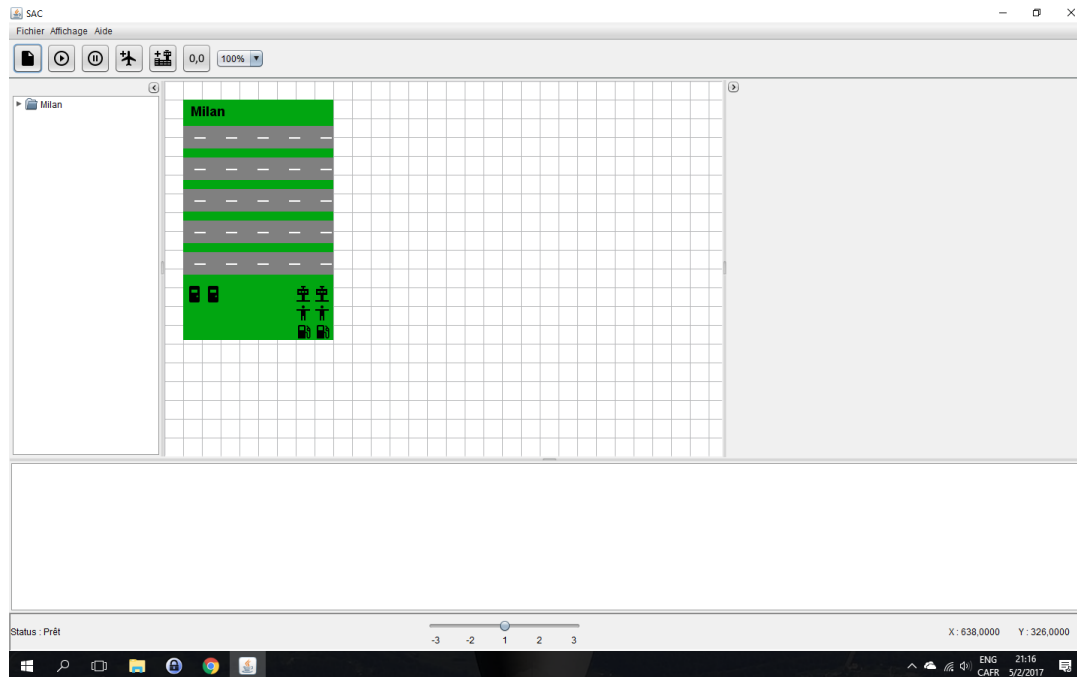
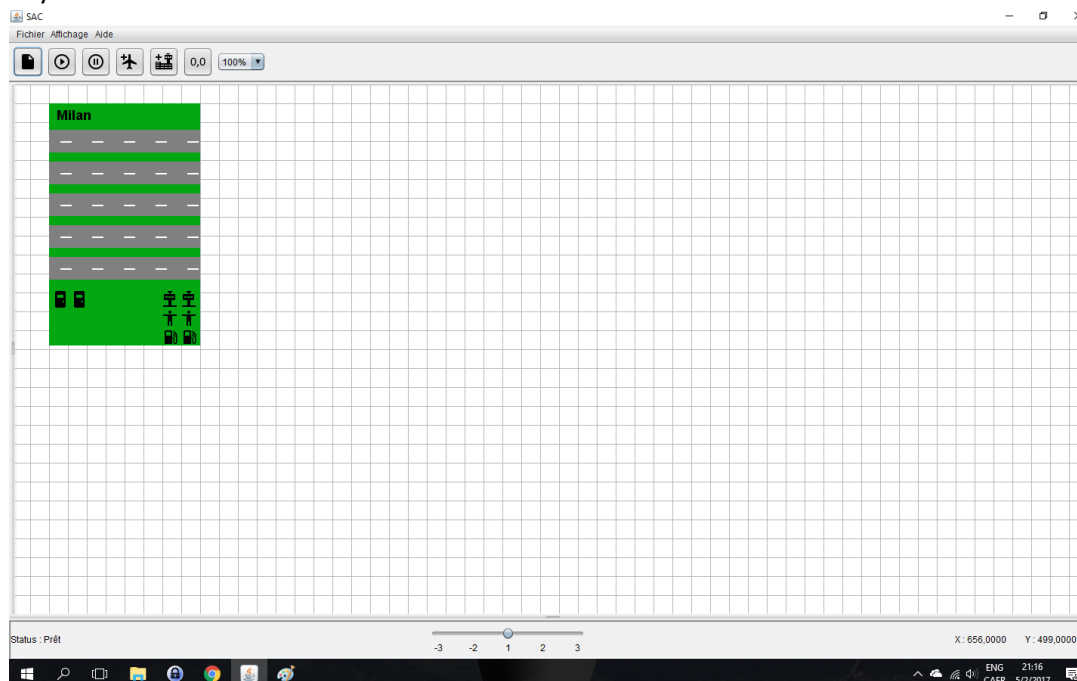


Lorsqu'on ouvre le logiciel SAC (Simulateur d'Aéroport Concurrent), la fenêtre principale s'affiche. Le seul défaut du logiciel est l'affichage des avions lorsqu'ils sont en vol (ils tournent autour de l'aéroport). Parfois, ils disparaissent trop rapidement de l'écran avant d'atterrir.

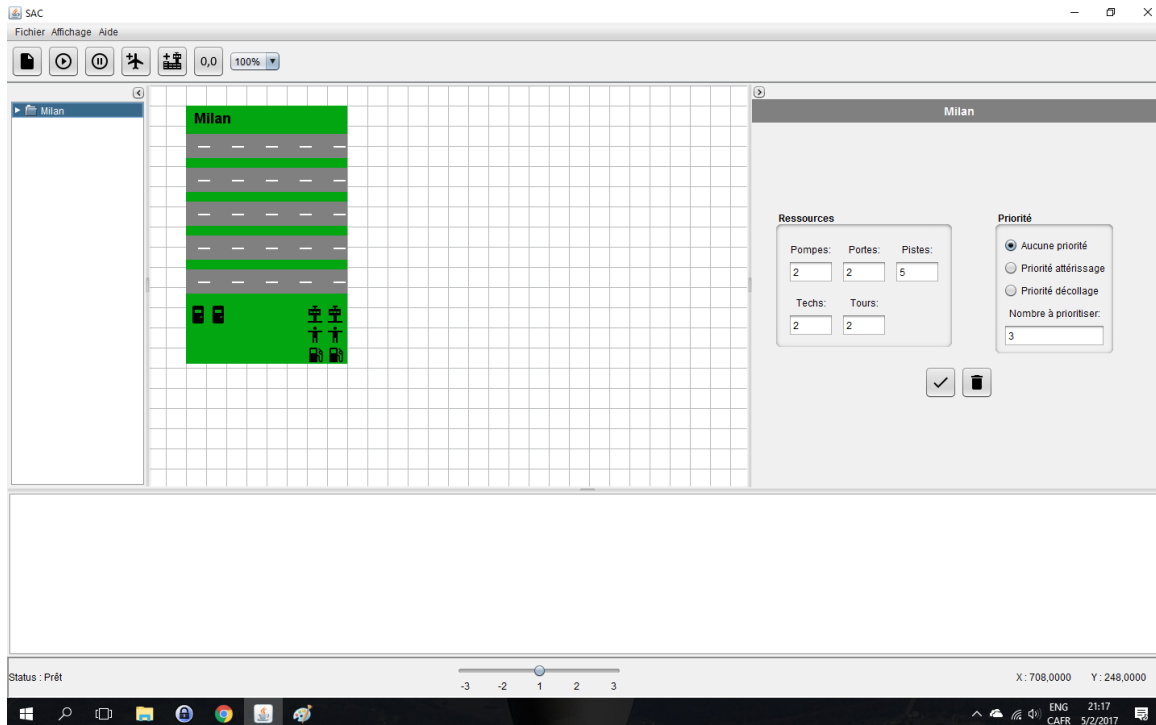


Les panneaux de gauche, droite et du bas sont tous ajustables. Ceux de gauche et de droite ont des flèches qui permettent de les rétracter au complet. Il se pourrait que vous démarriez le logiciel et que vous ne les voyez comme ceci :

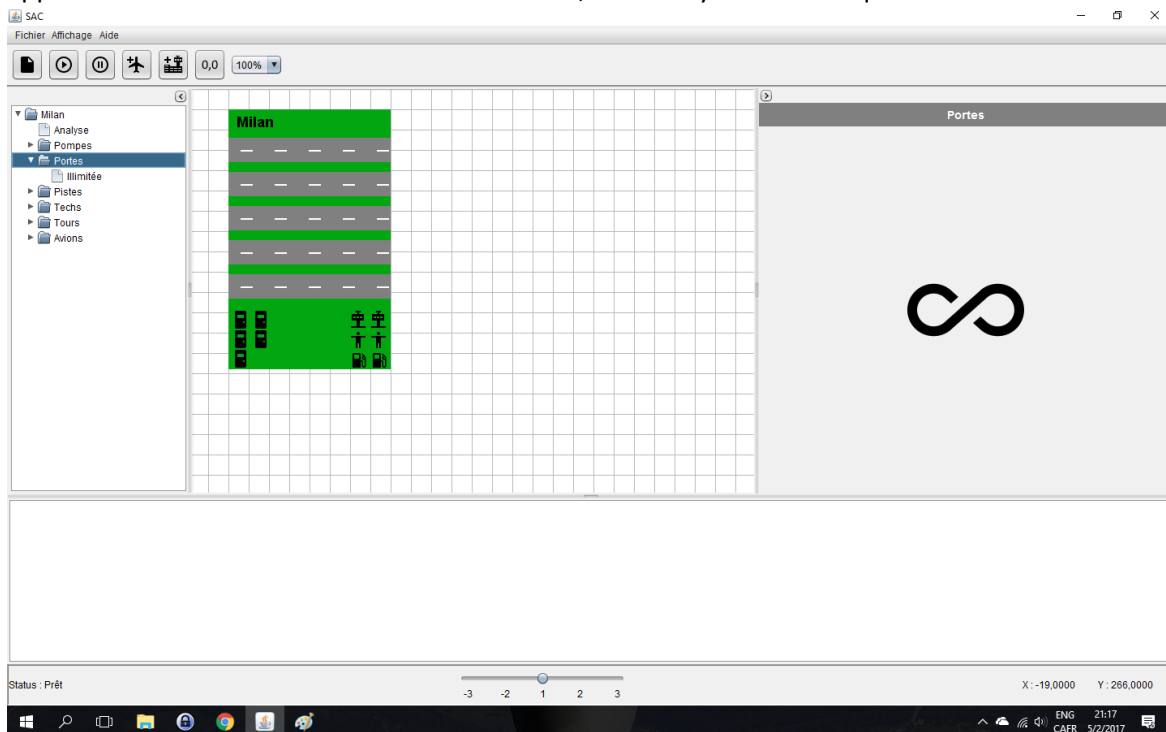


Il suffit alors de se placer sur les barres et de cliquer avec la souris pour agrandir les panneaux.

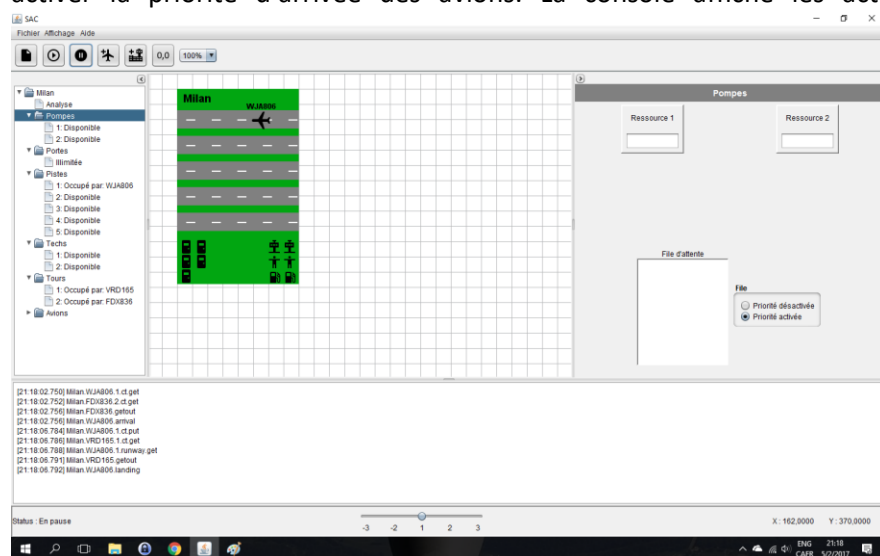
Le panneau de gauche contient l'arbre des aéroports. Lorsque vous cliquez sur un aéroport, vous voyez ses paramètres dans le panneau de droite. À partir de 6 ressources, celle-ci devient illimitée. Si vous n'agrandissez pas le panneau assez, une barre apparaîtra pour pouvoir se déplacer dans le panneau.



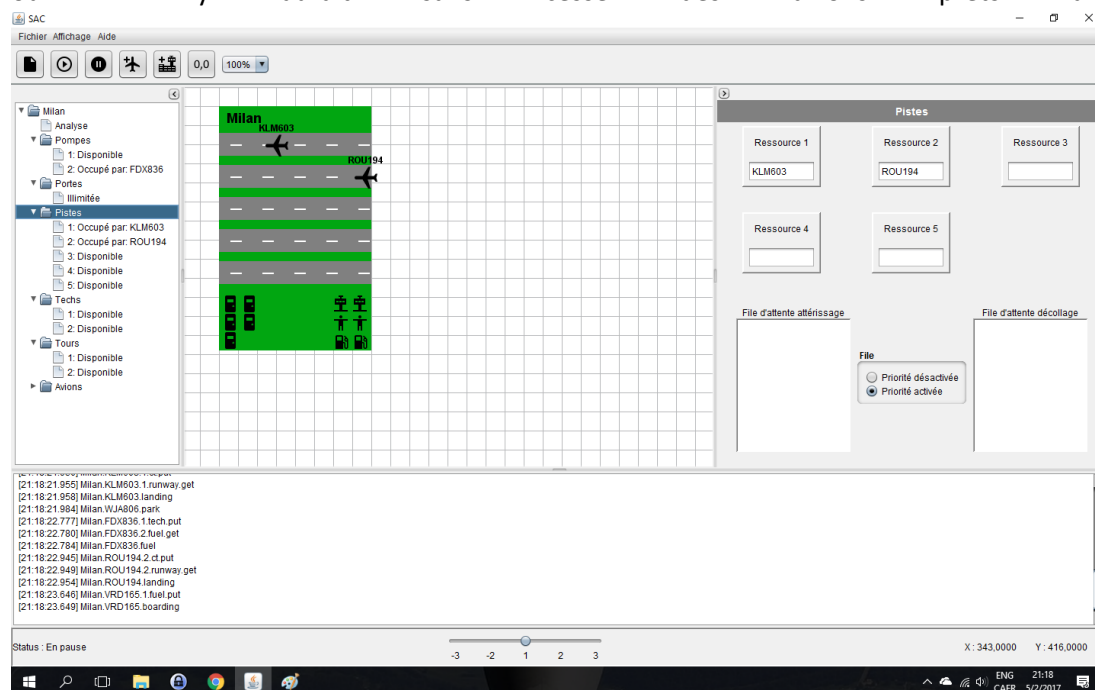
Après avoir étendu l'arbre, si on clique sur un type de ressource qui est illimité, le symbole de l'infini apparaîtra à droite et dans l'arbre, on y verra qu'elle est illimitée aussi.



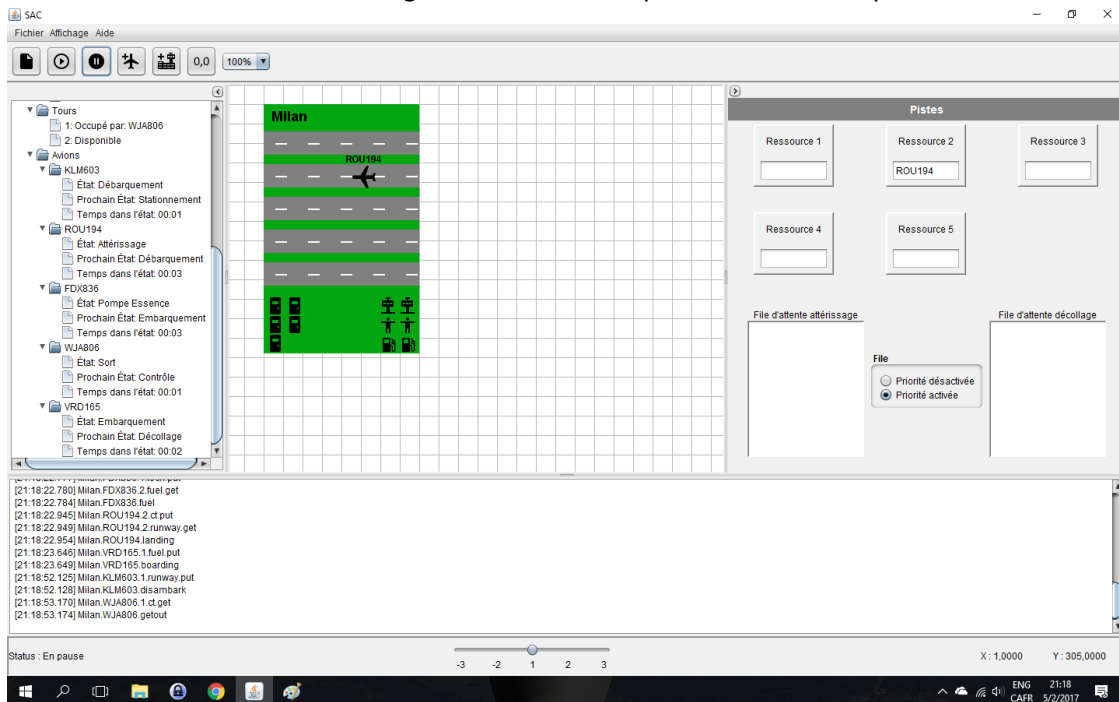
On peut étendre les nœuds des types de ressource pour ainsi voir combien il y en a de disponible et qui l'occupe. À droite, on verra les numéros de ressources avec le numéro de l'avion si un avion occupe cette ressource. On voit aussi la file d'avions qui attendent pour acquérir une ressource. On peut désactiver ou activer la priorité d'arrivée des avions. La console affiche les actions comme dans notre FSP.



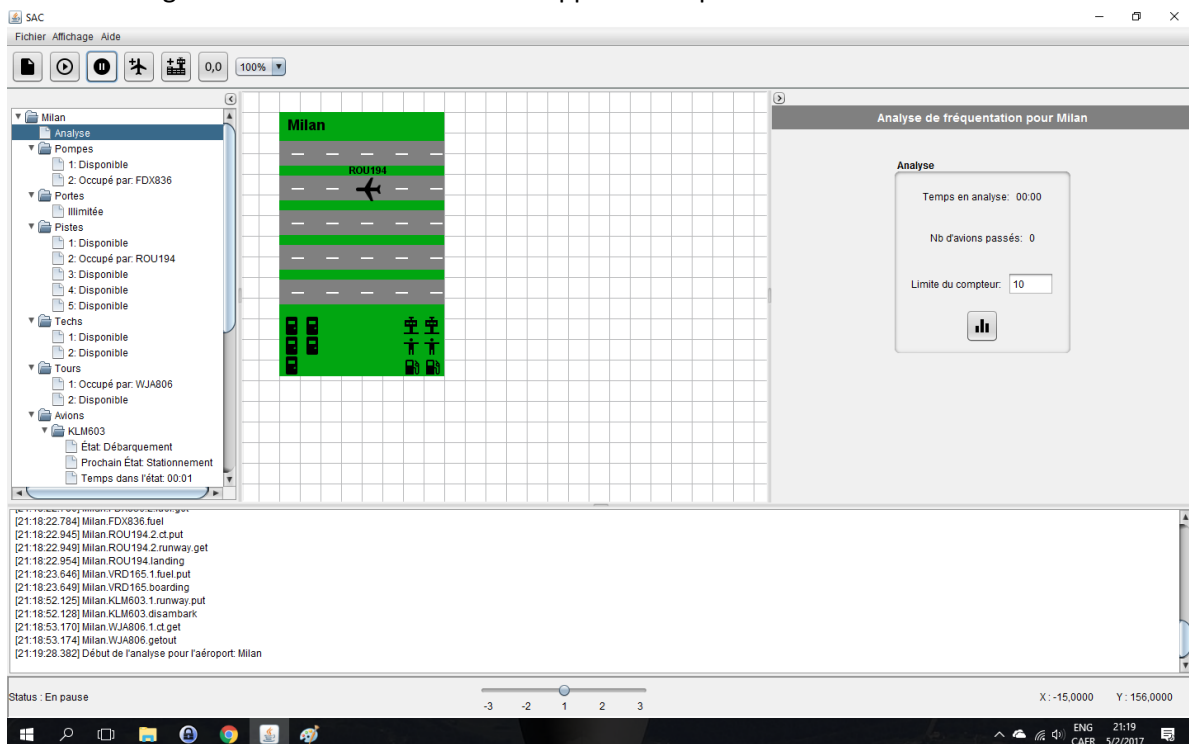
Pour la ressource de type Pistes, on a deux files de priorité, une pour les atterrissages et une pour les décollages. Si la priorité est activée, elle gère l'arrivée dans les 2 files. Si on a mis une priorité de décollage ou d'atterrissage, celle-ci est respectée avant celle de la file. C'est-à-dire que même si la priorité d'arrivé est activée et que le premier avion dans la file d'atterrissage et que le décollage est priorisé, la prochaine ressource sera donnée à un avion qui attend dans le décollage si tel est le cas. Aussi, si on priorise par exemple 3 décollages et que le premier avion arrivé attend dans l'atterrissage, on passera 3 avions de décollage pour ensuite passé un avion d'atterrissage pour éviter une famine de l'atterrissage dans le cas où il y aurait sans cesse des avions prêts à décoller.



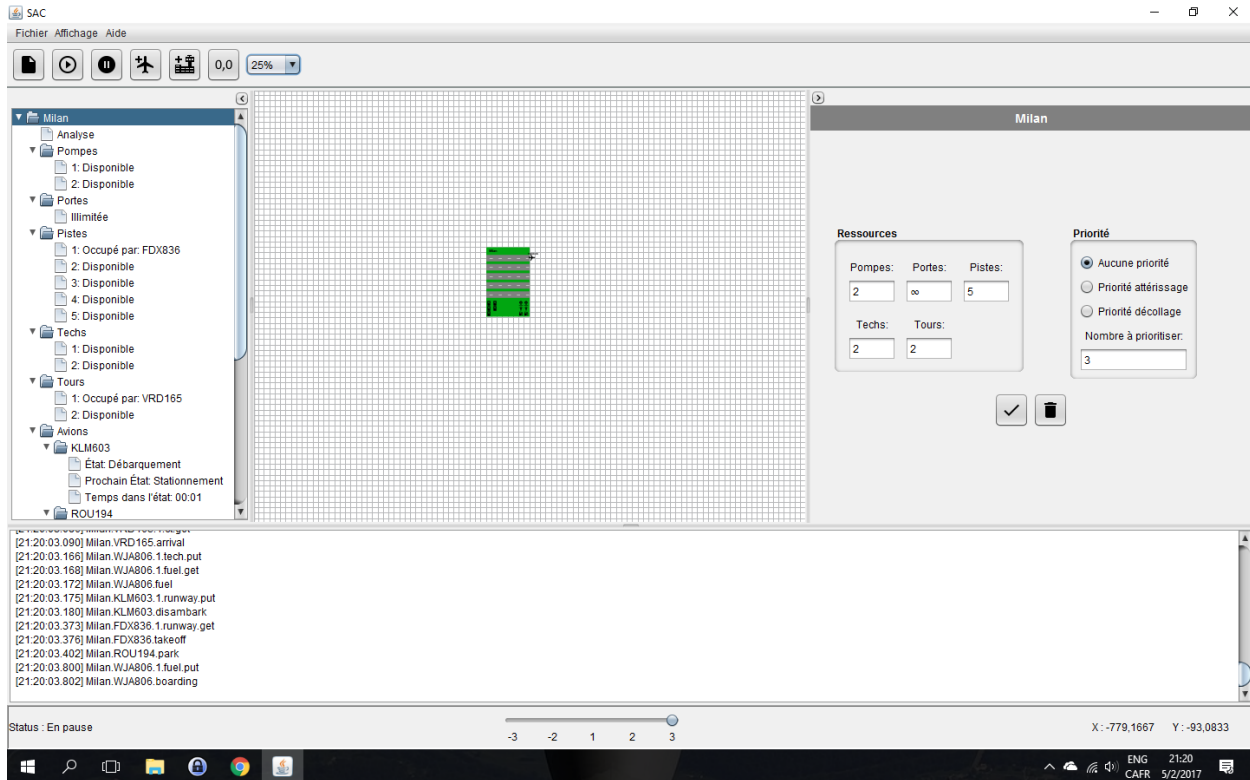
Dans l'arbre à gauche, on voit aussi l'état courant d'un avion, son prochain état et le temps dans l'état courant. Si on clique sur l'avion on verra aussi son aéroport d'origine et de destination (la même, la fonctionnalité de changement d'aéroport n'a pas été implémenté).



Si on clique sur analyse dans l'arbre pour un aéroport, on peut démarrer l'analyse de fréquentation de l'aéroport. Elle s'arrêtera lorsque la limite du compteur sera atteinte et le temps en analyse arrêtera aussi. Un message dans la console apparaît quand on commence une analyse.



On peut avec la molette de la souris dézoomer ou zoomer sur la carte. Les boutons du haut permettent d'ajouter un aéroport, un avion, mettre en pause la simulation, résumer la simulation (ou la démarrer), faire une nouvelle simulation et remettre la carte à 0.0 comme point en haut à gauche. On voit le statut de la simulation en bas à gauche, il y a aussi une barre qui gère la vitesse de la simulation et le point où la souris pointe sur la carte.



Voilà, ceci est une description sommaire. La vidéo présente sur Youtube passe en détails tout le logiciel et parle plus en profondeur de chaque point et explique probablement quelques points que nous avons oublié de parler dans ce présent document ! De plus, le logiciel a seulement été testé sur Windows mais il devrait se comporter de manière identique sur Mac puisqu'aucune fonction disponible seulement sur Windows a été utilisée.

Merci et bonne journée !