

Supuestos

Preparación:

Consideremos el listado de al menos tres opciones, como tres opciones dentro del menú principal mostrando en consola tres configuraciones distintas de terrenos, posiciones de los bitmons y tamaños, predefinidos en el programa.

Movimiento:

Dentro de las características de movimiento de cada bitmon consideramos que la única raza que puede transitar entre terreno acuático y terrenos sólidos son los Dorvalos mientras que los Wetar solo transiten por el agua.

Reproducción:

Al momento de nacer un Bitmon su posición aleatoria será restringida por los terrenos por los cuales puede transitar.

Peleas:

Si un bitmon mata a otro los puntos de vida recuperados serán equivalentes a los que tenía previo a la batalla.

Resultados de la simulación:

En cierta cantidad de meses para las diferentes opciones del menú podrían verse implicadas sobrepoblaciones, si esto ocurre la simulación se detendrá antes del mes seleccionado por el usuario, indicando que hubo efectivamente una sobrepoblación arrojando posteriormente los resultados de la simulación.