

Algorithme 4 : Exécution d'un cycle pour la grille

Entrées : grille

```
1 début
2   Mettre tous les animaux de la grille en état disponible;
3   Obtenir les dimensions (nombre de lignes et de colonnes) de la grille;
4   pour ligne de 0 à nombre de lignes - 1 faire
5       pour colonne de 0 à nombre de colonnes - 1 faire
6           si l'état de la case (ligne, colonne) n'est pas VIDE alors
7               Récupérer l'animal dans la case (ligne, colonne);
8               si l'état de la case (ligne, colonne) est PROIE alors
9                   Exécuter le cycle de vie pour la proie à la case (ligne, colonne) en utilisant
                      l'animal récupéré;
10              sinon
11                  Exécuter le cycle de vie pour le prédateur à la case (ligne, colonne) en utilisant
                      l'animal récupéré;
12              fin
13          fin
14      fin
15  fin
16 fin
```