

Commencez par lire Premier plan.

Main est l 'exécutable.

Pour changer les paramètres de la simulation il faut modifier le code.

faireuntour prends en paramètre une liste de marchands et un monde et effectue un tour comme décrit dans le premier plan mais les marchands doivent avoir des comportements pour que cela fonctionne.

faireuntourgenerantmarchand est comme faireuntour mais aussi génère un marchand et enlève les marchands trop pauvres (0 ou moins d'argent)

mondemain = World(nbvilles = 5, nbproduits = 3, grille = [], fourchette=0.2) indique la création d'un monde avec 5 villes, 3 types de produits, une grille automatiquement définie et une fourchette de valeurs aléatoires allant de -0.2 a 0.2 pour les productions de produits des villes.

paul = Merchant(villeinit=0,argentinit = 100)

indique la création d'un marchand en ville 0 avec 100 d'argent

paul.associercomportement(MerchantGridAI(mondemain))

Indique la création et association au marchand paul d'un comportement approprié au monde mondemain.

Pierre est un second marchand

marchandgroupe=[paul]

dans le groupe de marchands le main mets paul.

for i in range(0,1000):

    geretours.faireuntour(mondemain,marchandgroupe)

le main fait 1000 tours

for i in range(0,len(marchandgroupe)):

    print(marchandgroupe[i].argent)

le main indique les quantités d'argent des marchands dans le groupe de marchands

print(len(marchandgroupe)) indique le nombre de marchands dans le groupe(utile dans le cas de l'utilisation de la méthode faireuntourgenerantmarchand qui génère un marchand par utilisation et enlève les pauvres)

print(paul.comportement.grille) indique la grille de comportement de paul.

Dans le cas ou vous utilisez faireuntourgenerantmarchand il est conseillé d'utiliser

print(marchandgroupe[0].comportement.grille) ou une autre variante dans le genre car la survie de paul n'est pas garantie.