Projet 3A SAGI

Trafic 2.0

Encadrants	
Cécile Gremy-Gros	cecile.gros@univ-angers.fr
Rémy Guyonneau	remy.guyonneau@univ-angers.fr

Nombre d'étudiants : 2

Mots clés : Python,

En bref

L'objectif du projet est d'informatiser un serious game utilisé en TP d'Organisation industrielle nommé Trafic (https://www.cipe.fr/jeux/trafic-le-jeu-des-files-dattente/). Il sera utilisé en PeiPA.

Présentation

L'objectif est de simuler le fonctionnement d'une chaîne de production linéaire avec différentes règles de fonctionnement (3 simulations différentes) tout en faisant le suivi et une visualisation des performances de la ligne (encours, rupture de stock, durée de production). Les trois modes de fonctionnement sont les suivants :

- Chaque poste est simulé par un lancer de dé et transmet le nombre de pièce correspondant à son lancer au poste suivant ;
- Chaque poste est simulé par un lancer de dé avec un poste goulot qui impose un maximum ;
- Un seul poste donne la cadence. Chaque poste transmet le nombre de jeton demandé.

Voici les différentes étapes du projet :

- Comprendre le fonctionnement du jeu physique ;
- Simuler le fonctionnement de la chaine de production ;
- Suivre les performances ;
- Proposer une interface graphique permettant de visualiser les postes et les performances ;
- Permettre de modifier le nombre de poste de la chaine de production ;
- Collecter les résultats des différents participants.

Les étapes grisées sont considérées comme optionnelles et dépendront de la vitesse d'avancement du projet.

Ressources

Le support de TP et la mallette de jeu physique