

## Tâches B

### Tâche 9:

Changer la carte de Butterflies pour que chaque individu a une couleur différente. Le code maintenant a seulement 10 couleurs pour cette carte. Si tu veux plus que 10, il faut augmenter les "Output Model Bounds" dans le .sel.

### Tâche 10:

Changer le "movement" pour que les agents répondent a une surface de distance. Il faut créer cette layer avec un autre .lse (déjà fait dans DistanceFromLupine.lse dans le dossier BlueFender1) ou avoir une carte d'un GIS. Par exemple, pour les agents qui sont à moins de 10 cells d'une parcelle, changer leur movement vers la parcelle.

### Tâche 11:

Si les agents sort de la carte, tue-les

### Tâche 12:

Eliminer les pistes prises des agents. Donc, on devrait voir seulement là ou ils sont actuellement.

### Tâche 13:

Donner une probabilité de mourir. Par exemple, une probabilité logarithmic de mourir (negative exponential).

Besoin: random number generator