
Algorithme 5 : Choix d'un voisin autour d'une position donnée avec un contenu spécifié

Entrées : grille, ligne, colonne, contenu

Sorties : Une position (ligne, colonne) d'un voisin avec un contenu donné ou (None, None) s'il n'y en a pas

```
1  début
2      tabcases  $\leftarrow$  liste vide;
3      Obtenir les dimensions de la grille (nb_lig, nb_col);
4      pour  $i$  allant de ligne - 1 à ligne + 1 faire
5          pour  $j$  allant de colonne - 1 à colonne + 1 faire
6              si  $i$  est différent de ligne ou  $j$  est différent de colonne) alors
7                  Ajuster  $i, j$  pour tenir compte des limites de la grille ( $i2, j2$ );
8                  Obtenir la case ( $i2, j2$ ) de la grille;
9                  si état de la case est égal à contenu et (contenu est VIDE ou l'animal dans la case est
10                     disponible) alors
11                     | Ajouter ( $i2, j2$ ) à tabcases;
12                 fin
13             fin
14         fin
15     si tabcases n'est pas vide alors
16         | retourner un élément aléatoire de tabcases;
17     sinon
18         | retourner (None, None);
19     fin
20 fin
```
