



printemps des sciences

Sciences en tête

13 - 19 mars 2006

ULB

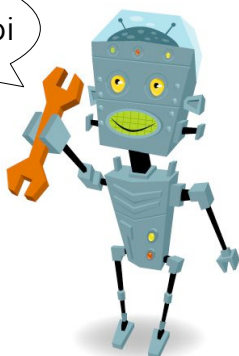
Asimov City

Lindström Markus – Peeters Julien – Polastro Hadrien

Selvaraj Ramkumar – Vervier Jérôme

Département d'Informatique

Mode d'emploi



Pour commencer à gérer Asimov City, prends les commandes de l'ordinateur *serveur* qui te permettra de modifier ta ville en :

- Créant ou détruisant un/des bâtiment(s)
- Ajoutant ou retirant un/des étage(s) à ces bâtiments
- Créant ou détruisant un/des pont(s) entre eux
- Créant ou détruisant un/des robot(s)

Il te suffit de suivre les instructions affichées à l'écran.

Maintenant que ton Asimov City est prête et que les robots y circulent, rends-toi sur un des ordinateurs *clients* qui représentent chacun un bâtiment. Tu pourras y observer aux différents étages l'évolution des robots que tu as créés.



Mais attention !!

Un robot n'est pas très malin ! S'il n'y a pas de ponts pour passer à un autre bâtiment et qu'il emprunte la porte, il s'ensuivra une longue chute mortelle pour lui !