

Instructivo de uso

Menú:

Comienza con un menú principal donde se da la opción de ingresar a una nueva simulación o antes cerrar el programa, si la opción es la primera, se le da una opción para elegir entre tres configuraciones de mapa, en la matriz de la izquierda se muestran las posiciones dentro del mapa (representados por *) mientras que a la derecha se mostrarán los terrenos, los terrenos de vegetación serán representados por las cuadrículas vacías, nieve representado por o, desierto representado por :, agua por <, volcánico por !. Ejemplo de opción 1:

										[1] Mapa 1									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9										
0	*	*				*			*	:	<	<	<	<	<	o	o	o	o
1						*	**		*	:	:	:	:	:	:	o	o	o	o
2			*		*			*				:	:	:	:	:	o	o	
3								*	*						:	:	:	:	
4		*	*		*									:	:	:	:	:	
5				*				*						:	<	:	<		
6	*													<	<	<	<	<	
7			*					*			<			<	<	!	!	!	<
8										<	<	<	<	<	!	!	!	!	!
9	*					*		*		<	<	<	<	!	!	!	!	!	!

después el usuario debe proceder a ingresar el número correspondiente a la opción escogida. Posteriormente debe ingresar el número de meses que desea que cumpla la simulación. Luego para cada mes escribirá en consola tanto las nuevas posiciones de los bitmons como los terrenos del mapa, para después entregar los datos de las clarificaciones de los estados de los bitmons, tanto como el resultado de sus interacciones (bitmons creados, bitmons muertos).

Finalmente nuestra simulación puede finalizar por dos motivos, el primero es que se cumplan los meses límites de la simulación, el segundo que la simulación haya arrojado que bitmonlandia está sobrepoblado, ambos confluyendo a la entrega de las estadísticas de la simulación. Para luego volver al menú principal, y dar la posibilidad de realizar una nueva simulación o simplemente cerrar el programa.