

VARIABLES:

- tableau_distances : Liste contenant les distances entre le personnage inconnu et les autres personnages.
- personnage_inconnu : Le personnage dont la maison doit être déterminée.
- tableau : La liste des personnages à comparer.
- maison_top : La maison la plus adaptée pour le personnage inconnu.

tableau_distances = []

POUR CHAQUE personnage DANS tableau:

 personnage['Distance'] =

 ENTIER(RACINE_CARREE(((personnage_inconnu['Courage'] - personnage['Courage'])^2
 + (personnage_inconnu['Ambition'] - personnage['Ambition'])^2
 + (personnage_inconnu['Intelligence'] - personnage['Intelligence'])^2
 + (personnage_inconnu['Good'] - personnage['Good'])^2))))

 AJOUTER personnage AU tableau_distances

FIN_POUR

maisons = {}

POUR CHAQUE voisin DANS tableau_distances:

 SI voisin['House'] EXISTE DANS maisons:

 maisons[voisin['House']] += 1

 SINON:

 maisons[voisin['House']] = 1

 FIN_SI

FIN_POUR

maximum = 0

maison_top = "

POUR CHAQUE maison, nombre_de_voisins DANS maisons:

 SI nombre_de_voisins > maximum:

 maximum = nombre_de_voisins

 maison_top = maison

 FIN_SI

FIN_POUR

AFFICHER maison_top