

```

1 gillepsie Entrées : Récepteur, Ligand, score, tau
   Output : Ligand
   // On calcul si il existe un bon mouvement
2 new-ligand, new-score  $\leftarrow$  simulation(récepteur, ligand, score)
3 si new-score < score alors // si on trouve un mouvement favorable
4   | retourner gillepsie(recepteur, new-ligand, new-score, tau)
   // On va diviser la distance entre les deux par tau
5 new-ligand  $\leftarrow$  rapproche(ligand, tau)
6 new-score  $\leftarrow$  score(récepteur, ligand)
7 sinon si tau < 15 et collision(récepteur, ligand) alors // aucun mouvement favorable
   | // collision renvoi false si collision entre récepteur et ligand retourner gillepsie(récepteur,
   | new-ligand, new-score, tau)
8 sinon si tau < 15 alors // mouvement trop grand
   | // diminution du mouvement
9   | retourner gillepsie(recepteur, new-ligand, new-score, tau+1)
10 retourner ligand

```

Algorithme 1 : Gillespie