

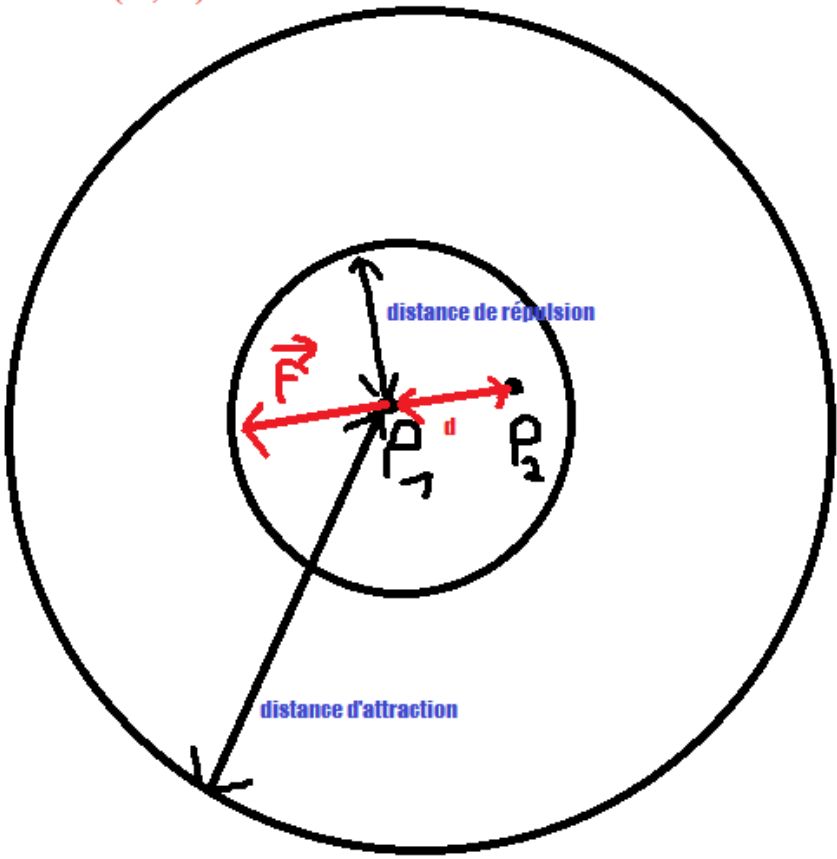


Config Trace des particules Attraction de la souris ☐Répulsion de la souris ☐Simulation 

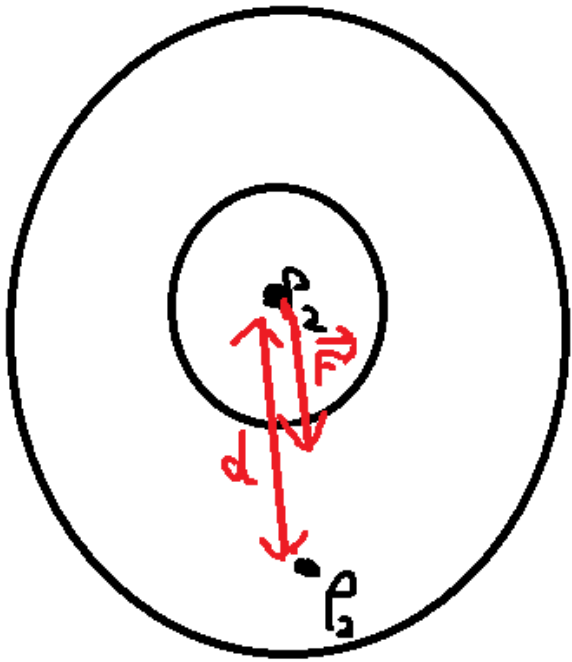
Relancer la simulation

Relancer avec des  
paramètres aléatoiresinteressant1 Utiliser  
le  
presetDétruire le  
presetSauvegarder  
la simulation

$$F = \text{force Répulsion} * \text{Vect}(P2, P1) * 1 / d^2$$



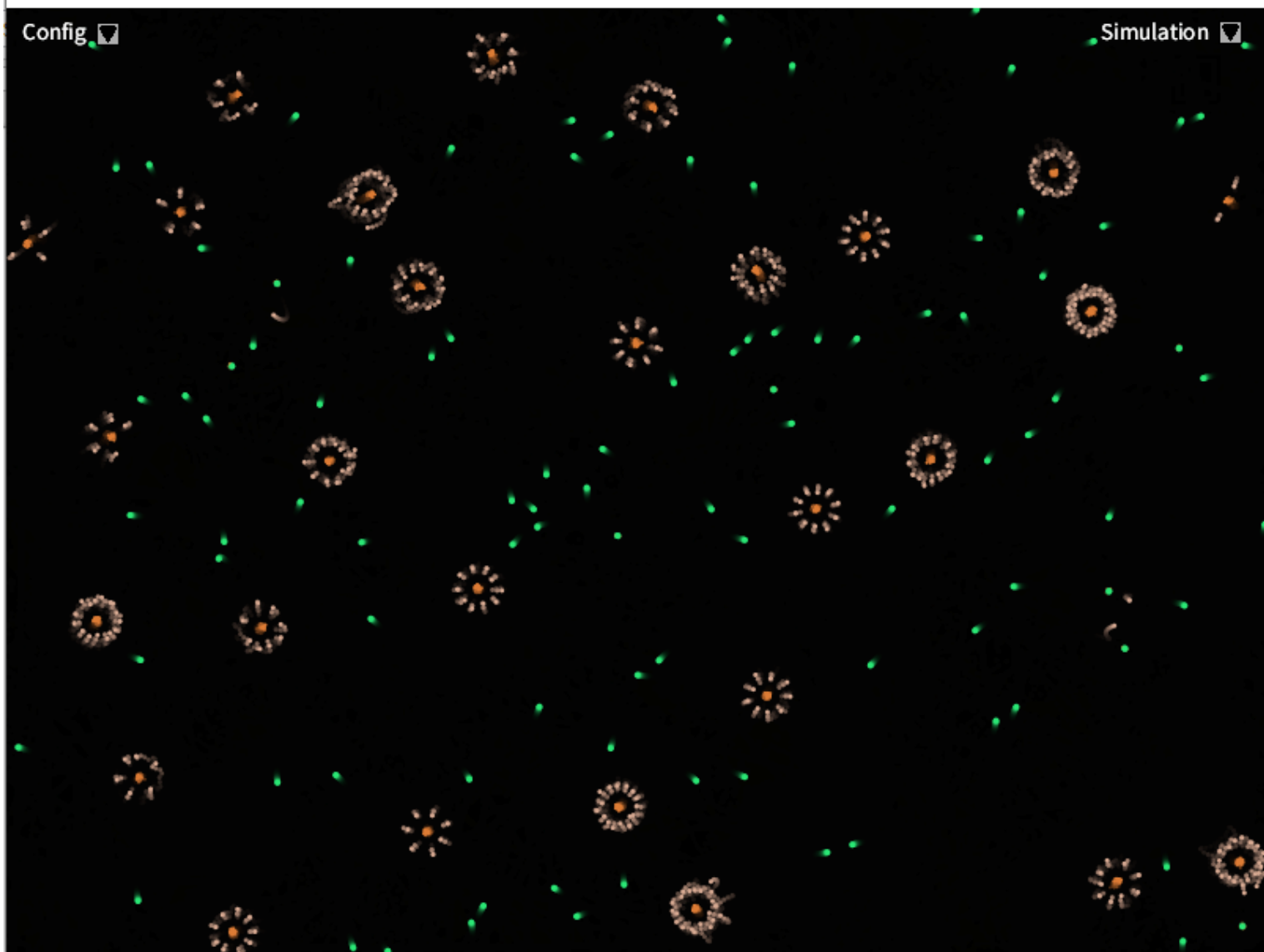
$$F = \text{force Attraction} * \text{Vect}(P1, P2) * 1 / d^2$$





Config ▾

Simulation ▾



Le livre numérique « The Nature of Code » qui m'a apporté beaucoup de réponses, d'inspiration et de techniques, notamment pour la simulation des systèmes de particules :

<https://natureofcode.com/>

Différentes vidéos sur YouTube qui abordent le sujet des systèmes de particules émergents et de leur simulation :

[Artificial Particle Life - Simulation & Code par Brainxyz](#)

[How Particle Life emerges from simplicity par Tom Mohr](#)

La librairie G4P que j'ai utilisée pour la partie interactions avec l'utilisateur.

<http://www.lagers.org.uk/g4p/>