



# Apprendre des Trucs et les Components

# Les Components pré-établis

- Andrew Fall a créé plusieurs composants utiles pour toutes sortes de modèles
  - See Andrew Labs\Components
- Ouvrir chacun, et regarder le code, essayer de le comprendre

# ContextLabs

- Créés par Andrew pour voir les contextes de chaque section d'un modèle... faites le chez vous

# Cellular Automata

- Exemple: Conway's Game of Life
- Status: vivant ou vide
- Règles:
  - Si un cell a 2 voisins vivants, reste en vie
  - Si un cell vide a 3 voisins vivants, devient vivant
  - Sinon, reste comme il était

# Markov Chain

- La valeur du cell augmente par 1 de 1 à 4, avec probabilités designées

# Spreading - Propagation

- Look at the code and run it.

# Surface de Distance

- Andrew's example is for distance to a river surface
- My example is for distance to a patch
- Mine was based on his, but it was adjusted to run faster

# Next Butterfly Complexity

- Open up the files in the BlueFender1 folder
- In LSEditor, open the DistanceFromLupine.lse
- In SELES, open the BlueFender.scn



# Distance Surface

- Essayez de comprendre qu'est-ce qui se passe
- Dans votre tête, avancez un pas à la fois dans le code, imaginez qu'est-ce qui va se passer avant de le faire

# Tâches B

- Avant d'ouvrir le prochain fichier BlueFender.lse, continuer avec le fichier BlueFender.lse dans le dossier BlueFender0 (le premier que nous avons regardé).
- Essayez les tâches B.
- Les réponses sont dans le dossier BlueFenderWithTasks, BlueFender.lse