

Modèle de diffusion d'une maladie dans une population d'agents mobiles

Sommaire

- Introduction
- Présentation du modèle
 - Les variables
 - Les agents
 - Leurs interactions
- Expériences, résultats et limites
- Conclusion

Présentation du modèle

Définition des variables

La première étape consiste à définir les différents paramètres de la simulation. Nous aurons donc:

- une durée de simulation
- un nombre d'agents
- un nombre d'agents contaminés au temps zéro
- un degrés de confinement de la population
- un degrés de de respect des gestes barrières

Présentation des agents

Nos agents sont représentés par des cercles de coordonnées (x, y) et de rayon (r) . Ils possèdent un état de contamination booléen, une probabilité de contamination (p) , un état de guérison booléen et un état d'immunité boolean. Ces états sont modifiés par les interactions entre les agents et des durées définies qui cherchent à être les plus proches de la réalité. Les agents évoluent dans un monde carré de dimension (w, h) et sont placés aléatoirement dans ce monde avec une vitesse (v_x, v_y) , elle aussi aléatoire.

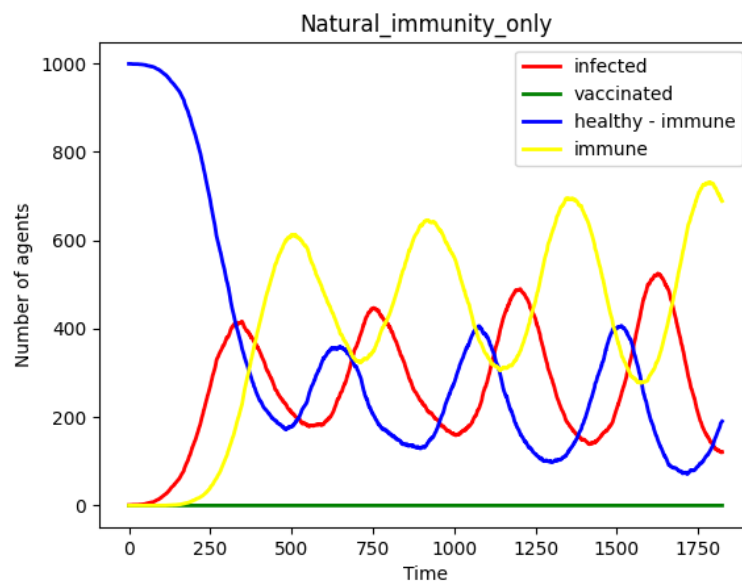
Définition des interactions

Il n'existe qu'un seul type d'interaction entre nos agents. C'est l'interaction de contagion. Lorsqu'un agent est contaminé, il peut infecter d'autres agents mais ne peut plus être contaminé. Pour qu'un agent sain se fasse contaminé, il doit respecter certaines conditions. Il doit être un rayon de contamination (i_r) défini. Il doit être sain, ne pas être immunisé et ne pas être vacciné.

Exprériences, résultats et limites

Dans toutes nos simulations nous utilisons un nombre d'agents fixé à 1000, un nombre d'agents contaminés au temps zéro fixé à 1 et un degré de contamination à 3.5%.

Avant de commencer les tests pour endiguer la maladie, nous avons simulé l'évolution de celle-ci sans mesures de restrictions. Voici le résultat obtenu:

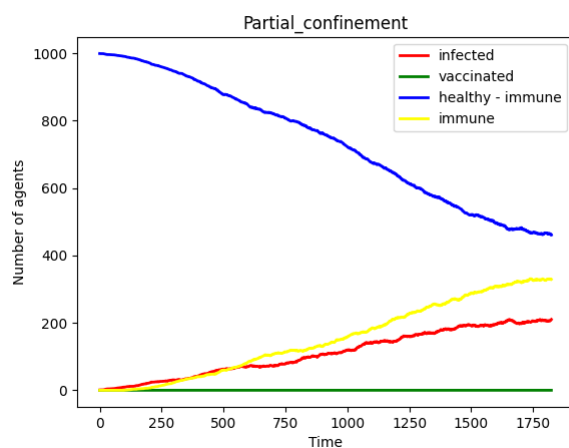
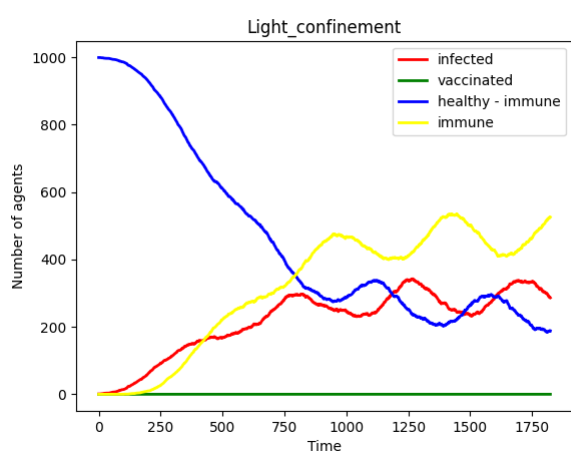


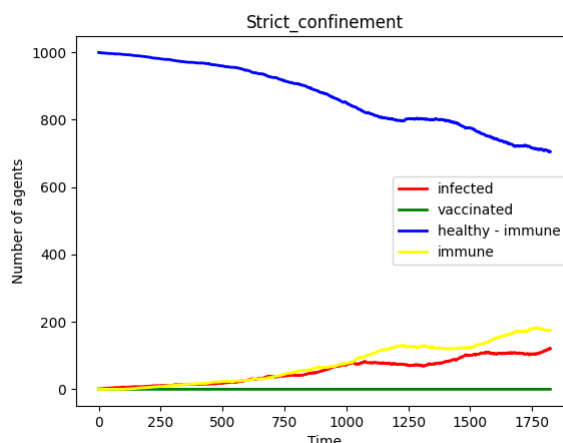
On observe des vagues de guérisons et de contaminations qui s'étendent jusqu'à la fin de la simulation. Ces vagues sont dues au fait que nos agents obtiennent une immunité naturelle temporaire après chaque guérison.

Nous avons mis en place plusieurs expériences pour tenter de ralentir ou d'éradiquer la maladie. Pour chaque expérience, nous avons conservé les mêmes paramètres pour la simulation et réitéré 5 fois. Nous utilisons la moyenne de ces simulations pour réduire les incertitudes dues à l'aléatoire.

1. Confinement

Comme première expérience nous avons décidé de confiner la population. Pour ce faire nous divisons les valeurs de v_x et v_y par deux, puis par trois et enfin par cinq. Ce qui nous ramène à trois tests que nous appelons "confinement léger", "confinement moyen" et "confinement strict". Ceci entraîne une réduction des interactions entre les agents. On cherche à connaître quel niveau de confinement permettrait d'éradiquer la maladie et sur quelle durée il faudrait le mettre en place.





Grace à ce premier léger confinement, nous avons considérablement ralenti la vitesse de propagation de la maladie. Mais dans le temps, le nombre moyen d'agents malades tend à être le même que dans la simulation sans confinement.

La deuxième expérience de confinement nous a permis de repasser en dessous du seuil de 25% d'agents contaminés. On remarque donc un ralentissement encore plus flagrant de la vitesse de propagation de la maladie.

Et enfin, avec le confinement strict,

2. Respect des gestes barrières

Dans un deuxième temps, nous avons décidé de mettre en place un respect des gestes barrières suivant. Cette méthode cherche à réduire la probabilité qu'un agent contaminé transmette la maladie à un autre agent lors de leur rencontre. Pour ce faire, nous avons mis en place trois intensités: "Basics barrier gestures", "Mediums barrier gestures" et "Heavys barrier gestures" qui réduisent par deux, trois et cinq la probabilité d'infection. Dans ce cas, on veut savoir jusqu'à quel niveau les gestes barrières peuvent ralentir la maladie.

3. Vaccination

Nous avons ensuite instauré un cycle de vaccination. En effet, dans la simulation, chaque jour, nous vaccinons un nombre d'agents définis au préalable. Le vaccin donne une immunité plus longue que celle obtenue naturellement. Au sein même de cette expérience nous avons pu tester plusieurs choses. Dans un premier temps, les agents n'effectuent qu'une seule vaccination qui les immunise un certain temps mais finissent par attraper la maladie à la fin de leur période de vaccination.

Par la suite, nous avons implémenté les rappels de vaccins. Nous revaccinons les agents dès lors que leur vaccin ne fait plus effet. On regarde donc le seuil minimal de personnes à vacciner par jour pour que la maladie soit éradiquée.