printemps des sciences

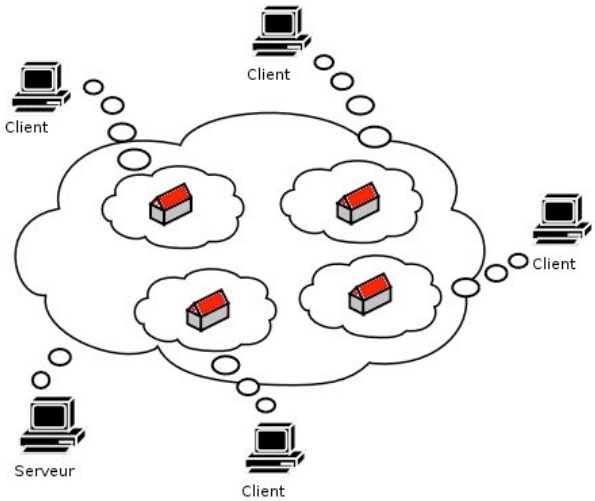
Sciences en tête 13 - 19 mars 2006

ULB

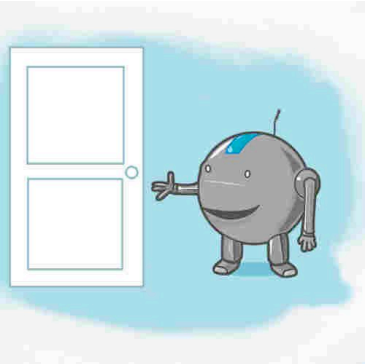
Asimov City

Lindström Markus – Peeters Julien – Polastro Hadrien
Selvaraj Ramkumar – Vervier Jérôme
Département d'Informatique

L'objectif de notre travail est de créer une ville dans laquelle peuvent circuler de petits robots Asimoviens. Cette ville est composée de bâtiments (chacun étant représenté par un programme différent), qui pourront avoir un à plusieurs étages et sont reliés entre eux par des ponts aériens.



La ville est donc divisée en différentes parties. D'une part, la ville en elle-même qui est représentée par une machine du réseau (que nous appelons serveur). D'autre part, chaque bâtiment est représenté par un programme tournant sur d'autres machines (que nous appelons clients) présentes sur le réseau. Les robots circulent donc dans les bâtiments aussi bien sur un étage qu'entre les étages grâce aux cages d'escaliers. Ils ont aussi à leur disposition des ponts aériens que l'utilisateur du programme peut construire entre les bâtiments et qui permettront de passer d'un bâtiment à un autre. Mais attention ! Si aucun pont n'est présent entre les deux bâtiments, la chute peut faire très mal.



© Toute reproduction, même partielle, doit indiquer clairement le nom de tous les auteurs, le nom du Service/Département, ainsi que la mention « printemps des sciences 2006 - Bruxelles»

FACULTE DES SCIENCES
UNIVERSITE LIBRE DE BRUXELLES