

# Marche aléatoire

Ce guide explique comment **reproduire ce projet depuis zéro** dans WebGPU Studio (sans charger un exemple).

## 1) Objectif et principe

On va créer les buffers, coller les fonctions WGSL, écrire les compute shaders, puis configurer la Pass.

Étapes (dans l'ordre) :

- **Initialisation**
- **Choix Mvt**
- **Choix Autorisation**
- **Mvt**
- **Future => Present**
- **Rendu**

## 2) Créer le projet

1. Lance WebGPU Studio.
2. Clique **Nouveau**.

## 3) Créer les buffers (onglet Buffers)

Crée les buffers suivants (noms **exactement** identiques) :

- **render** : taille **128×128×1**, type **uint**, remplissage **empty**
- **render\_mvt** : taille **128×128×1**, type **uint**, remplissage **empty**
- **render\_auto** : taille **128×128×1**, type **uint**, remplissage **empty**
- **particules** : taille **128×128×1**, type **uint**, remplissage **random**
- **particules2** : taille **128×128×1**, type **uint**, remplissage **empty**
- **mvt** : taille **128×128×1**, type **uint**, remplissage **empty**
- **autorisation** : taille **128×128×1**, type **uint**, remplissage **empty**

À chaque création/modification : clique **Appliquer**.

## 4) Ajouter la bibliothèque de fonctions (onglet Fonctions)

Pour chaque entrée ci-dessous :

1. Colle le code WGSL.

## Bibliothèque 1

```
const SX = 128 ;
const SY = 128 ;
fn hash3(u : vec3<u32>, step : u32) -> f32 {
    // 32-bit mix, renvoie dans [0,1]
    var x = u.x * 0x27d4eb2du + u.y * 0x85ebca6bu + u.z * 0xc2b2ae35u +
step * 0x165667b1u;
    x ^= x >> 15;
    x *= 0x2c1b3c6du;
    x ^= x >> 12;
    x *= 0x297a2d39u;
    x ^= x >> 15;
    return f32(x) / f32(0xffffffffu);
}
```

## 5) Créer les compute shaders (onglet Compute Shaders)

Pour chaque shader :

1. Clique **+Ajouter**.
2. Donne le nom.
3. Clique **Appliquer**.
4. Colle le code WGSL.

### Shader **Init**

Workgroup: **8×8×1**

```
@compute @workgroup_size(8, 8, 1)
fn Init(@builtin(global_invocation_id) gid : vec3<u32>) {
    let index = gid.y * SX + gid.x;
    if (step == 0) {
        if (u32( hash3(gid, step) * 100.0 ) <= 0 ) {
            particules[index] = 1;
        } else {
            particules[index] = 0;
        }
        particules2[index] = 0;
        render[index] = 0;
        render_mvt[index] = 0;
        render_auto[index] = 0;
        mvt[index] = 0;
        autorisation[index] = 0;
    }
}
```

## Shader ChoixMvt

Workgroup: 8×8×1

```
@compute @workgroup_size(8, 8, 1)
fn ChoixMvt(@builtin(global_invocation_id) gid : vec3<u32>) {
    let index = gid.y * SX + gid.x;
    if (step >= 1 && gid.x >= 1 && gid.x < SX-1 && gid.y >= 1 && gid.y < SY-1) {
        if( particules[index] == 1 ) { // particle
            mvt[index] = 1 + u32( hash3(gid, step) * 4.0 ); // choix de la case où aller
        } else { // no particle
            mvt[index] = 0 ; // pas de choix car pas de particule
        }
    }
}
```

## Shader ChoixAutorisation

Workgroup: 8×8×1

```
@compute @workgroup_size(8, 8, 1)
fn ChoixAutorisation(@builtin(global_invocation_id) gid : vec3<u32>) {
    let index = gid.y * SX + gid.x;
    if (step >= 1 && gid.x >= 1 && gid.x < SX-1 && gid.y >= 1 && gid.y < SY-1) {
        if( particules[index] == 0 ) { // NO particle
            autorisation[index] = 1 + u32( hash3(gid, step) * 4.0 );
        // choix de la case pouvant venir
        } else { // particle
            autorisation[index] = 0 ; // interdit car déjà occupée
        }
    }
}
```

## Shader Mvt

Workgroup: 8×8×1

```
@compute @workgroup_size(8, 8, 1)
fn Mvt(@builtin(global_invocation_id) gid : vec3<u32>) {
    let index = gid.y * SX + gid.x;
    var vient = 0u ;
    if (step >= 1 && gid.x >= 1 && gid.x < SX-1 && gid.y >= 1 && gid.y <
```

```

SY-1) {
        if ( autorisation[index] == 1 && mvt[index+1] == 3 ) {
// -[1]-> <=3=
            vient = 1 ;
        }
        if ( autorisation[index] == 3 && mvt[index-1] == 1 ) {
// =1=><-[3]->
            vient = 1 ;
        }
        if ( autorisation[index] == 4 && mvt[index-SX] == 2 ) {
//    v-[4]->
            vient = 1 ;
//=2=^
        }
        if ( autorisation[index] == 2 && mvt[index+SX] == 4 ) {
//=[4]=v
            vient = 1 ;
//^-[2]->
        }
    }
    var part = 0u ;
    if (step >= 1 && gid.x >= 1 && gid.x < SX-1 && gid.y >= 1 && gid.y <
SY-1) {
        if ( mvt[index] == 1 && autorisation[index+1] == 3 ) {
// =[1]=><-3-
            part = 1 ;
        }

        if ( mvt[index] == 3 && autorisation[index-1] == 1 ) {
// -1-> <=[3]=
            part = 1 ;
        }
        if ( mvt[index] == 2 && autorisation[index+SX] == 4 ) {
// -4- v
            part = 1 ;
//=[2]=^
        }
        if ( mvt[index] == 4 && autorisation[index-SX] == 2 ) {
//=[4]=v
            part = 1 ;
// -2- ^
        }
        if (vient == 1 ) { // On est d accord : on peut venir ici et une
particule veut venir ici
            particules2[index] = 1 ;

```

```

        return ;
    }
    if ( part == 1 ) { // La particule ici s en va dans une autre case
        particules2[index] = 0 ;
        return ;
    }
    particules2[index] = particules[index] ;
}

```

## Shader Cpy

Workgroup: 8×8×1

```

@compute @workgroup_size(8, 8, 1)
fn Cpy(@builtin(global_invocation_id) gid : vec3<u32>) {
    let index = gid.y * SX + gid.x;
    if (step >= 1 ) {
        particules[index] = particules2[index] ;
    }
}

```

## Shader Render

Workgroup: 8×8×1

```

@compute @workgroup_size(8, 8, 1)
fn Render(@builtin(global_invocation_id) gid : vec3<u32>) {
    let R = 0xFFFF0000u ;
    let G = 0xFF00FF00u ;
    let B = 0xFF0000FFu ;
    let Y = 0xFF00FFFFu ;
    let Rs = 0xFF440000u ;
    let Gs = 0xFF004400u ;
    let Bs = 0xFF000044u ;
    let Ys = 0xFF004444u ;
    let Grey = 0xFF443344u;
    let index = gid.y * SX + gid.x;
    if ( particules[index] == 0 ) { render[index] = Grey; }
    else {render[index] = 0xFFFFFFFFu ; }
    // Mvt souhaite
    if ( mvt[index] == 0 ) { render_mvt[index] = Grey ; }
    if ( mvt[index] == 1 ) { render_mvt[index] = R ; }
    if ( mvt[index] == 3 ) { render_mvt[index] = G ; }
    if ( mvt[index] == 2 ) { render_mvt[index] = B ; }
    if ( mvt[index] == 4 ) { render_mvt[index] = Y ; }
}

```

```
// autorisation souhaite
if ( autorisation[index] == 0 ) { render_auto[index] = Grey ; }
if ( autorisation[index] == 1 ) { render_auto[index] = Rs ; }
if ( autorisation[index] == 3 ) { render_auto[index] = Gs ; }
if ( autorisation[index] == 2 ) { render_auto[index] = Bs ; }
if ( autorisation[index] == 4 ) { render_auto[index] = Ys ; }
}
```

## 6) Configurer la Pass (onglet Pass)

Crée les pipelines/étapes dans l'ordre suivant :

- **Init** : dispatch **16×16×1**
- **ChoixMvt** : dispatch **16×16×1**
- **ChoixAutorisation** : dispatch **16×16×1**
- **Mvt** : dispatch **16×16×1**
- **Cpy** : dispatch **16×16×1**
- **Render** : dispatch **16×16×1**

## 7) Compiler et exécuter

1. Dans l'onglet **Buffers**, sélectionne **render**.
2. Visualise en **2D** ou **3D**.
3. Clique **Compile**.
4. Clique **Run** (ou avance avec **Step**).

## 8) Vérifications rapides (si ça ne marche pas)

- Onglet **Console** : lis les erreurs WGSL.
- Vérifie les **noms** des buffers (ils doivent correspondre au code WGSL).
- Vérifie les **tailles** (X/Y/Z) et le **dispatch** dans la Pass.

## 9) Sauvegarder

Clique **Sauver** pour exporter le projet en **.wgstudio**.