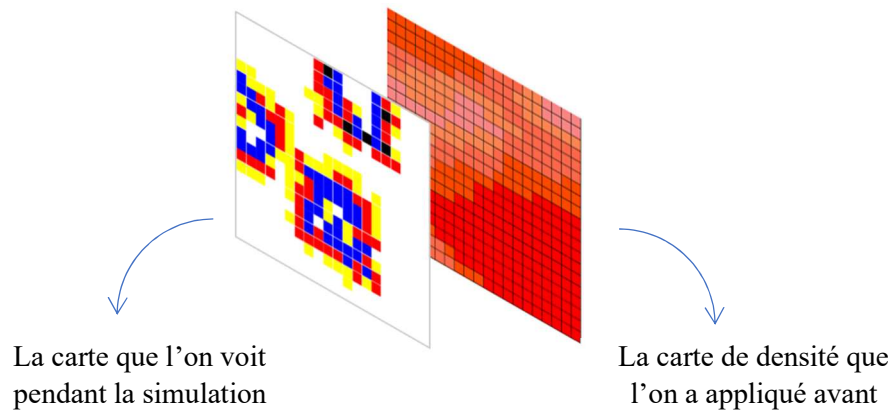


## Procédure pour créer une carte de densité :

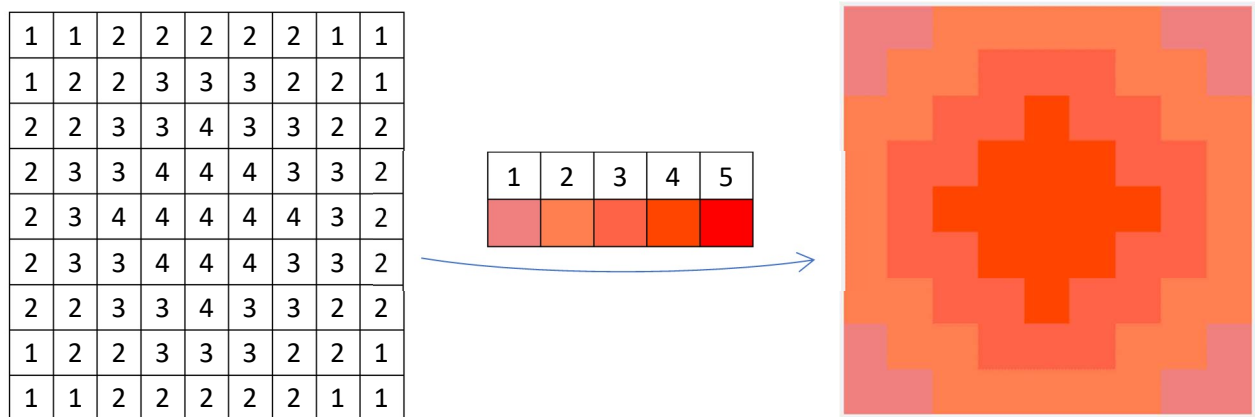
### 1) Qu'est-ce que la carte de densité ?

Pour simuler une épidémie, un des paramètres sur lequel on peut jouer est la densité.

Pour ce faire, on applique une carte de densité à la matrice de départ : dans les zones de plus forte densité, l'épidémie se propagera plus rapidement. Il faut imaginer une seconde matrice derrière la première :



Cette deuxième carte ou matrice (celle de droite ci-dessus) est en réalité une grille contenant une valeur dans chaque cellule, on associe ensuite un gradient de couleur pour caractériser le gradient de densité :



Enfin, lorsque on exécute le programme, à chaque itération (chaque jour) on multiplie la probabilité d'être infecté par un coefficient qui dépend de la valeur de la grille de densité correspondante

## 2) Comment créer une carte de densité ?

Plusieurs cartes déjà disponible dans le programme, néanmoins si on veut implémenter une nouvelle carte, voici la procédure à suivre (**tout d'abord assurez-vous que le programme est bien fermé**) :

### a) Fichier concernés :

Dans le fichier « SEITM\_vX.zip » (X correspond à la version), les cartes densité sont réunie dans un dossier nommé « cartes » dont le répertoire est : \SEITM\_vX.zip\SEITM\_vX\assets\cartes



Le fichier « **carte0** » est le fichier utilisé par **défaut** dans la simulation, pour **créer** une carte, il faut en **modifier** une parmi les dix autres.

### b) Modification d'un fichier :

Pour modifier un fichier, il suffit juste de l'ouvrir ; le fichier « carte » étant un fichier .txt, est modifiable directement depuis l'application *Bloc-notes* :

On remplace ensuite les valeurs pour appliquer le gradient, puis on enregistre :

1	2	3	4	5

Pour une carte de taille N, le fichier contient N+1 lignes : il faut finir le fichier .txt en sautant une ligne

