Algorithme des Colonies de fourmis

Tour de jeu :

Ajouter une fourmi en mode ‘’aller’’ sur le plateau au sommet Colonie

Pour chaque fourmi du plateau, faire :

Si la fourmi est en mode ‘’retour’’, alors :

Si la fourmi est sur un sommet S, alors :

Ajouter dans la boîte du sommet S un marqueur du chemin qu’elle vient de quitter

Enlever la fourmi du plateau si le sommet S est le sommet Colonie

Sinon :

Dessiner sur la case de la fourmi une phéromone

Sinon Si la fourmi est sur un sommet S, alors :

Si le sommet S est le sommet Nourriture, alors :

Passer la fourmi en mode ‘’retour’’, elle fera désormais le chemin inverse en suivant les chemins qu’elle a emprunté à l’aller

Sinon :

Tirer au hasard (tant que ce n’est pas le chemin par lequel elle vient d’arriver) un marqueur de chemin dans la boîte du sommet S, la fourmi devra désormais emprunter ce chemin

Ajouter le symbole du chemin à la fourmi

Avancer la fourmi d’une case dans sa direction

Si le tour de jeu est un tour d’évaporation :

Enlever une phéromone sur toutes les cases du plateau

Enlever un marqueur de tous les chemins s’il y en a plus d’un dans la boîte