

BIO2045 – Séance 2

Les tâches et les rayures

Contenu

```
using CairoMakie
```

Seed

```
import Random
Random.seed!(2045)

"""
    etat_initial(rows, cols, p_activation)
Initialise une grille avec des cellules activées aléatoirement.

Arguments:
- `rows::Int`: Nombre de lignes dans la grille
- `cols::Int`: Nombre de colonnes dans la grille
- `p_activation::Float64`: Probabilité d'activation initiale

Retourne:
- `Array{Bool, 2}`: Grille initialisée
"""

function etat_initial(rows, cols, p_activation)
    lattice = zeros(Bool, rows, cols)
    for row in 1:rows
        for col in 1:cols
            lattice[row, col] = rand() < p_activation
        end
    end
    return lattice
end

"""
    voisins_valides(lattice, row, col, rayon)
Retourne les voisins valides d'une cellule dans un certain
rayon.

Arguments:
- `lattice::Array{Bool, 2}`: Grille de cellules
- `row::Int`: Ligne de la cellule
- `col::Int`: Colonne de la cellule

```

```

- `rayon::Int`: Rayon de recherche des voisins

Retourne:
- `Array{Bool, 2}`: Sous-grille des voisins valides
"""
function voisins_valides(lattice, row, col, rayon)
    d_lignes = max(row - rayon, 1)
    f_lignes = min(row + rayon, size(lattice, 1))
    d_colonnes = max(col - rayon, 1)
    f_colonnes = min(col + rayon, size(lattice, 2))
    return lattice[d_lignes:f_lignes, d_colonnes:f_colonnes]
end

"""
    nombre_voisins(lattice, row, col, rayon)

Calcule le nombre de voisins d'une cellule dans un certain
rayon.

Arguments:
- `lattice::Array{Bool, 2}`: Grille de cellules
- `row::Int`: Ligne de la cellule
- `col::Int`: Colonne de la cellule
- `rayon::Int`: Rayon de recherche des voisins

Retourne:
- `Int`: Nombre de voisins
"""
function nombre_voisins(lattice, row, col, rayon)
    voisinnage = voisins_valides(lattice, row, col, rayon)
    n_voisins = count(voisinnage)
    return n_voisins
end

"""
    nouvel_etat(Na, Ni, wa, wi)

Détermine le nouvel état d'une cellule en fonction du nombre de
voisins activés et inhibés.

Arguments:
- `Na::Int`: Nombre de voisins activés
- `Ni::Int`: Nombre de voisins inhibés
- `wa::Float64`: Poids de l'activation
- `wi::Float64`: Poids de l'inhibition

Retourne:
- `Bool`: Nouvel état de la cellule (true pour activé, false
pour désactivé)
"""
function nouvel_etat(Na, Ni, wa, wi)
    etat = wa * Na > wi * Ni
    return etat
end

"""
    afficher_matrice(matrice)

```

Affiche une matrice de cellules, où les cellules activées sont représentées par '█' et les cellules désactivées par un espace.

Arguments:

- `matrice::Array{Bool, 2}`: Matrice de cellules à afficher

Retourne:

- Rien

三

```
function afficher_matrice(matrice)
    for i in 1:size(matrice, 1)
        for j in 1:size(matrice, 2)
            if matrice[i, j] == 1
                print("█")
            else
                print(" ")
            end
        end
        println()
    end
end
```

```
Main.var##319.afficher_matrice
```

Variables

```
wa = 1.0    # Poids de l'activation
wi = 0.12   # Poids de l'inhibition
Ra = 2      # Rayon d'activation
Ri = 9      # Rayon d'inhibition

lignes = 95  # Nombre de lignes dans la grille
colonnes = 65 # Nombre de colonnes dans la grille

p_activation = 0.05 # Probabilité d'activation initiale
temps = 100 # Nombre de générations à simuler
```

100

Initialisation de la grille

```
lattice = etat_initial(lignes, colonnes, p activation)
```


Pour chaque génération

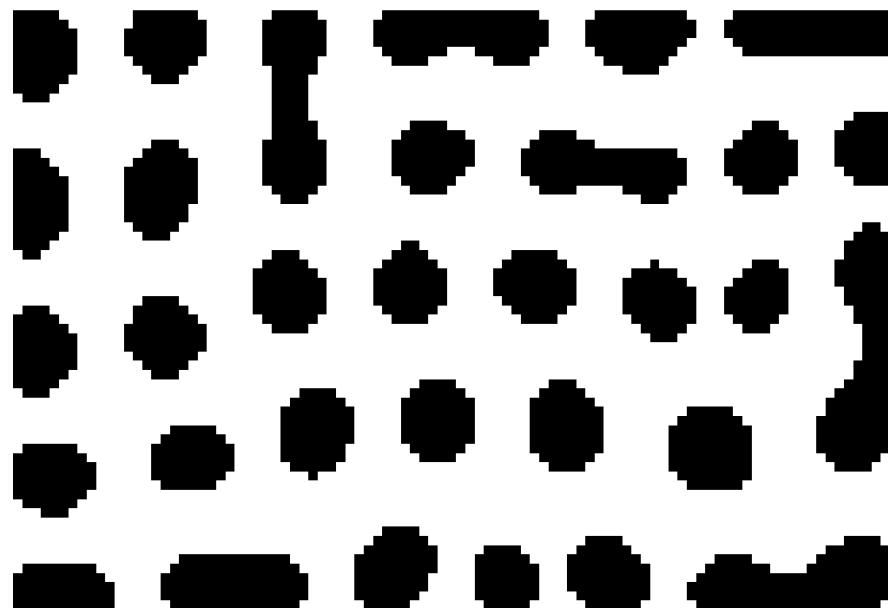
```

for col in 1:colonnes
    # Calcul du nombre de voisins activés et inhibés
    activation = nombre_voisins(lattice, row, col, Ra)
    inhibition = nombre_voisins(lattice, row, col, Ri)
    # Détermination du nouvel état de la cellule
    temps_suivant[row, col] = nouvel_etat(activation,
inhibition, wa, wi)
end
for i in 1:lignes
    for j in 1:colonnes
        lattice[i, j] = temps_suivant[i, j]
    end
end
end

# Visualisation de type heatmap
heatmap(
    # On passe d'abord l'objet à visualiser
    lattice,
    # Puis on fixe les deux couleurs à blanc et noir
    # pour resp. 'false' et 'true'
    colormap=[:white, :black],
    # On spécifie que les cellules du heatmap
    # sont des carrés
    axis=(; aspect=DataAspect()),
    # Et on fixe enfin un plus grand nombre de pixels pour avoir
    # une meilleure résolution
    figure=(; figure_padding=0)
)

# On termine enfin cette figure en retirant les axes et les
graduations,
# puis en affichant la figure finale
hidespines!(current_axis())
hidedecorations!(current_axis())
current_figure()

```



10 de 10