

TP4 : Simulation de la propagation d'une maladie au sein d'une population

Jacques KOZIK, Arij HADDA et Killian GALFRE-VEYRET

5 avril 2024

Table des matières

1	Introduction	3
2	Description du modèle	3
2.1	Générateur Mersenne Twister (MTrandom)	3
2.2	Implémentation de Classes	4
2.2.1	Humain	4
2.2.2	GrilleHumain	6

1 Introduction

La modélisation de la propagation des maladies dans une population est un outil essentiel pour comprendre et gérer les épidémies.

Les modèles multi-agents offrent une approche puissante pour simuler les interactions individuelles au sein d’une communauté et étudier l’émergence de phénomènes collectifs tels que la propagation d’une maladie infectieuse. Dans cette étude, nous développons un modèle multi-agent simple pour simuler la propagation d’une maladie au sein d’une population, en mettant en œuvre des mécanismes tels que l’infection, l’exposition, la récupération et la perte d’immunité.

Le modèle repose sur une grille en deux dimensions où chaque individu est caractérisé par son statut de santé, représenté par les états Susceptible (S), Exposé (E), Infecté (I) et Rétabli (R), ainsi que par les durées de vie associées à chaque état. Nous utilisons un espace toroïdal pour éviter les artefacts de bordure et permettre une interaction fluide entre les individus.

L’évolution de la maladie est modélisée sur une échelle de temps discrète, où chaque pas de temps correspond à un jour. Les individus se déplacent aléatoirement à chaque pas de temps, simulant ainsi les interactions spatiales au sein de la population. L’infection se produit lorsque des individus susceptibles entrent en contact avec des individus infectés dans leur voisinage, avec une probabilité calculée en fonction du nombre d’infectieux présents.

Nous intégrons également des mécanismes de transition d’état asynchrones, où les individus passent de l’état exposé à l’état infecté après une période d’exposition, puis de l’état infecté à l’état rétabli après une période infectieuse. De plus, nous prenons en compte la perte d’immunité avec le temps, où les individus rétablis peuvent redevenir susceptibles après une période donnée.

En initialisant la simulation avec un nombre spécifique d’individus dans chaque état de santé et en définissant les paramètres de durée de vie de manière aléatoire, nous examinons comment différents scénarios affectent la dynamique de la maladie au fil du temps.

Dans cette étude, nous présentons le cadre général de notre modèle multi-agent de propagation de la maladie et discutons de son application potentielle pour comprendre et prévoir les épidémies dans des contextes réels.

2 Description du modèle

Pour mettre en œuvre cette simulation, nous avons opté pour une approche combinant des classes Java avec l’utilisation du générateur Mersenne Twister. Et pour le rendu, nous avons inscrits nos résultats dans des fichiers CSV puis avons, à l’aide d’un notebook Jupyter, généré des graphiques pour les illustrer.

2.1 Générateur Mersenne Twister (MTrandom)

Le générateur Mersenne Twister, largement utilisé en Java pour la génération de nombres aléatoires, est apprécié pour sa haute qualité et sa performance. En Java, il

est implémenté sous forme de classe, offrant une interface simple et efficace pour la génération de nombres aléatoires. Cette méthode de génération de nombres aléatoires est basée sur un algorithme développé par Matsumoto et Nishimura, qui produit des séquences de nombres pseudo-aléatoires présentant d'excellentes propriétés statistiques. En utilisant le générateur Mersenne Twister en Java, les développeurs peuvent facilement introduire des éléments de stochasticité dans leurs simulations, ce qui est crucial pour modéliser des phénomènes complexes tels que la propagation des maladies dans une population. La robustesse et la fiabilité de Mersenne Twister en font un choix populaire pour de nombreuses applications nécessitant une génération de nombres aléatoires de haute qualité en Java.

Nous avons également ajouté une méthode `negExp` dans la classe `MTRandom`, qui prend en paramètre un réel `mean`, et qui renvoie un réel entre 0 et `mean`.

```
/*method negExp, qui genere un nombre entre 0 et inMean*/
public double negExp(double inMean) {
    return -inMean * Math.log(1 - this.nextDouble());
}
```

2.2 Implémentation de Classes

2.2.1 Humain

Pour commencer, nous avons décidé de créer une classe `Humain`, avec comme attributs un statut (statut) sous forme de caractère, un entier temps (temps), un entier de durée de temps exposés (dE), un entier de durée de temps infectés (dI) et enfin un entier de durée de temps de récupération (dR).

On peut créer la classe avec le code suivant :

```
public class Humain {
    private char statut;
    private int temps;
    private int dE;
    private int dI;
    private int dR;
    private MTRandom random = new MTRandom();

    //Constructeur

    public Humain(char s){
        statutValide(s);
        this.statut=s;
        this.temps=0;
        this.generate_dE();
        this.generate_dI();
        this.generate_dR();
    }
}
```

```

private void statutValide(char s){
    if ((s!='S') && (s!='E') && (s!='I') && (s!='R')){
        throw new IllegalArgumentException("statut non
            valide");
    }
}

//Setteurs

public void SetStatut(char s){
    statutValide(s);
    this.statut=s;
}

public void SetTemps(int n){
    this.temps = n;
}

public void generate_dE(){
    this.dE = (int) random.negExp(3);
}

public void generate_dI(){
    this.dI = (int) random.negExp(7);
}

public void generate_dR(){
    this.dR = (int) random.negExp(365);
}
}

```

Les méthodes generate_dE, generate_dI et generate_dR permettent de générer des durées de temps exposés, de temps infectés et de récupération respectivement avec l'aide de la méthode negExp de la classe MTrandom.

Nous avons également des Getteurs pour récupérer la valeur des attributs privé :

```

//Getteurs

public char GetStatut(){
    return this.statut;
}

public int GetTemps(){
    return this.temps;
}

```

```

    }
    public int GetdE(){
        return this.dE;
    }
    public int GetdI(){
        return this.dI;
    }
    public int GetdR(){
        return this.dR;
    }
}

```

2.2.2 GrilleHumain

Suite à cela, nous avons opté pour la création d'une classe appelée 'GrilleHumain'. Son objectif est de générer des instances représentant une grille toroïdale, où chaque case peut contenir une liste d'humains. Plusieurs humains distincts peuvent se trouver sur une même case. On peut la créer avec le code suivant :

```

import java.io.FileWriter;
import java.io.IOException;
import java.io.PrintWriter;
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

public class grilleHumain {
    // Attributs
    private ArrayList<Humain>[][] grille;
    public static MTRandom random = new MTRandom();

    // Constructeur

    /* grilleHumain, methode de contruction de la classe
       grilleHumain qui creer un tableau a deux dimensions,
       * et qui place un tableau ou peuvent etre placer des objets
       de classe Humain dans chaque case. */

    @SuppressWarnings("unchecked")
    public grilleHumain(int lignes, int colonnes) {
        this.grille = new ArrayList[lignes][colonnes];
        for (int i = 0; i < lignes; i++) {
            initialiserLigne(i, colonnes);
        }
    }

    /* InitialiserLigne, methode utiliser dans le constructeur
       pour initialiser les lignes du tableau. */
}

```

```
private void initialiserLigne(int ligne, int colonnes) {  
    for (int j = 0; j < colonnes; j++) {  
        grille[ligne][j] = new ArrayList<Humain>();  
    }  
}
```

Nous avons ensuite créer deux méthodes permettant de remplir cette grille avec un nombre n d'individus. La première, `addHumain()` prend en paramètre un humain et le place de manière aléatoire sur une case de la grille. Pour cela, elle fait appel à la fonction `negExp()` qui génère un nombre compris entre 0 et la taille de la grille (300 dans notre cas) en se basant sur le générateur de nombre de Mersenne Twister (cf. section 2.1). Une seconde, `addAllHumains()`, qui se charge de créer les humains qui doivent être positionner sur la grille puis qui fait appel à la fonction susmentionné pour le faire.