

## Solution Exercice de modélisation Termites

### Question 1 :

Perceptions :

- Copeaux de bois
- Place libre autour d'un copeau

Actions :

- Se déplacer au hasard
- S'éloigner
- Ramasser un copeau
- Déposer un copeau

### Question 2 :

Architecture de subsumption : relier les perceptions, les états de l'agent et les actions dans des règles de la forme si alors sinon, puis les ordonner

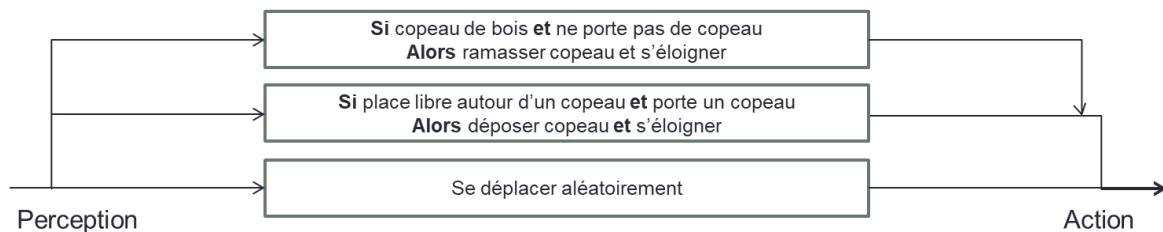
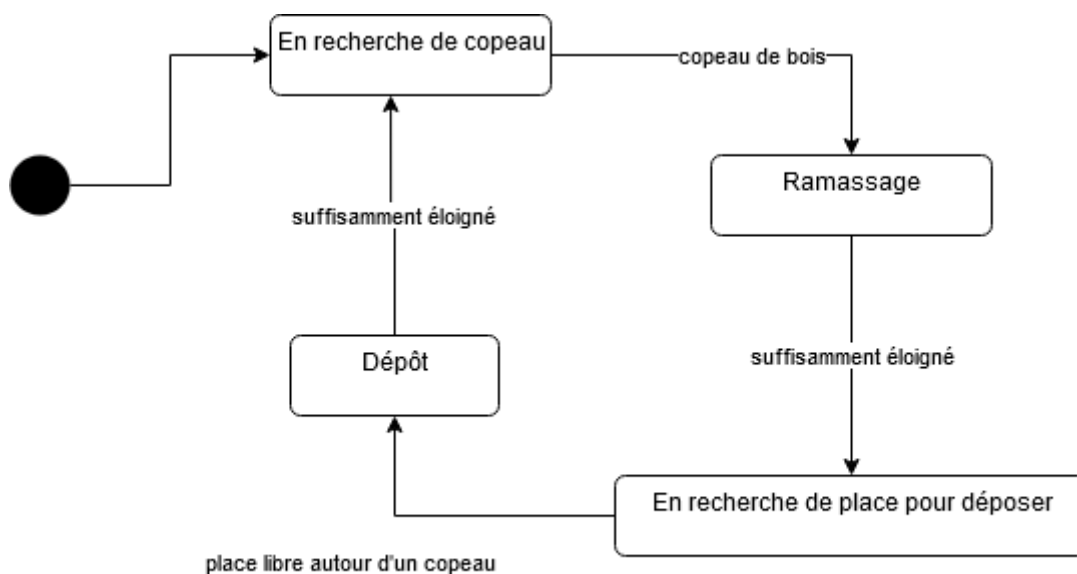


Diagramme d'états :

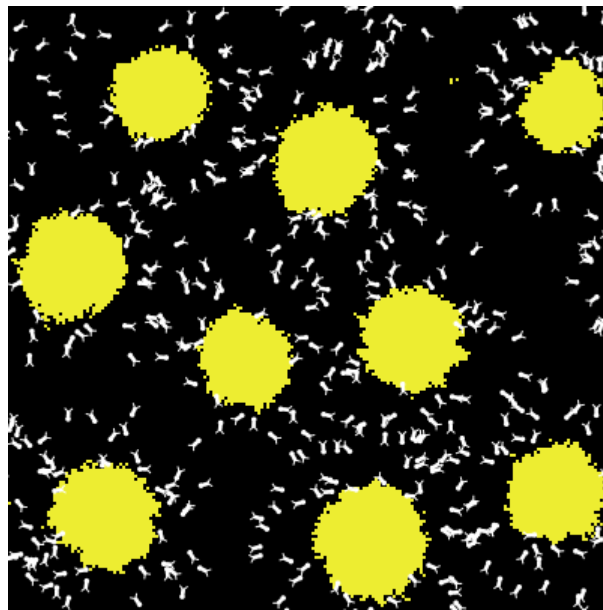


Etat	Actions	Conditions	Etat suivant
En recherche de copeau	Se déplacer aléatoirement	Perception d'un copeau	Ramassage
Ramassage	Ramasser copeau puis s'éloigner	Suffisamment loin	En recherche de place pour déposer
En recherche de place pour déposer	Se déplacer aléatoirement	Perception d'une place libre à côté d'un copeau	Dépôt
Dépôt	Déposer copeau puis s'éloigner	Suffisamment loin	En recherche de copeau

**Question 3 :**

<http://netlogoweb.org/launch#http://netlogoweb.org/assets/modelslib/Sample%20Models/Biology/Termite.nlogo>

Etat en cours de simulation :



Etat au bout d'un certain (très long) moment : plus que 3 tas



Etat final : 1 seul tas !