

TP5 - Etude et amélioration d'une application

Jesimiel Manza

January 19, 2024

Abstract

1 Introduction

Dans ce TP, nous allons nous intéresser sur une application permettant de simuler la vie d'une colonie de fourmis peintres. Les fourmis se déplacent sur une surface sans bord. Le déplacement d'une fourmi obéit à des règles simples : soit elle détecte à proximité une couleur qui l'intéresse et décide de la suivre ou pas, soit elle se déplace aléatoirement. A chaque déplacement, la fourmi dépose sa couleur sur la surface. Sur une exécution longue, une auto-organisation apparaît. L'objectif de ce TP est d'analyser les performances de l'application existante et les faiblesses du code. Lorsque cette première partie de vérification

2 Présentation de l'application

3 Amélioration

3.1 CPainting

3.1.1 init

```
public void init() {
    int i, j;
    mGraphics = getGraphics();
    synchronized (mMutexCouleurs) {
        mGraphics.clearRect(0, 0, mDimension.width,
            mDimension.height);

        // initialisation de la matrice des couleurs

        for (i = 0; i != mDimension.width; i++) {
            for (j = 0; j != mDimension.height; j++) {
                mCouleurs[i][j] = new
                    Color(mCouleurFond.getRed(),
                        mCouleurFond.getGreen(),
                        mCouleurFond.getBlue());
            }
        }
    }
}
```

```

    }
}

// initialisation de la matrice de convolution :
// lissage moyen sur 9
// cases

/*
 * 1 2 1 2 4 2 1 2 1
 */
CPainting.mMatriceConv9[0][0] = 1 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[0][1] = 2 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[0][2] = 1 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[1][0] = 2 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[1][1] = 4 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[1][2] = 2 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[2][0] = 1 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[2][1] = 2 / 16f;
CPainting.mMatriceConv9[2][2] = 1 / 16f;

// initialisation de la matrice de convolution :
// lissage moyen sur 25
// cases
/*
 * 1 1 2 1 1 1 2 3 2 1 2 3 4 3 2 1 2 3 2 1 1 1 2 1 1
 */
CPainting.mMatriceConv25[0][0] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[0][1] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[0][2] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[0][3] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[0][4] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[1][0] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[1][1] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[1][2] = 3 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[1][3] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[1][4] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[2][0] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[2][1] = 3 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[2][2] = 4 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[2][3] = 3 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[2][4] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[3][0] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[3][1] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[3][2] = 3 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[3][3] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[3][4] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[4][0] = 1 / 44f;

```

```

CPainting.mMatriceConv25[4][1] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[4][2] = 2 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[4][3] = 1 / 44f;
CPainting.mMatriceConv25[4][4] = 1 / 44f;

// initialisation de la matrice de convolution :
// lissage moyen sur 49
// cases
/*
 * 1 1 2 2 2 1 1 1 2 3 4 3 2 1 2 3 4 5 4 3 2 2 4 5 8
   5 4 2 2 3 4 5 4 3 2 1 2
 * 3 4 3 2 1 1 1 2 2 2 1 1
 */
CPainting.mMatriceConv49[0][0] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[0][1] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[0][2] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[0][3] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[0][4] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[0][5] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[0][6] = 1 / 128f;

CPainting.mMatriceConv49[1][0] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[1][1] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[1][2] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[1][3] = 4 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[1][4] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[1][5] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[1][6] = 1 / 128f;

CPainting.mMatriceConv49[2][0] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[2][1] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[2][2] = 4 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[2][3] = 5 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[2][4] = 4 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[2][5] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[2][6] = 2 / 128f;

CPainting.mMatriceConv49[3][0] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[3][1] = 4 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[3][2] = 5 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[3][3] = 8 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[3][4] = 5 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[3][5] = 4 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[3][6] = 2 / 128f;

CPainting.mMatriceConv49[4][0] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[4][1] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[4][2] = 4 / 128f;

```

```

CPainting.mMatriceConv49[4][3] = 5 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[4][4] = 4 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[4][5] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[4][6] = 2 / 128f;

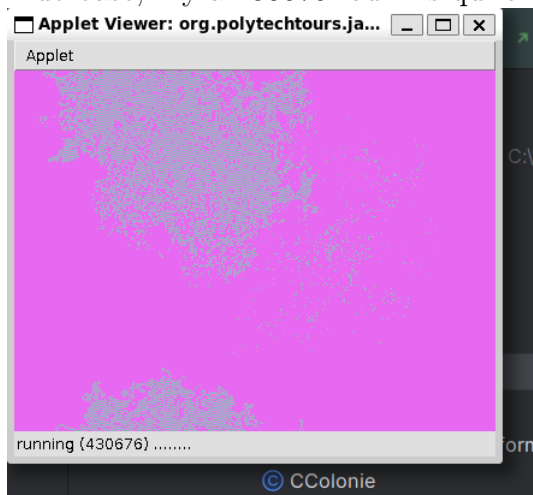
CPainting.mMatriceConv49[5][0] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[5][1] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[5][2] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[5][3] = 4 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[5][4] = 3 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[5][5] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[5][6] = 1 / 128f;

CPainting.mMatriceConv49[6][0] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[6][1] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[6][2] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[6][3] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[6][4] = 2 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[6][5] = 1 / 128f;
CPainting.mMatriceConv49[6][6] = 1 / 128f;

mSuspendu = false;
}

```

La création de matrice n'est vraiment pas optimale. En moyenne, en utilisant le fichier html de base, il y a 430676 fourmis qui circulent.



4 Analyse finale

5 Discussion

6 Conclusion

Acknowledgments

References