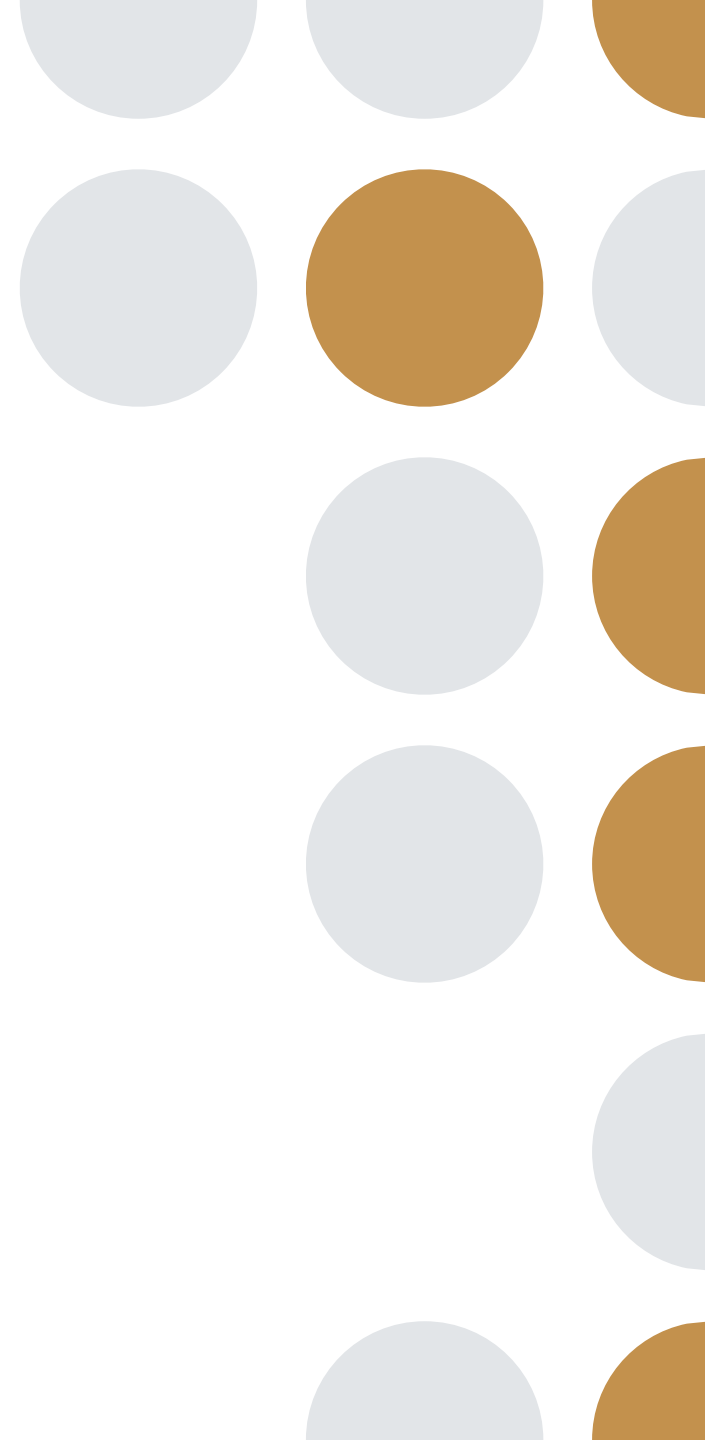
- Rapport
 - Contexte général
 - La modélisation utilisée
 - La répartition des tâches et le diagramme de Gantt
 - Les difficultés rencontrées
 - Interprétation des résultats (émergence?)
 - Le détail semaine à semaine des tâches de chaque membre. Partie individuelle.
- Le code
- Les slides



Notations

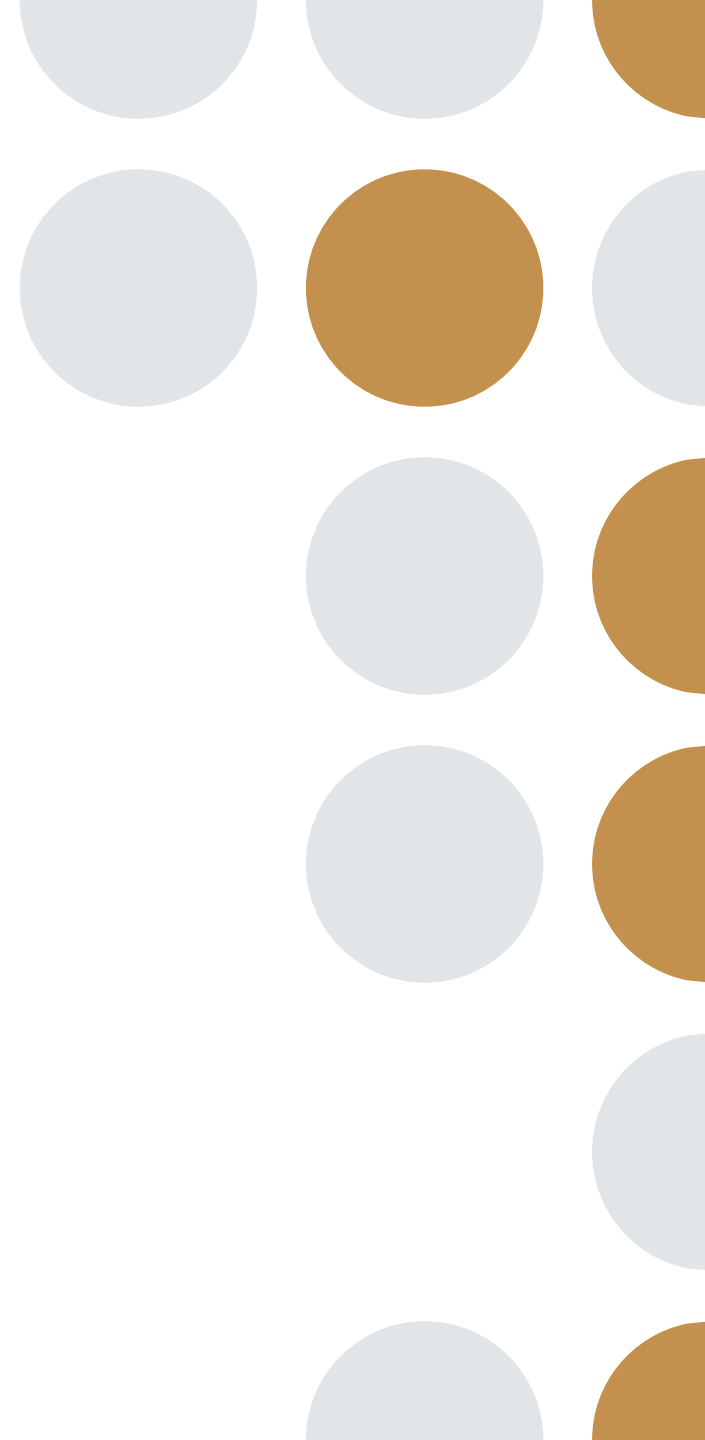
Oral

- 5 minutes de démonstration avec commentaire en live
- 5 minutes de questions
- Assurez-vous que le code fonctionne sur l'ordinateur de la démonstration
- L'ordinateur de la démonstration doit avoir un port HDMI fonctionnel



Rattrapage

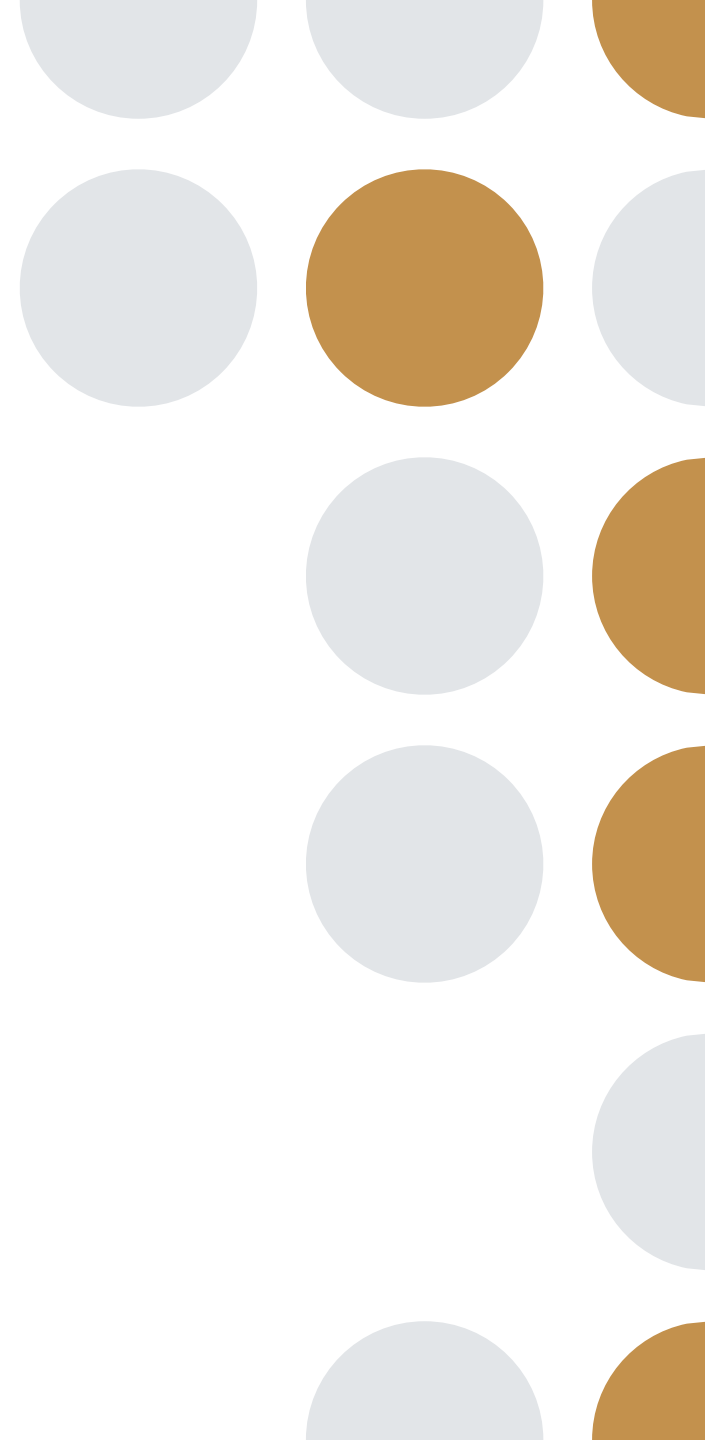
- Évaluation sur les techniques (thread, swing...)
- SANS INTERNET



Qu'est-ce qu'un Thread ?

Une unité d'exécution

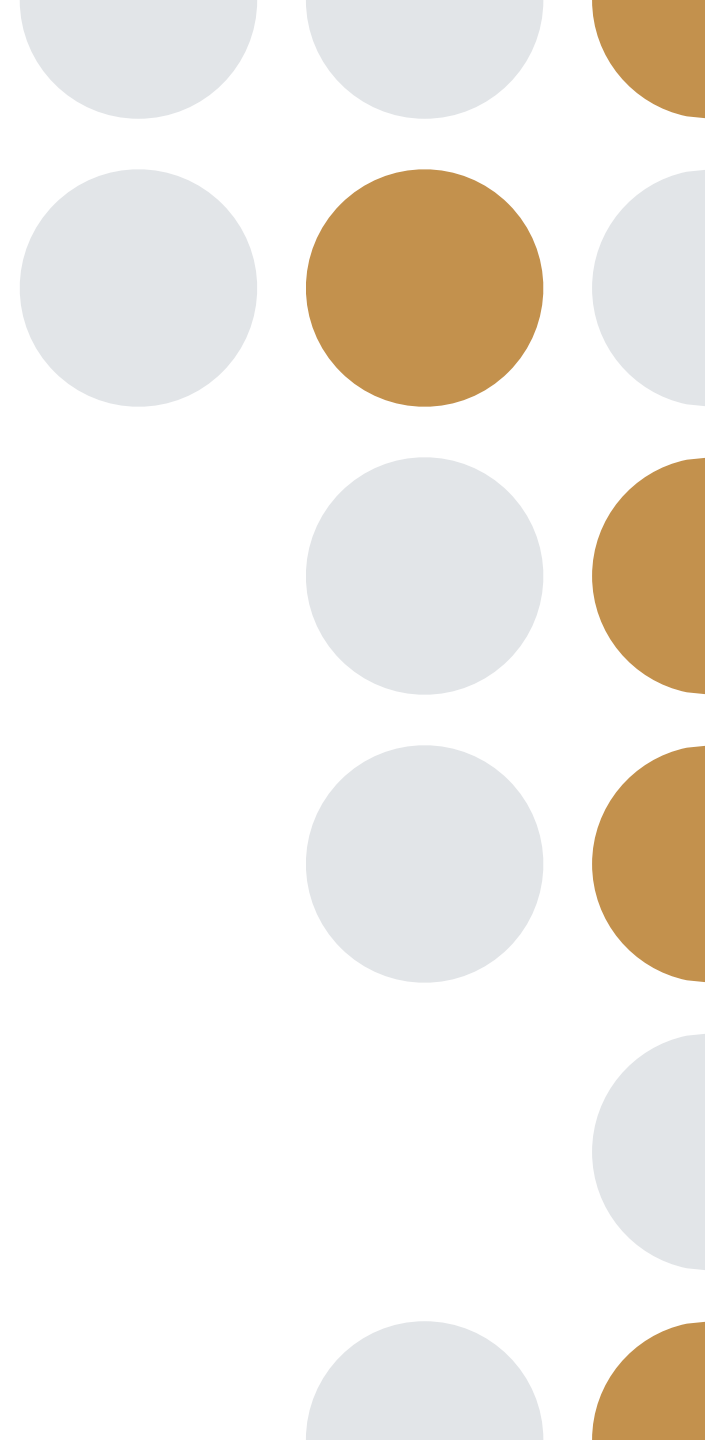
- « Processus léger » rattaché à un processus
- Ressources partagées (mémoire...)
- Différentes branches d'exécution



Qu'est-ce qu'un Thread ?

Avantages

- Parallélisation du code
- Pratique pour les tâches concurrentes ou indépendantes
- <https://www.jmdoudoux.fr/java/dej/chap-threads.htm>



Formation des groupes

- Groupes de 2 à 4 personnes
- Recherche d'un sujet

Mots clés

- THREAD
- SMA
- SWING

