

# TP1 Simulation de Système

Terenui Rouby et Karim Mouaddel

February 10, 2019

# Contents

## 1 Partie 1

1.1	Mélange du deck	...
1.2	Résultat	...
1.3	Pertinence des résultat	...
1.3.1	Game 1	...
1.3.2	Game 2	...
1.3.3	Game 3	...
1.3.4	Game 4	...
1.3.5	Game 5	...

## 2 Partie 2

# 1 Partie 1

## 1.1 Dealer

## 1.2 Mélange du deck

Afin d'effectuer le mélange du jeu de carte on utilise la méthode *shuffle()* qui est inclut dans dealer

## 1.3 Résultat

Numéro du jeu	Pourcentage de victoire
1	24,9772
2	1,929
3	38,2073
4	99,9828
5	3,4771

## 1.4 Pertinence des résultat

### 1.4.1 Game 1

### 1.4.2 Game 2

### 1.4.3 Game 3

### 1.4.4 Game 4

### 1.4.5 Game 5

## 2 Partie 2

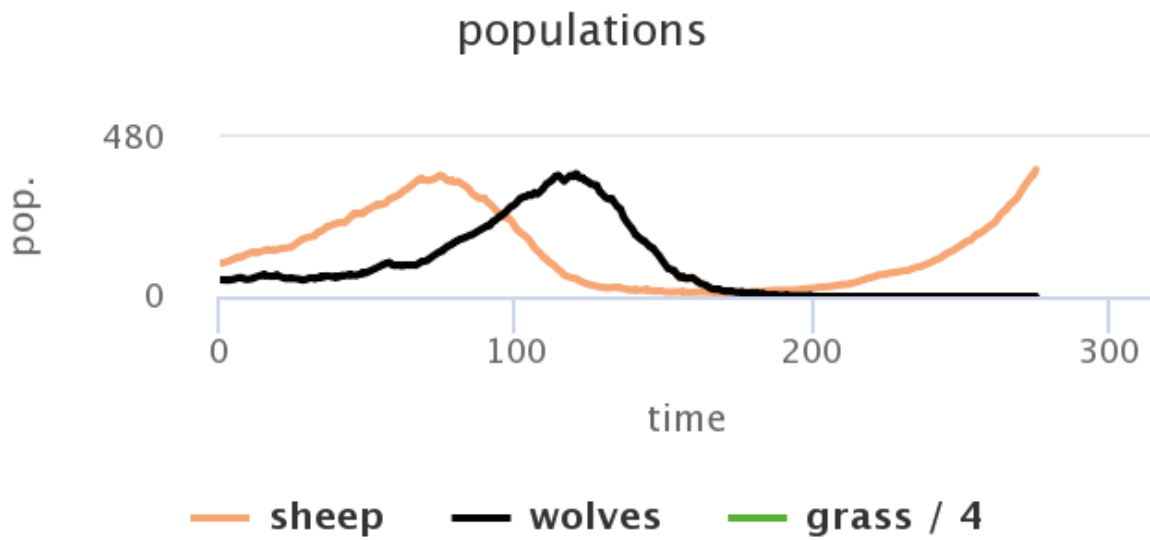


Figure 1: Graphique d'une simulation Prédateur Proie normale

Quand le paramètre grass regrowth time est mis à 10 les moutons se déplacent très peu. De ce fait lorsque la population de mouton diminue les loups dépensent plus d'énergie pour les atteindre. Arrivé à un certain point la population de loup disparaît par manque de nourriture (plus d'énergie) car ils ne peuvent pas atteindre les moutons isolés (si il en reste).