

Travail restant proposé pour le projet Transport-Grid (révisé)

Cours de projets spéciaux (LOG791) à l'été 2019 (réalisé seul) :

- Chargement dynamique de l'environnement généré aléatoirement à l'entour du joueur dans un environnement de type banlieue de très grande dimension
- Gestion simple décentralisée du trafic entre les cabines qui partagent le réseau
- Ajout de dénivellation et adaptation du tracé du système de transport à celui-ci
- Ajout de cours d'eau dans l'environnement, et de ponts pour les traverser

Cours de projet de fin d'études (LOG795) à l'automne 2019 (réalisé en équipe) :

Génie logiciel/TI (5 à 6 étudiants) :

- Avoir un ordonnanceur qui fonctionne à la fois en temps réel et en temps différé
- Générateur de grandes cartes aléatoires irrégulières avec des villes interconnectées
- Ajout de « NPCs » qui marchent et embarquent dans les cabines pour faire des trajets
- Création d'un GUI 2D pour spécifier une destination aux stations d'embarquement
- Simulation de lieux à très fort achalandage, avec de nombreux quais d'embarquement
- Utilisation des cabines, sans correspondances, comme ascenseurs dans des édifices à étages, en plus de pour le transport terrestre.
- Collecte de statistique sur les performances du système de transport
- Comparaison avec les performances de la voiture et des transport collectifs dans des villes réelles (utilisation de l'API Google Maps)

Génie mécanique (1 à 2 étudiants) ANNULÉ :

- ~~Concevoir, avec un logiciel CAD~~
 - ~~Les mécanismes d'arrimage~~
 - ~~De la cabine au chariot (même mécanisme que les porte-conteneurs)~~
 - ~~De la cabine à l'ascenseur (aux intersections et quais d'embarquement)~~
 - ~~Le mécanisme d'élévation de la cabine~~