

# ByYear vs ByModule

## Generation Mode

- 

### ByYear

- Bouton : Générer pour toutes les équipes de la simulation.
- Calendrier : Générer pour toutes les équipes lorsque le champs "nextGenerate" est passé.

- 

### ByModule

- Bouton : Génère le module sélectionné pour toutes équipes qui n'ont pas de temps supplémentaire et set le `nextGenerate` (situé dans "teamsModules") au temps désiré pour les équipes avec du temps supplémentaires.
- Calendrier : Génère le module sélectionné lorsque le "nextGenerate" est atteint. Les équipes avec du temps supplémentaires sont générés plus tard (`nextGenerate + temps supplémentaire`).

## Results generations

- 

### ByYear

- est calculé à partir du `yearData` (situé dans "teams").

- 

### ByModule

- est calculé à partir de "teamsModules".
  - Le seed permet d'avoir des résultats différents pour chaque équipe

# Saved results

- Dans les deux types, les résultats sont sauvés partiellement dans "teams" (seulement les résultats d'une équipe) et dans "results" (les résultats de toutes les équipes).

## VS

- Le code est séparé par le namespace "SimByModule" et "SimByYear" afin qu'une simulation n'est pas accès aux informations spécifique de l'autre type.
- Classe (SimulationByYear)
  - Contient le status de l'année courante (started, generating, finished).
  - Des évènements par année.
  - Présence par année pour un étudiant.
  - Année de pratique et réouvrir une année
- Classe (SimulationByModule)
  - Permet d'ajouter module à la simulation ainsi que de le commencer et finir.
  - Ajouter du temps supplémentaires à une équipe sur un module.

# Unity UI

## Création de simulation

- ByYear à un champ supplémentaire (Nombre maximum de générations).

## Vu Global

## ByYear

- Contient le nombre d'année ainsi que l'état de chaque année.

•

## ByModule

- Contient une liste des modules actifs ainsi que l'état de chacun.

---

Revision #3

Created Wed, Mar 11, 2020 7:13 PM by [Frédéric Messier](#)

Updated Mon, Mar 7, 2022 5:27 PM by [Frédéric Messier](#)