



RAPORT DE PROJET

Fondements des Systèmes Multiagents

DANS LE CADRE DU
MASTER DE SORBONNE UNIVERSITÉ

SPÉCIALITÉ
INFORMATIQUE

PARCOURS
ANDROIDE

ZUO Nicolas
CALIC Petar
HERPSON Cédric
BEYNIER Aurélie
MAUDET Nicolas

Étudiant (Gr1)
Étudiant (Gr1)
Encadrant
Encadrante
Encadrant

Table des Matières

1	Introduction	2
2	Présentation des choix associés	3
2.1	Exploration	4
2.1.1	Le Principe	4
2.1.2	L'Avantage	4
2.1.3	Limites, Complexité, Optimalité et Critère d'Arrêt	4
2.2	Communication et Coordination	5
2.2.1	Le Principe	5
2.2.2	L'Avantage	7
2.2.3	Limites, Complexité, Optimalité et Critère d'Arrêt	8
2.3	Chasse	8
2.3.1	Le Principe	8
2.3.2	L'Avantage	9
2.3.3	Limites, Complexité, Optimalité et Critère d'Arrêt	9
3	Conclusion	10
4	Lien du Guide d'utilisation	10

1 Introduction

Tout au long du semestre nous avons travaillé sur le projet dédale dans lequel il s'agit de développer une variante multi-agent d'un jeu inspiré de "Hunt the Wumpus" (Gregory Yobe, 1972). Dans la version d'origine, il s'agit pour le joueur d'aller tuer un monstre, le Golem, caché dans une caverne tout en ramassant des trésors. Dans notre cas, nous ne prenons pas en compte la partie chasse au trésor et nous devons bloquer le Golem. Nous allons donc implémenter, un Système Multi Agent dans lequel des agents dans un premier temps font une exploration de l'environnement puis dans un second temps la chasse au Golem.

L'environnement est représenté par un graphe où les nœuds sont les positions possibles et les arcs les passages. Le but étant donc de bloquer le Golem sur la carte, nous avons développé différentes stratégies exécuter par les agents afin d'assurer une bonne coopération et ainsi atteindre efficacement leur objectif. Nous utiliserons le langage de programmation Java et la plateforme multi-agent JADE. Les paramètres avec lesquels nous allons ensuite expérimenter sont : L'échelle de l'expérience (taille de la carte, nombre d'agents et de Golem) le radius de vision des agents et de l'odeur du Golem, la vitesse des agents un par rapport aux autres.

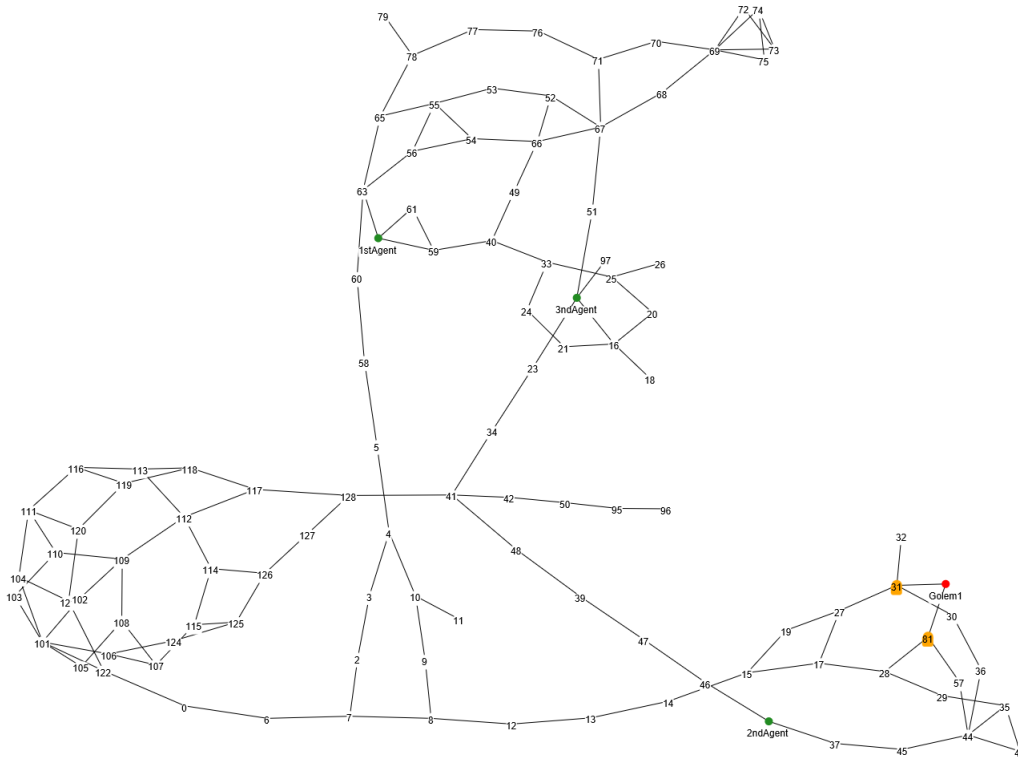


FIGURE 1 – Fenêtre de notre programme

2 Présentation des choix associés

Nous avons choisi de suivre un schéma de comportement avancé, composé, le FSM (Finite State Machine). Pour pouvoir contrôler la séquentialité entre les différents comportements d'un agent et de faire des transitions entre les Behaviours de façon automatisée, grâce à la plateforme Jade, qui nous permet de directement aller vers un comportement suivant dès que celui-ci est terminé.

Notre FSM comporte 13 comportements différents, dont trois principales, où se trouve la grande majorité du code, qui est l'**ExploCoop** pour la partie exploration, **DumbChase** pour la partie chasse du Wumpus et **MoveTo** un comportement de coordination pour arrivée a une case précise le plus rapidement possible. Le reste des comportements sert à une bonne communication entre ces trois classes de comportement principalement.

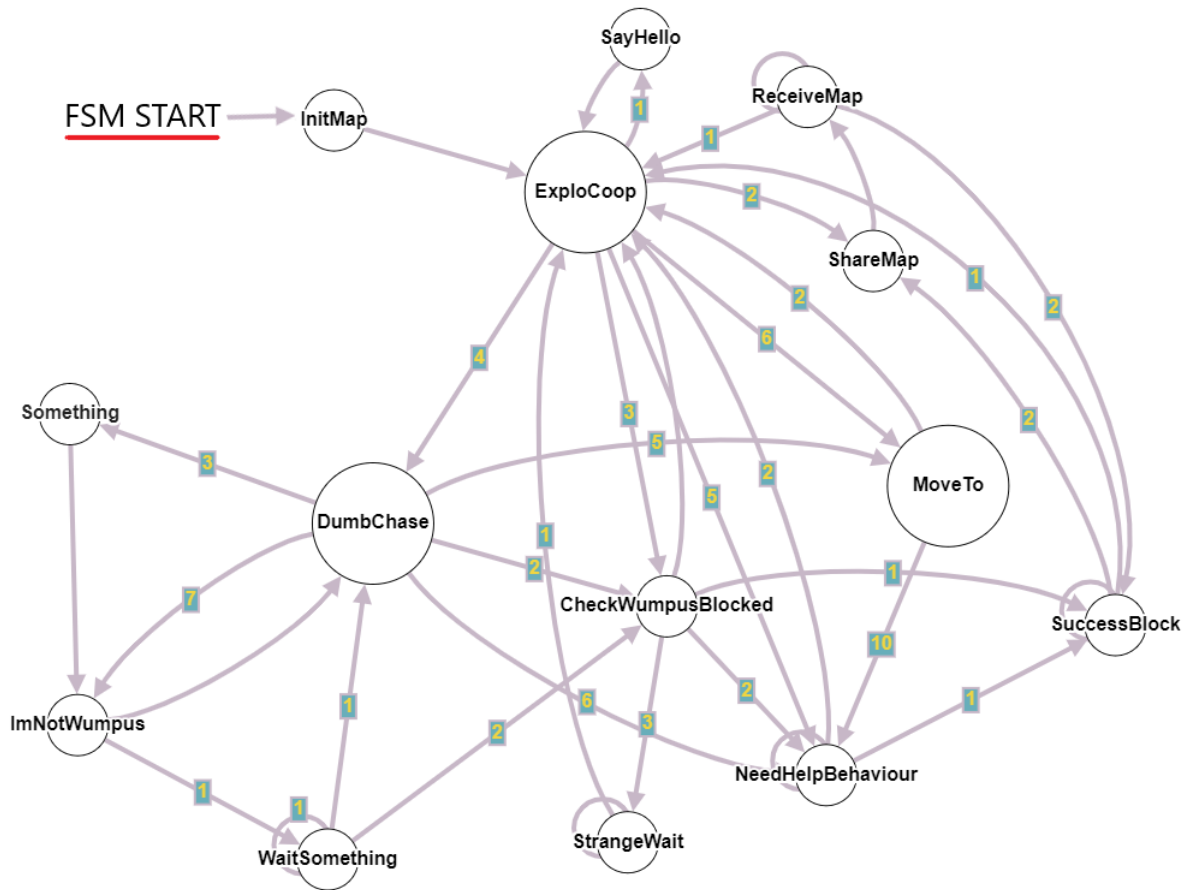


FIGURE 2 – Graphe des connections entre les comportements

2.1 Exploration

2.1.1 Le Principe

Notre exploration se comporte de manière à explorer en priorité en profondeur, puis en largeur. L'agent va donc explorer les nœuds ouverts autour de lui en priorité et s'il ne trouve plus de nœud ouvert autour de lui, il va prendre le nœud ouvert le plus proche de lui possible. Mais ajouté à cela, il y a quelque exception à cette règle, quand l'agent vient de réussir à faire un échange réussi de carte avec un autre agent, alors un des deux agents est choisis pour générer un autre chemin, que celle de l'exploration normale, car les deux auront exactement la même carte et les mêmes nœuds ouverts à explorer, ils ont alors de grandes chances d'explorer toute la carte côte à côte, ce qui n'est pas très judicieux et souhaité. D'autres exceptions peuvent intervenir, car au cours des échanges, un agent peut rencontrer un autre agent qui lui dit de le contourner pour des raisons de potentiel blocage d'un Wumpus, l'agent en question génère alors des chemins en enlevant les nœuds où un autre agent lui a communiqué qu'il est inaccessible. Il y a aussi le fait que quand notre agent rencontre un agent avec un comportement **MoveTo**, il essaye de trouver une case autour de lui qui n'est pas sur le chemin de l'agent en mission pour lui laisser passer. Et une dernière chose, dans le comportement d'**ExploCoop**, à chaque itération il regarde dans sa boîte à lettre tout type de message qu'il a reçu et il se comporte en fonction, par exemple un message avec un protocole de partage de carte, il va alors quitter le comporte d'exploration pour aller dans le comporte **ShareMap**, ou encore quand il reçoit un message avec un protocole d'aide à bloqué un potentiel Wumpus, il peut réagir en fonction, de s'il doit l'aider ou non, mais on détaillera dans la partie communication. Il y a aussi un certain niveau de sensibilité, où au bout d'un certain nombre d'itérations ou notre agent n'a pas pu aller sur la case souhaitée, qui est bloqué par un autre agent de ne pas directement lancé le protocole de vérification si c'est un agent ou un Wumpus. Pendant l'exploration, si notre agent bloque par hasard un Wumpus et qu'il est bloqué depuis longtemps, alors il reste sur place et indique aux autres agents qu'il a réussi à bloqué un Wumpus et de passer par un autre chemin si les autres agents veulent aller sur sa case. Et à chaque X temps l'agent s'arrête pour envoyé un message autour de lui pour savoir s'il y a un agent à côté pour s'échanger des informations comme l'échange de carte.

2.1.2 L'Avantage

L'avantage de ce système, c'est qu'il y a une centralisation d'un comportement principal, qui est l'exploration de la carte de manière à ce qu'il soit le plus rapide possible, et de pouvoir gérer à tout moment un message reçu d'un autre agent et de directement le traité avant de faire le prochain mouvement de case. Et ignorer les messages qui ne nous intéressent pas et qui ne nous concernent pas.

2.1.3 Limites, Complexité, Optimalité et Critère d'Arrêt

Les limites de ce système est le fait qu'on se retrouve avec un comportement très lourd en termes de code, ce qui n'est pas optimale et souhaité, car il est préférable d'avoir des comportements légers, mais simple, et de les appelé au bon moment, car

dans notre cas chaque itération, vérifie plusieurs fois sa boîte au lettre pour vérifier que chaque type de protocole de message soit présent ou non, ce qui en termes de complexité n'est pas très efficaces, mais néanmoins dans notre cas, il reste toute fois très correcte, car ce ne sont que des vérifications d'une liste de boîte au lettre. Pour la génération du chemin, on utilise l'algorithme de Dijkstra, qui est le plus optimal en termes de complexité pour la recherche d'un plus court chemin possible.

Pour la partie qu'après que notre agent ait généré un chemin différent de d'habitude après un échange de carte réussit, l'algorithme n'est pas optimal et n'a pas pu être amélioré, par manque de temps, car dans notre cas le chemin généré pour se séparer de l'agent avec qui on vient de communiqué, génère sur un nœud au hasard sur sa connaissance de la carte, ce qui a des moments fait que notre agent continu à être collé avec un autre agents en exploration, mais la partie exploration est assez robuste et ne comporte pas d'incohérence ou de comportement non voulu à la base. Pour les critères d'arrêt de ce comportement il y en a plusieurs, quand il reçoit un message de protocole en particulier comme d'aider a bloqué un Wumpus, partage de carte, quand pendant l'exploration il trouve par hasard un Wumpus où il l'a bloqué par chance, ou encore a chaque X temps l'agent s'arrête pour faire un **SayHello** autour de lui, pour échanger avec d'autre agents, et pour finir quand l'exploration est fini, c'est-à-dire quand il n'y a plus aucun nœud ouvert, alors automatiquement il sera transféré dans le rôle de chasse.

2.2 Communication et Coordination

2.2.1 Le Principe

Il existe deux types de communication, l'un par envoi répétitif qui est surtout utilisé quand un agent a besoin d'échanger une information qu'il possède, et une autre qui est les communications par réaction et qui est ciblée ou non en fonction du contexte. Le fonctionnement de tous les comportements, principale (**ExploCoop**, **DumbChase** et **MoveTo**) mais aussi de quelques une en particulier comme **Need-HelpBehaviour**, fonctionne sur le principe de regarder sa boîte au lettre avant de faire une action pour avoir toutes les connaissances, avant de faire une action, sauf pour **MoveTo**, où il n'accède au boîte au lettre qu'une fois qu'il ait eu un échec de déplacement vers une case, alors il regarde sa boîte au lettre pour savoir ce qu'il se passe autour de lui et si ce n'est pas des informations important il les ignore et envoie un message pour lui laisser passer, car il est prioritaire.

Donc les principaux comportements peuvent envoyer des messages tous les X temps, et quand il reçoit un message nécessitant un échange avec un agent, il renvoie un message ciblé a seulement l'agent qui lui envoyait le message. Un comportement peut faire le choix de directement faire le traitement d'envoi du message dans le même comportement quand cela n'est pas long ou avec des complexités non impactantes, ou de laissé sa place a de nouveau comportement qu'il fait diriger avant de s'arrêter, comme par exemple :

- Pour le partage de carte : tout les X temps **ExploCoop** laisse au comportement **SayHello** prendre la place pour envoyé des messages autour pour vérifier

s'il y a des agents autour et il revient directement dans le comporte d'exploration, mais si cette fois l'agent reçoit un message d'un autre agent de **SayHello**, il laisse sa place a **ShareMap** qui envoie sa carte pour le partagé, et de directement passé après dans **ReceiveMap**, qui a le choix de se bloquer s'il n'a pas encore reçu le protocole de partage de carte de l'agent communiquant avec, mais si au bout d'un certain temps il ne reçoit toujours rien, il se réveille automatiquement et retourne a l'exploration quoi qu'il arrive. (à noter qu'une fois passer en mode chasse, l'agent en question peut encore envoyer des communications de partage de carte pour que les autres agents aussi complètes leur carte au complet, et il stocke en mémoire chaque agent qu'il a déjà envoyé pour ne plus lui renvoyer)

- Pour la vérification d'une case où on est sûr d'avoir un Wumpus a cette case, quand dans **ExploCoop**, **DumbChase** ou **WaitSomething**, on détermine qu'on est quasiment sûr que c'est un Wumpus, alors on lance le protocole de vérification de la case et des comportements à suivre en fonction qui est dans **CheckWumpusBlocked**, ce comportement contient trois sorties possibles, mais dans tout les cas il regarde d'abord la case où il veut aller, si c'est une case avec un nœud ouvert, alors notre agent n'a aucune garantie qu'il a réellement bloqué le Wumpus, car rien ne nous dit que le Wumpus ne bouge pas volontairement et qu'il a encore des nœuds pour s'enfuir, il sera alors dirigé vers le comportement **StrangeWait**, qui communiquera autour de lui qu'il a probablement bloqué un Wumpus et de le contourner si possible, mais tout les X temps notre agent tentera d'accéder à ce nœud ouvert, pour continuer a vérifié si l'agent est encore bloqué ou non. Si on revient à la vérification, on se retrouve alors une autre possibilité qui est que le nœud soit fermer, si le nœud est fermé l'agent regarde autour de ce nœud qu'il pense que ça soit un Wumpus, s'il voit qu'il n'y a aucune sortie possible depuis le nœud fermé où se trouve le Wumpus alors il laisse la place au comportement **SuccessBlock** qui notifie à l'alentour qu'il a bloqué l'agent avec succès et continue de partager sa carte **une fois avec tous les agents** qui l'envoie un message pour aider les agents en exploration. Et le dernier cas, quand le nœud est fermé est qu'il a des nœuds autour du golem qui pourrait lui laisser s'enfuir, alors on passe dans le comportement **NeedHelpBehaviour**, qui est un comportement qui traite beaucoup d'information, mais qui envoie surtout des messages de demande d'aide a bloqué le Wumpus à l'agent autour de lui, il envoie alors un message sérialiser, contenant sa position, le nœud où se trouve le golem, et tous les nœuds où il nécessite blocage, et les autres agents qui sont en exploration ou en chasse, qui reçoit le message du protocole d'aide a bloqué et soit ils sont déjà sur une case a bloqué alors il fait une mise à jour la liste des nœuds a bloqué et communique à l'agent autour, sinon ils laissent leur place au comportement **MoveTo**, qui est le comportement pour y accéder rapidement au nœud qu'il souhaite aller avec une priorité des mouvements, et dans ce comportement, il peut y avoir plusieurs cas possibles, soit il n'a pas réussi à accéder au nœud souhaité, alors il retourne à l'exploration (À noter que si l'exploration

était déjà finie, alors le comportement **ExploCoop** redirigera automatiquement vers la chasse), mais s'il réussit à accéder au nœud souhaité, alors il arrive lui aussi dans le comportement **NeedHelpBehaviour** et dans cet état, il y a plusieurs possibilités soit c'était une fausse alerte ou que le Wumpus à bouger entre temps et en fin de compte, c'est pas un Wumpus, alors il retourne à l'exploration(ou chasse), soit il reste des nœuds à bloqué alors il continue à envoyé des aides de blocage, et si tous les nœuds sont bloqués alors il accède à l'état **SuccessBlock** !

- Pour la vérification rapide d'une case où l'on n'est pas du tout sûr si c'est un agent ou un Wumpus, est une suite de comportements en phase de test dont on n'a pas pu encore tester grandement, mais le principe est qu'il fasse une vérification rapide avant de lancer **CheckWumpusBlocked** qui est un comportement où on est quasiment sûr que ça soit un Wumpus sur la case. Le déroulement de cette vérification rapide se comporte par trois états très simples **Something** qui est activé quand notre agent n'a pas pu accéder à une case depuis une certaine sensibilité définies au départ, le comportement est très simple il envoie autour de lui avec comme contenu dans le message la position de la case qu'il veut accéder, puis passe automatiquement dans **ImNotWumous** qui envoie autour de lui qu'il n'est pas un Wumpus, avec comme contenu la case actuel où il se trouve et qui retourne à la chasse s'il est précédemment venu de la chasse sinon il part automatiquement après dans **WaitSomething** qui attend un certain temps et s'il n'y a pas de réponse alors il considère que c'est un Wumpus et accède à **CheckWumpusBlocked** pour faire toutes les étapes suivantes, mais si c'est une fausse alerte alors il retourne à la chasse (à noter que l'agent qui reçoit un message Something, vérifie que le nœud que l'agent qu'il lui a envoyé le message correspond à sa position actuelle, sinon il ignore, car ça ne lui concerne pas.)

2.2.2 L'Avantage

- L'avantage pour le partage de carte, on ne partage pas notre carte en permanence alors qu'on n'est pas sûr qu'il ait un agent autour de soit, on économise ici la quantité d'information qu'un agent envoie en permanence sur le flux d'échange, grâce au système de "poke" **SayHello**. Le système d'attente maximal permet à nos agents de ne pas être indéfiniment bloqué sur une case si l'agent avec qui il a voulu communiquer est sorti du rayon de communication.
- L'avantage de cette vérification, permet de traiter facilement tous les cas possibles et rediriger vers les états correspondent aux informations traitées, et de demandé à tout moment à l'agent autour qui sont en train d'explorer ou chasser de communiquer rapidement avec un des échanges de message direct pour trouver une stratégie de blocage rapide.
- L'avantage de cette vérification rapide, est le fait de pouvoir comme son nom l'indique de vérifié rapidement si un nœud est bien un Wumpus ou non, car la vérification d'une case est vraiment très complexe et beaucoup de paramètres peut venir perturber le blocage d'un Wumpus et donc une vérification rapide et robuste, et aussi si on passe dans le mode pour trouver une stratégie de

blocage du Wumpus, les coups en communication sont pas négligents, donc une vérification rapide avant est très important même s'il ne marche pas à tout les cas dû à l'interblocage possible

2.2.3 Limites, Complexité, Optimalité et Critère d'Arrêt

Les limites du partage des cartes et que malgré la vérification d'avoir un agent autour avant d'envoyer la carte, fait que parfois, un agent reçoit le message de "poke" de **SayHello**, mais entre temps ils ont bougés ou que l'un a envoyé un message, mais l'autre n'a pas envoyé et est sortie du rayon de communication donc, on ne peut pas garantir à tous les coups que l'échange se passe avec succès, les critères d'arrêt pour l'attente de **ReceiveMap** à un temps donner, si au bout d'un temps X il n'a toujours rien reçu alors il repart en exploration ce qui peut encore causer des cas où un agent envoie trop tard sa carte et l'agent qui attendait la carte est déjà parti, on perd certes en efficacité, mais on gagne en robustesse, grâce à ce point d'arrêt.

Les limites de cette vérification où l'on est quasiment sûr que ça soit un Wumpus, est comme sont noms l'indique si par erreur due à un agent qui bouge trop lentement ou qui est dans un état de sommeil ou encore l'agent bouge trop lentement par rapport aux autres agents, alors les autres agents peut considérer que cet agent est un Wumpus et accédés a cet état qui est assez lourd en termes de temps passé et d'échange d'information, en terme d'optimalité ce n'est pas le meilleur, mais en termes de robustesse (à part encore quelque incohérence ou bug possible non prévu) on est très correcte, car même quand on est quasiment sûr d'avoir bloqué un agent on continue a essayé d'accéder sur la case où potentiellement c'est un Wumpus tout les X temps, mais on perd donc la notion de critère d'arrêt global pour tous nos agents et qui continuerait en continu tout les X temps d'essayé d'aller sur la case du probable Wumpus.

Pour la vérification rapide, qui sur le papier est très utiles, car pouvant distinguer rapidement si la case qu'on essaye d'accéder soit un Wumpus ou non, mais la vérification est vraiment une mission très ardue, dû au bon nombre d'interactions avec les autres agents, ce qui peut créer beaucoup d'incohérence, on a donc laissé cette partie que pour la partie chasse, où la sensibilité serait divisé par deux, pour qu'il vérifie plus rapidement si c'est un Wumpus ou non, on a décidé de ne pas le mettre dans la partie exploration, pour éviter de créer des incohérences et aussi du manque de test effectué cette partie dû au nombreux bug rencontrer, et d'accéder au blocage du potentiellement Wumpus assez rapidement.

2.3 Chasse

2.3.1 Le Principe

La chasse **DumbChase** reprend les grandes lignes de l'exploration, mais avec quelque changement, tout d'abord il y a la notion de recherche du Wumpus, où il prend au hasard dans sa liste des nœuds qu'il peut accéder, car il prend en compte les nœuds

où des agents sont stationnés pour bloquer un Wumpus, mais quand il ne trouve plus de chemin possible, alors il peut retourner voir l'agent qu'il l'avait bloqué auparavant pour voir si depuis il a bougé ou non, et pendant qu'il parcourt d'un nœud à un autre nœud qu'il a décidé d'y aller, il vérifie à chaque fois autour de lui s'il y a un bruit produit par le Wumpus, s'il perçoit du bruit, alors il est automatiquement attiré par la direction où se trouve le bruit, et si à un moment il est bloqué il déclenche la vérification rapide **Something** (pour dire Something block me), s'il pense que c'est un Wumpus alors il déclenche l'analyse du **CheckWumpusBlocked** précisé avant, où en fonction de l'État où le Golem se trouve il déclenche le protocole à suivre en fonction pour réussir à le coincer. Sinon tout comme l'exploration pendant la chasse, il continue ici à chasser, et en fonction des messages reçus et des protocoles reçus, il peut s'adapter pour aider un autre agent à bloquer un Wumpus, ou encore d'essayer de décaler pour laisser passer les agents qui sont en mission prioritaire pour aller bloquer un nœud. Il faut aussi préciser que si un agent perçoit un bruit au tour suivant il essayera toujours d'aller vers une case avec du bruit, mais non une case de bruit où il vient de venir, pour éviter que les agents tournent en rond.

2.3.2 L'Avantage

Tout comme l'exploration, l'avantage ici est la centralisation d'un comportement principal, pour ainsi ici chasser rapidement et en fonction des communications reçues des autres agents, il peut très rapidement prendre une décision d'ignorer si ça ne lui concerne pas ou de passer à d'autres états.

2.3.3 Limites, Complexité, Optimalité et Critère d'Arrêt

Les limites de cette chasse, c'est qu'il repose beaucoup sur la chance de trouver un Wumpus sur le chemin, et que malgré la stratégie de blocage qui fonctionne dans la plupart des cas, ici il n'y a pas de réelles stratégies de recherche de Wumpus, même si en théorie tôt ou tard nos agents arriverons à bloquer le Wumpus, et donc en terme d'optimalité, on n'est pas très efficace ici. Il y a aussi le fait que les agents commencent à faire la vérification qu'une fois la sensibilité de mouvement raté est atteint, ce qui conduit à des cas où notre agent ne lance jamais le processus de blocage du Wumpus, car il n'est pas certain que c'est un Wumpus en face de lui et donc il ne déclenche pas le processus, et donc on revient à une stratégie de blocage du Wumpus où par chance nos agents ont bloqué tous les nœuds autour du Wumpus, mais ce problème apparaît que quand le Wumpus est à une vitesse suffisante où l'agent n'arrive pas à déclencher le protocole avant, une solution serait de soit baisser la sensibilité ou augmenter la vitesse de nos agents, mais un autre problème est qu'on n'a pas de stratégie de vérification dans l'exploration ce qui peut entraîner des interblocages, donc la solution serait d'augmenter la vitesse des agents dans la partie chasse, mais cela n'a pas été grandement testé, et la dernière solution pour que notre stratégie marche (tester plusieurs fois) serait qu'un Wumpus décide de ne plus bouger pendant X temps ou qu'il soit immobile, le temps que nos agents déclenchent le protocole et sache que c'est un Wumpus en face. Mais il reste d'autres problèmes ou même s'il déclenche la procédure, il faut aussi compter le temps que l'agent qui va aider à bloquer le Wumpus et le temps d'arrivée sur le nœud à bloquer avant que le Wumpus

décide à nouveau de bouger.

Il faut aussi précisé que notre protocole **NeedHelpBehaviour**, peut rentrer en conflit avec **MoveTo**, quand il nécessite trois ou plus agents, pour bloquer les nœuds, il arrive au fait que le partage d'information des nœuds a bloqués ne soit pas compatible pour trois ou plus agents, car il a était coder de base en partant du principe que seulement deux agents se communique, ce qui créer comme problème, quand trois agents bloque un Wumpus, il y a toujours 1 agent qui ne va pas recevoir de message que l'entièreté des nœuds sont bloqués et essayé d'accéder a autre nœud pour bloquer le Wumpus alors qu'il est déjà sur un des nœuds qu'il fallait bloquer.

3 Conclusion

Dans l'ensemble, notre projet réalisé répond à la demande de l'objectif de base, qui est d'avoir des agents qui arrivent à se communiquer pour explorer son environnement pour ensuite bloquer le ou les Wumpus. Notre version est assez robuste et marche dans la grande majorité des cas, mais sous certaine condition, comme le fait qu'il n'est pas trop d'agent sur la carte, car on a surtout travaillé avec 2-3 agents en même temps, et au-delà ça continuera de marcher, mais il peut y avoir des interblocages important entre les agents et nous n'avons pas de stratégie de déblocage efficace, ce qui peut créer une augmentation très importante des communications entre les agents avant qu'ils se débloquent, il ne prend pas en compte aussi le nombre de Wumpus sur la carte, c'est-à-dire que si les agents bloque un Wumpus à trois, ils ne vont pas chercher a bloqué les autres Wumpus, car ils seront déjà tous occupés a bloqué le Wumpus en question.

Le sujet de projet est vraiment très vaste, où à première vue, on pense que c'est un exercice simple, est en fait un exercice vraiment pas simple du tout et il y a beaucoup de paramètres qu'on peut prendre en compte. On a pensé à beaucoup de stratégie possible de blocage en prenant le maximum de paramètre en compte, mais on se heurte rapidement à la réalité des choses, le simple fait de créer un canal de communication simple et efficace entre un grand nombre d'agents relève d'une grande complexité, on a voulu de base créer une stratégie de chasse où il y avait des protocoles d'échange entre agents avec des notions de connaissance entre les agents de savoir qui sait quoi, et ainsi pouvoir communiquer avoir un groupe d'agents qui pourrait s'échanger et donner des rôles aux agents, par exemple sélectionner des agents pour bloquer des nœuds important, nous avons notamment lu des notions sur la théorie des graphes, tel que la notion de **dureté d'un graphe** qui permet de trouver des nœuds essentiels qui une fois bloquer, bloque toute sorti entre deux sous graphes, et utiliser cette méthode pour faire une recherche par zone et ainsi trouvé le Wumpus plus facilement tout en bloquant ces issues possible s'il était dans la zone.

4 Lien du Guide d'utilisation

<https://dedale.gitlab.io/page/dedale/presentation/>