

L'algorithme que j'ai utilisé c'est de :

- Favoriser la production, c'est-à dire de la lancer à chaque fois que c'est disponible

J'ai créé une fonction « check\_priority » pour modifier la priorité aux tâches qui produisent dès que c'est possible.

- Produire 4 roues après chaque moteur

Dans le 'main', pour choisir la tâche à lancer, je choisis de lancer la production des roues 4 fois après chaque moteur produit. Si le tank n'a pas assez de 'oil' pour produire, il va donc lancer les tâches 'pump'.

- J'ai aussi ajouté la fonction qui vérifie si l'exécution d'une tâche 'pump' sera du gaspillage. Si c'est le cas, les tâches de production vont alors se lancer en avant.
- A chaque fois, une fonction 'can\_be\_run' se lance pour vérifier si la tâche en question est encore en cool down ou pas. Si toutes les tâches sont en cool down, alors on va juste attendre.

L'algorithme que j'ai utilisé est alors un algorithme qui se base sur la priorité des tâches qui sont un peu variant par rapport aux besoins.

D'après le résultat, on a réussi à produire 4 'engine', avec 1 autre moteur et 1 autre roue de disponible. Ce qui est déjà pas mal.

On remarque aussi qu'il y a 3 secondes de perdu pour cause de cool down des tâches. On pourrait utiliser ces temps perdus pour améliorer l'algorithme.