Cette feuille de calcul est un exemple créé par Paul Tozour pour la série « Decision M
Elle a été traduite par Thibaut Cuvelier et est disponible sur http://tcuvelier.developp
Pour plus d'informations en anglais, contactez paul.tozour@gmail.com ou regardez p

	Téléporteur A		Téléporteur B	
	x	y	x	y
Emplacement	**9**	**5**	**2**	**4**

Nombre de téléporteurs **2**

Coordonnées	Px	Py	Distance à A	Distance à B	Distance à C	Distance à D
(5,1)	5	1	5.66	4.24	99.00	99.00
(4,2)	4	2	5.83	2.83	99.00	99.00
(9,2)	9	2	3.00	7.28	99.00	99.00
(10,2)	10	2	3.16	8.25	99.00	99.00
(1,3)	1	3	8.25	1.41	99.00	99.00
(6,3)	6	3	3.61	4.12	99.00	99.00
(10,3)	10	3	2.24	8.06	99.00	99.00
(12,3)	12	3	3.61	10.05	99.00	99.00
(2,4)	2	4	7.07	0.00	99.00	99.00
(7,4)	7	4	2.24	5.00	99.00	99.00
(2,5)	2	5	7.00	1.00	99.00	99.00
(12,5)	12	5	3.00	10.05	99.00	99.00
(8,6)	8	6	1.41	6.32	99.00	99.00
(2,7)	2	7	7.28	3.00	99.00	99.00
(10,7)	10	7	2.24	8.54	99.00	99.00
(2,8)	2	8	7.62	4.00	99.00	99.00
(6,8)	6	8	4.24	5.66	99.00	99.00
(8,10)	8	10	5.10	8.49	99.00	99.00
(11,10)	11	10	5.39	10.82	99.00	99.00
	Total					

odeling and Optimization for Game Design » sur Gamasutra.com et http://intelligenceengine.blogspot.c
ez.com/tutoriels/jeux/modelisation-et-optimisation-decisions-dans-conception-jeux/03-allocation-place
oaultozour.prosite.com.

Téléporteur C		Téléporteur D	
x	y	x	y
0	4	7	1

Distance au plus proche
4.24
2.83
3.00
3.16
1.41
3.61
2.24
3.61
0.00
2.24
1.00
3.00
1.41
3.00
2.24
4.00
4.24
5.10
5.39
55.71

om/.
ment-installations/.