

# Paramètres ajoutés au modèle

- `taux-hostilité` : le taux d'infectés hostiles qui cherchent à poursuivre les porteurs dans un rayon de `distance-perception`.
- `taux-vigilance` : le taux de vigilance d'un porteur sain, qui fuira dans le cas ou un infecté sera dans un rayon de `distance-perception`.

## Observations des variations des paramètres

Paramètre à modifier	Observations
<code>taux-infectés-init</code>	On remarque que lorsque la population initiale infectée augmente, il faut mmoins de temps pour que toute la population soit infectée
<code>dist-max-deplacement</code>	La variation ne change pas tant la vitesse de contamination totale étant donné que les infecté se déplacent aussi rapidement.
<code>distance-infection</code>	On remarque que la distance d'infection est élevée le taux d'infection globale évolue bien plus rapidement que les autres paramètres
<code>proba-infection</code>	On remarque que lorsque le taux d'infection ou contagion augmente, il faut moins de temps pour que toute la population soit infectée. Quand le taux d'infection est autour de 0,01 le nombre de ticks avant l'infection totale peut être bien plus élevé que pour les autres valeurs.
<code>distance-perception (infecté hostiles)</code>	Lorsque les infectés ont un fort taux d'hostilité hostiles et cherchent à aller vers les personnes saines et que la ditance de perception est élevée, la population est totalement infectée en moyenne en moins de 600 ticks.
<code>distance-perception (porteur sains vigilents)</code>	Lorsque les porteurs sains vigilents ont une distance de perception élevée, la population est totalement infecté à un rythme légèrement ralenti.