Ce programme est un algorithme glouton qui donne un score à chaque fromage et qui part, à chaque tour, vers le fromage maximisant ce score. La fonction score est définie à l’aide d’une densité et de la distance du fromage à la position actuelle. La densité est déterminée à l’aide d’un dijkstra à partir de chacun des fromages qui s’arrête à la distance 13 du fromage. Comme le calcul de la densité est relativement chronophage, on utilise comme outil une fonction densité qui détermine dans le preprocessing les fromages à une distance inférieure ou égale à 13 de chacun des fromages et la distance de ces fromages au fromage pour lequel on calcul la densité. On retire donc à chaque tour les fromages qui ont été mangés de cet outil de densité pour le mettre à jour.

A chaque tour, il suffit donc d’effectuer un dijkstra pour déterminer la distance de chacun des fromages à la position actuelle.