

Sébastien Blin
Victor Drouin Viillard



Université du Québec à Chicoutimi

8INF844- TP1

Simulation multi-agents avec NetLogo

Sous l'encadrement de Abdenour Bouzouane

17 février 2017

1 Synthèse de l'article

1.1 Introduction

L'article *Flocks, Herds, and Schools : A Distributed Behavioral Model* (Craig W. Reynolds) décrit comment simuler des flocks en considérant chaque individu à part, sans avoir à scripter le mouvement de chaque individu, mais plutôt en fonction de l'environnement perçu par ceux-ci. Le flock sera ainsi le résultat du mouvement de chaque individu. À première vue, la simulation d'un flock peut paraître difficile, car il y a beaucoup d'individus à simuler et très dur à maintenir (éviter les collisions entre toutes les particules à chaque frame par exemple), mais ce papier propose une méthode pour réussir à simuler ce mouvement sans avoir à réaliser la gestion des collisions. Ainsi, Le flock sera le résultat du mouvement d'un seul individu appliqué à tous les oiseaux.

On considère ici le flock comme un ensemble de particules améliorées (*boid*). Chaque particule représente un individu (ici un oiseau) et possède des variables (couleur, localisation, vitesse, etc) auxquelles on donne une forme (qui est plus significative visuellement et ajoute la notion d'orientation) ainsi qu'une vitesse maximale.

1.2 Fonctionnement de l'algorithme

Les observations montrent que certains animaux se regroupent en flock afin de se protéger des prédateurs, chercher de la nourriture, etc. Pour participer à un flock, un oiseau doit pouvoir se coordonner avec les oiseaux qui l'entourent. Vu qu'un flock est possiblement infini en taille (certains bancs de poissons ont des millions d'individus), on suppose que l'animal ne considère que lui-même, quelques uns de ses voisins et l'ensemble du flock. On peut alors considérer trois forces :

- *Collision Avoidance*, pour éviter de rentrer en collision avec les autres oiseaux.
- *Velocity Matching* (heading + speed => vecteur direction), pour rester à la vitesse des oiseaux voisins.
- *Flock Centering*, pour rester proche des oiseaux voisins et aller vers le centre du flock car y a la même densité partout autour de lui.

On observe donc deux forces opposées : l'une qui pousse l'oiseau à rester dans le flock, l'autre qui le pousse à éviter les autres oiseaux ; il faut y prêter attention car cela peut amener l'oiseau à ne pas savoir où se déplacer. Les trois forces agissent indépendamment et propose une solution différente au choix de la direction à prendre. On peut alors décider d'atténuer plus ou moins telle ou telle force et les combiner pour obtenir le mouvement résultant des 3 forces, etc. Si moyenner ces trois forces est la solution la plus simple, Il semble plus intéressant de les prioriser puis de les accumuler dans l'ordre jusqu'à atteindre une magnitude totale maximale, pour éviter les problèmes d'opposition évoqués précédemment. Par exemple, si on regarde en priorité la force de *Collision Avoidance* et qu'elle est de magnitude plus forte que celle maximale alors on

suivra directement cette force pour éviter en priorité la collision et les autres forces seront temporairement écartées.

1.3 Améliorations possibles

On peut enfin ajouter des fonctionnalités comme l'initialisation de la position des obstacles, des oiseaux ou encore leur donner un but de migration au fur et à mesure. La plus intéressante des fonctionnalités est l'évitement d'objets. Pour la réaliser, deux solutions sont envisageables. La première, *force field concept*, consiste à avoir une force de répulsion autour de l'objet à éviter, mais si l'oiseau arrive pile en face d'une ligne du champ, il ne sera pas repoussé mais ralenti jusqu'à se bloquer. De plus, si l'oiseau vole à côté d'un mur il n'a pas besoin de tourner même s'il est dans le champ, ce qui nous amène à la seconde, *steer-to-avoid*, où l'oiseau ne considère que les obstacles face à lui. S'il en trouve un, il calcule alors un vecteur afin d'éviter l'objet.

1.4 Conclusion

On peut trouver plusieurs applications concrètes à la simulation d'un flocking, par exemple dans la simulation de trafics routiers ou encore pour l'observation d'animaux. Enfin, il est possible d'améliorer l'algorithme en le parallélisant ou en étant sûr que N soit assez petit (en considérant seulement une partie du flock par exemple).

2 Modification du code source

- Le Flock se base donc sur 3 forces, séparées en 3 fonctions dans le code :
- *separate [turtlesaround]*, pour empêcher que les turtles rentrent en contact. Ici, un vecteur force est calculé entre une turtle et les voisins qu'elle détecte. Ce vecteur est alors pondéré par la distance entre les deux turtles. Ainsi, plus les turtles sont proches, plus la force de séparation sera forte.

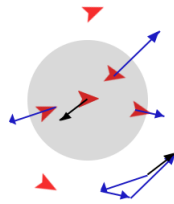


FIGURE 1 – Force de séparation

- *align [turtlesaround]*, qui sert à aligner les turtles dans la même direction. Ici on prend les vecteurs d'alignement de chaque turtle, et on considère le vecteur moyen.

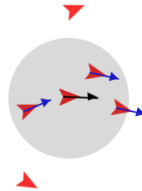


FIGURE 2 – Force d'alignement

- *cohere [turtlesaround]* qui résulte en un vecteur pour diriger la turtle vers le centre de gravité de ses voisins.

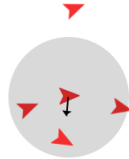


FIGURE 3 – Force de cohésion

3 Ramassage d'objets

De plus, nous pouvons générer des objets aléatoires sur le terrain. Les oiseaux peuvent alors prendre ces objets et le lâcher lorsqu'un objet du même type se situe à côté de ce point. Un oiseau ne peut pas prendre plusieurs objets.

4 Pondération des forces

Nous avons tenté plusieurs scénarios et nous obtenons un résultat qui fonctionne avec la configuration suivante :

- population 200
- align-factor 5,75
- cohere-factor 0,4
- separate-factor 2,0 (minimum separation 2,5 et une vision de 8 patches)

On remarque que la force de cohésion est plus forte que les deux autres forces, on la multiplie donc par un facteur faible.

5 Mesure de performance

Afin de mesurer la performance du flock, nous avons décidé de mesurer le nombre de voisins détectés par la *turtle0*. Ainsi, si le flock fonctionne, le nombre de voisin devrait augmenter.

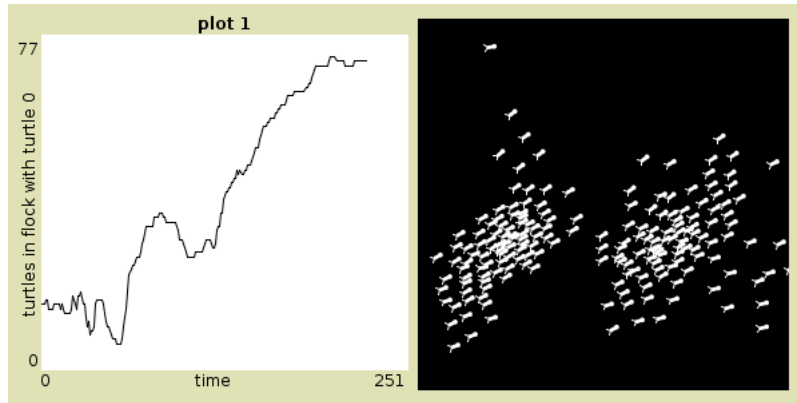


FIGURE 4 – Performance avec les pondérations données précédemment

6 Pondération d'un non-flock

De plus, si la force de cohésion est nulle, les agents ne se comporteront plus en flock, peu importe les valeurs des deux autres forces et le ramassage d'objets pour en faire des tas est beaucoup plus lent (mais continue de fonctionner car les agents restent en général dans la même direction).

7 Création de tas

8 Comparaison des 2 flocks

9 Ajout de fonctionnalités

Deux fonctionnalités ont été ajoutées. La première est la consommation d'énergie. Chaque agent possède un niveau d'énergie entre 1 et *maxenergy*. Cette charge baisse de 1 par tick. Une fois que l'agent n'a plus d'énergie, il s'arrête, lâche l'objet s'il en possède un et se met en pause. Il possède ensuite $1/\text{pause}$ probabilité de repartir à chaque tick. Au départ, il choisit d'une nouvelle direction.

La seconde fonctionnalité est le champ de vision. L'agent possède un angle mort à l'arrière qui est paramétrable avec une valeur entre 0 et 180. Par exemple,

lorsque cette valeur est paramétrée à 30, l'agent possède donc un angle mort de 60 à l'arrière. Si un autre agent se trouve dans cet angle, il est ignoré.

10 Interface

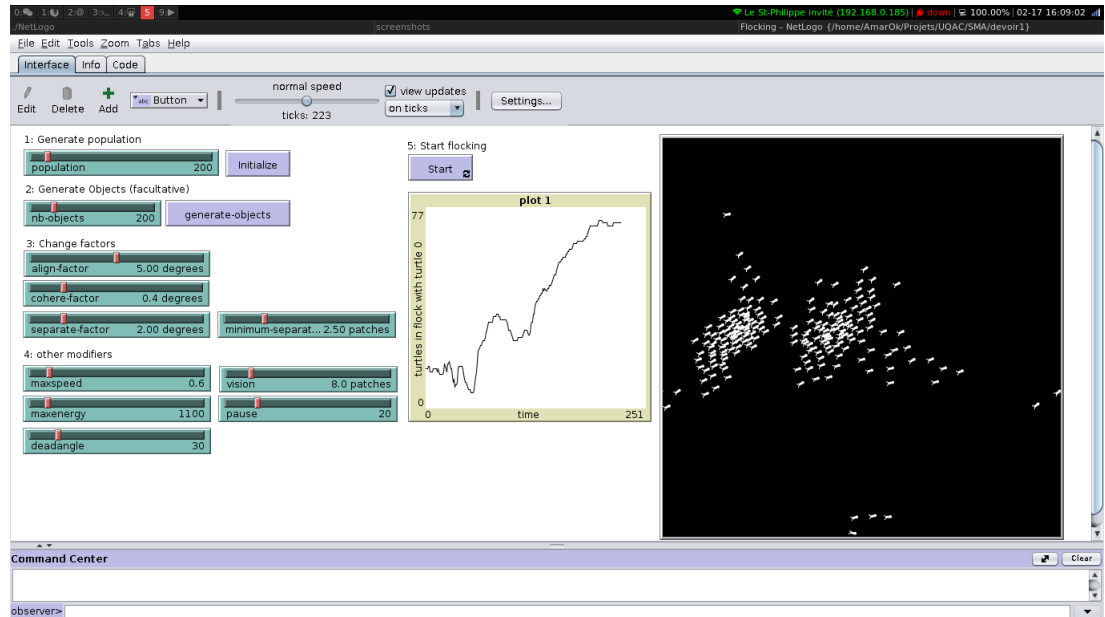


FIGURE 5 – Interface finale