

## **War game systems development on intelligent GIS (IGIS) basis**

Type de contenu : Texte

Titre(s) : War game systems development on intelligent GIS (IGIS) basis : Mémoire de fin d'étude - Systèmes informatiques et modélisation

Auteur(s) : Barret Gabriel (EN 2008)

Autre(s) responsabilité(s) : MM. V. Ossipov et Y. Shalamaiko (Gestionnaire de projet)  
Seiler-Jacques Morgane (EN 2008)

Editeur, producteur : Lanvéoc-Poulmic : Ecole navale, 2010

Description matérielle : 47 p.

: 30 cm

: figures

: tableaux

Note(s) : Bibliogr.

Sites internet

Note de thèses et écrits académiques : SPIIRAS - Russia

Résumé ou extrait : De la couverture radar aux règles de barre, un système d'aide à la navigation doit permettre de fournir à son utilisateur des informations en temps réel sur la situation nautique, voire proposer des réactions face à une situation problématique (anti-collision, décision tactique difficile, etc.). Lorsque celui-ci est utilisé pour l'entraînement ou la formation du personnel militaire, il se doit d'être le plus fidèle à la réalité. L'utilisation d'un système d'information géographique intelligent (IGIS) est particulièrement adaptée à la résolution de ce type de problème. En plus de gérer l'affichage de l'ensemble des données, le système de gestion des événements et son agent intelligent lui permettent d'analyser en temps réel la situation, et de proposer immédiatement des solutions. Pour la réalisation d'un tel système, il faut intégrer le développement de la visualisation des navires sur l'interface, ainsi que celui des règles de navigation. Cette étude propose un exemple de mise en situation, et de la programmation associée.