

Tâches A

Tâche 1:

Créer un “agent variable” qui va donner une identification unique pour chaque individu.
Il faut que ce ID soit donné juste une fois

Les Besoins:

a name

Declaration of variable

Must be an agent variable

Must occur only once in a simulation

Need a counter dummy variable

Tâche 2:

Créer un “agent variable” qui va suivre la distance totale déplacé par chaque agent

Les besoins:

a name

Declaration of variable

Must be an agent variable

Must be referred to and updated at each time step

Must be a sum of numbers

Must calculate the distance traveled in each movement

Tâche 3:

Créer un mouvement avec 10% probabilité de se déplacer 25 cells.

Requires an IF statement of the format:

MoveDistance = IF something THEN something ELSE something

Requires a UNIFORM distributed random number: UNIFORM(0,1)

Requires a comparison, i.e., less than symbol < or greater than symbol >

Tâche 4a:

Créer un mouvement dans une direction aléatoire, au lieu de déterminé.

Tâche 4b:

Créer un mouvement “correlated random walk”.

Tâche 5:

Faire initier les agents seulement dans des parcelles bleues

Tâche 6:

Faire mourir un agent quand il a 10 unité de temps. (Il faut avoir déjà fait tâche 1).

Tâche 7:

Changer le mouvement pour que la distance déplacée est relié au paysage (à la parcelle où l'agent est). Par exemple, si l'agent est dans une coupe, il va se déplacer différemment.

Tâche 8:

Qu'est-ce qu'elles décrivent, les dernières 3 lignes?

Last Direction =