

Exploration

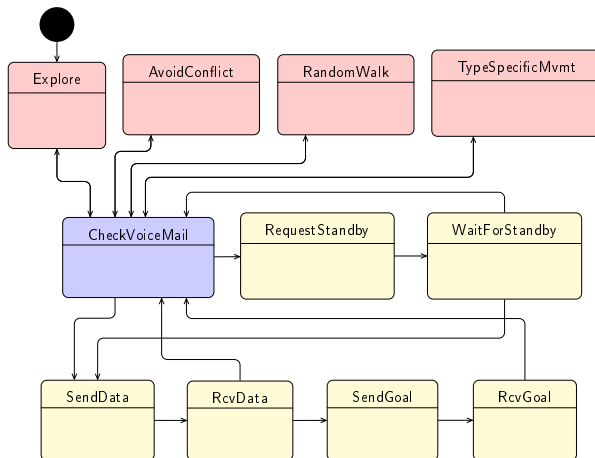
Stockage de la carte

- Listes de voisins
- Ensemble de noeuds ouverts
- Ensemble de noeuds fermés

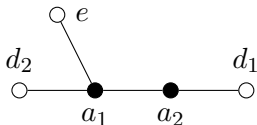
Déroulement

- 1 Choix d'une destination parmi les noeuds ouverts (le plus proche)
- 2 Calcul du chemin par BFS
- 3 Agent de mise à jour des points d'intérêt
- 4 Exploration constante des autres agents

Communication



Interblocage



- Calcul de plans d'échappées
- Fallback sur *Walk to random*
- Peut prendre du temps...

Ramassage des trésors

- Meilleur point de trésor connu (tri par valeur)
- Connaissance de la capacité des autres collecteurs
- Dépose au silo régulièrement et lorsque plein

Placement du silo

- Calcul du sommet de betweenness centrality
- Favorise le partage d'information
- Sommet de grand degré