

# Rapport Le Dall Hugo

## Initialisation du projet:

Pour commencer il a fallu extraire des jeux de test de taille plus ou moins importantes, contenant des données plus ou moins bonnes.

Ensuite, j'ai pu grâce a l'exemple vu en cours initialiser les différents composants du programme de gestion de colonie de fourmies(pants).

Après avoir ajouter les differentes fonctions permettant la gestion,

J'ai pu créer ma fonction principale.

Premièrement il a fallu lire un fichier csv ( le csv fourni ou les jeux de test) grâce à la librairie csv de python.

En ajoutant un peu de traitement on peut facilement assurer le bon format des données et la non duplication de celles-ci.

Après récupération des données dans le CSV il suffit de les donner à pants par les méthodes créées précédemment pour créer le monde et lancer l'exploration.

On affichera ensuite les résultats ainsi que le meilleur résultat trouvé.

On peut ensuite afficher des graphiques grâce à `networkx`

(Penser à ne pas l'afficher quand on utilisera un grand nombre d'enregistrements car celui ci sera illisible)



