

Dec 13, 22 16:04

Annexe.java

Page 1/2

```

/*****
 *
 *      Annexe: Types principaux disponibles
 *
 *****/
/* classe représentant un vecteur à deux dimensions,
 */
class Vec2d {
    /*corps de la classe non nécessaire ici */
}

/* Objets simulables dans un Environment*/

interface Updatable {
    void update(double dt, Environment);
};

```

Dec 13, 22 16:04

Annexe.java

Page 2/2

```

/* Ébauche de la classe Environment
   CERTAINS ÉLÉMENTS SERONT À COMPLÉTER
 */

class Environment {
    private double d_width; // largeur de l'environnement
    private double d_height; // hauteur de l'environnement

    // ensemble des sources de lumière de l'environnement:
    private List <Light> lights;

    // ensemble des plantes de l'environnement:
    private List <Plant> plants; // ensemble des plantes de l'environnement

    // genere toutes les plantes initiales
    // en les repartissant aleatoirement
    public Environment(double width, double height, int nbInitialPlants){}

    // met à jour les sources de lumieres et les plantes
    // decide de la fin de vie des plantes et les supprime
    // de la collection
    public void update(double dt){}

    // ajoute une source de lumière
    protected bool addLight(Light light){}

    // ajoute une plante
    private bool addPlant(Plant plant);
};

```